

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo⁶⁴ • Dreamcast

СТРАНА ИГР

Black & White
StarLancer
Sims
Tiberian Sun
Kingdoms
Half-Life:
Opposing Force
Resident Evil 3



<http://www.gameland.ru>



0 540400 2
GAMELAND PUBLISHING



STAR WARS EPISODE II RACER

Продолжения:

- | | |
|-----------------|----------------|
| Phantom Menace | (часть 1) |
| Commandos: | BTCD (часть 2) |
| Апловы 2 | (часть 3) |
| Lands of Lore 3 | (часть 3) |



Играй сколько ХОЧЕШЬ

новый монитор SyncMaster
заботится о твоей
безопасности

SyncMaster
CYGNUS

Высокое качество изображения

Более высокое разрешение

Мощный видеоусилитель

Широкая полоса пропускания.

Компактный дизайн

Простота и удобство настройки

Поддержка нового стандарта

Plug & Play DDC 2Bi.

Поддержка шины USB (доп.)

Меню на экране Display Director™

Полностью цифровой

контроль изображения

Функция «полупрозрачное меню»

Функция «устранение муара»

Super Pigment Phosphor

Новое люминофорное покрытие,

высококонтрастное изображение.

Самые современные стандарты

безопасности и эргономики

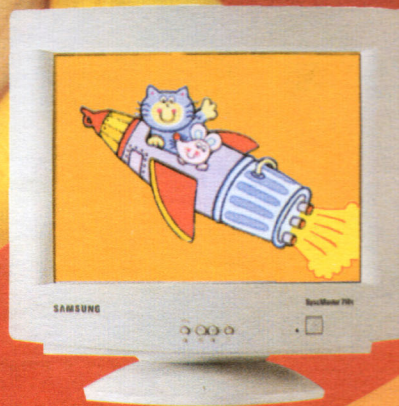
MPRII, TCO 95, TCO 99 (доп.),

Blue Angel, Nutek.

Изображение без бликов

с частотой 85Гц и выше.

Привлекательная цена



Новая линия
мониторов
SyncMaster
серии CYGNUS



Компания SAMSUNG ELECTRONICS — мировой лидер производства мониторов — представляет новую линию мониторов SyncMaster серии Cygnus.

Cygnus-серия — новый качественный шаг в эволюции мониторов. Новые технологические решения, супер-качество и реальная цена делают эти мониторы доступными для всех!

Представительство Samsung Electronics в Москве:

телефон: (095) 797 2400. E-mail: info@samsung.ru.

Web-site: <http://www.samsung.ru>

Покупайте у партнеров SAMSUNG

Москва Партия 742 5000, 742 4000; Вист 159 4001(10 линий), 273 9997; Формоза 234 2164; X-Ring 719 9580; Технотрейд 291 2686; Роско 213 8001; Валга 299 5756; М-Видео 921 0353; НИКС 216 7001; Corvette 369 0694; Inel 742 6436; Сатурн 148 9461; Олди 178 9044; Техмаркет Компьютерс 214 2121; Лизард 490 6536; JIB 917 0503; SMS 956 1225; Новосибирск (3832) Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 28 5453; Мультиштерн 52 6195; Волгоград (8442) Вист 32 7932; Владивосток (4232) Информационные Системы 26 9055; Ростов-на-Дону (8632) Ростов Микро Системс 63 5777; Вист-Дон 63 5430; Краснодар (8612) Владос 64 2864; Компьютерные системы 55 9994; Трэйд Мастер 55 5040; Нижний Новгород (8312) Вист 67 7905; Бытовая Автоматика 37 1949; Екатеринбург (3432) Формоза 59 1868; Иркутск (3952) Анком 51 0510; Омск (3812); Вист 54 4384; Надежда 31 5658; Ижевск (3412) Элми23 2026; Тула (0872) Вист 20 0131; Калуга (0842) Вист-Ока 55 8585; Самара (8452) Хардлайн 73 3892; Тольятти (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; Уфа (3472) Форте 35 8914; Сочи (8622) Юпитер-юг 99 8789; Ю. Сахалинск (42422) СахИнфо 33605; Санкт-Петербург (812) Авекс 110 1188; Вист-СПб 325 6898; Формоза-СПб 119 5861; Ладога 325 8202; МТ Компьютерс 186 9410; Партия Балтика 296 8094

Модель	SyncMaster 410b	SyncMaster 510s	SyncMaster 510b	SyncMaster 710s
ЭЛТ	14"/ Метал.	15"/ Инвар	15"/ Инвар	17"/ Инвар
Видимый размер	13.2"	13.8"	13.8"	15.7"
Величина зерна	0.28 мм	0.28 мм	0.28 мм	0.28 мм
Покрытие экрана	Антибликовое	Многослойное	Многослойное	Многослойное
Частота по вертикали	30-55 кГц	30-61 кГц	30-70 кГц	30-70 кГц
Частота по горизонтали	50-120 Гц	50-120 Гц	50-160 Гц	50-160 Гц
Разрешение (реком.)	800x600/ 85 Гц	800x600/ 85 Гц	1024x768/ 85 Гц	1024x768/ 85 Гц
(макс.)	1024x768/ 67 Гц	1024x768/ 75 Гц	1280x1024/ 60 Гц	1280x1024/ 60 Гц
Цветовая температура	9300 К	9300 К	9300 К/ 6500 К	9300 К/ 6500 К
Гарантия	2 года	3 года	3 года	3 года

SAMSUNG

ELECTRONICS

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2-ая стр. обл.	Samsung
3-ая стр. обл.	Премьер
4-ая стр. обл.	«1С»
005, 024, 039, 040	E@Shop
006	Спец. выпуск «СИ»
007	Станция 106.8
009	DataForce
011	«Караван»
061	журнал «Хакер»
062	журнал «Official Playstation Russia»

ВНИМАНИЕ!

«Страна Игр» выходит 2 раза в месяц. Спрашивайте в продаже 2-го и 16-го числа каждого месяца.



Журнал с CD-ROM комплектуется постером.

СИ ПРЕДСТАВЛЯЕТ...

- 003 Содержание
- 004 **НОВОСТИ**
- 006 **СОДЕРЖАНИЕ CD-ДИСКА**

ОНЛАЙН С Сергеем ДОЛЫНСКИМ

- 008 EverQuest: поколение NEXT
- 010 Аллоды-2: мультиплеер и Клань
- 010 Dragon Realms и другие MUD'ы
- 011 Пей...играючи
- 012 Diablo II: сетевые ресурсы
- 013 Меняем иконки в браузерах

E3

- 014 Вступление
- 016 Soldiers of Fortune
- 017 Oni
- 018 Resident Evil 3
- 019 Loose Cannon
- 020 StarLancer
- 020 FreeLancer
- 021 Black & White
- 022 Dungeon Keeper2
- 025 The Sims
- 026 Theme Park World
- 027 Tiberian Sun
- 027 Ultima Ascension
- 028 Heavy Metal FAKK2
- 029 TA:Kingdoms
- 030 Wheel of Time
- 031 Driver
- 031 Opposing Force
- 032 Babylon 5
- 033 Giants
- 034 FreeSpace2
- 034 Messiah
- 035 Odium
- 035 Sanity
- 036 Donkey Kong 64
- 036 Perfect Dark
- 037 Crazy Taxi
- 037 Ecco the Dolphin
- 038 Crash Team Racing
- 038 Gran Turismo 2
- 039 Послесловие

ОБЗОР

- 041 Star Wars Racer
- 042 Phantom Menace
- 043 Official F1 Racing

ТАКТИКА, СЕКРЕТЫ

- 044 Aliens vs. Predator
- 047 Lands of Lore 3
- 050 Commandos
- 055 Аллоды 2
- 053 Шизарим

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

- 061 Star Wars Racer



Стр.14

С АВГУСТА «СТРАНА ИГР» переходит на новый формат!

По многочисленным просьбам читателей! Отныне ваш любимый журнал станет толще, лучше и намного интереснее! Новый формат, новый дизайн, новые рубрики — все это **НОВАЯ «СТРАНА ИГР»!!!** В продаже с августа — не пропустите крупнейшее событие в игровой индустрии!!!

Список игр в алфавитном порядке

PC	Aliens vs. Predator	44	Star Wars Episode I Racer	41	Resident Evil 3 Nemesis	18
	Babylon 5 Space		Star Wars: The Phantom		Star Wars: The Phantom	
	Combat Sim	32	Menace	42	Menace	42
	Black & White	21	StarLancer	20	Theme Park World	26
	Commandos	50	TA:Kingdoms	29		
	Driver	31	The Sims	25		
	Dungeon Keeper 2	22	Theme Park World	26		
	FreeLancer	20	Tiberian Sun	27	NS4	
	FreeSpace2	34	Ultima Ascension	27	Donkey Kong 64	36
	Giants, Citizen Kabuto	33	Wheel of Time	30	Perfect Dark	36
	Half-Life, Opposing Force	31	Аллоды 2	55	Star Wars Episode I Racer	41
	Heavy Metal FAKK2	28	Шизарим	53		
	Lands of Lore 3	47				
	Loose Cannon	19	PS			
	Messiah	34	Crash Team Racing	38	Dreamcast	
	Odium	35	Driver	31	Black & White	21
	Official F1 Racing	43	Dungeon Keeper 2	22	Crazy Taxi	37
	Oni	17	Gran Turismo 2	38	Ecco the Dolphin	37
	Sanity	35	Messiah	34		



РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянгэ serge@gameland.ru	издатель
Сергей Амирджанов amir@gameland.ru	главный редактор
Борис Романов boris@gameland.ru	редактор Видео
Сергей Долинский dolser@gameland.ru	редактор Онлайн
Эммануил Эдж emik@gameland.ru	корреспондент в США
Дмитрий Эстрин estrin@gameland.ru	технический редактор
Виталий Гербачевский vp@gameland.ru	корректор

GAMELAND ONLINE

Денис Жохов denis@gameland.ru	WEB-master
Академик akademik@gameland.ru	WEB-редактор

ART

Серг Долгов	обложка
Сергей Лянгэ serge@gameland.ru	дизайн и верстка
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru	дизайн и верстка

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru	цветоделение
Ерванд Мовсисян	техническая поддержка

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru — руководитель отдела
тел.: (095) 124-0402, 797-1489; пейджер: (095) 742-4242, аб.14225
факс: (095) 125-0211

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru	директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru	финансовый директор

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
Web-Site <http://www.gameland.ru>
E-mail magazine@gameland.ru

Вывод на пленки осуществлен «ХГС»
Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии «Пресса»
Заказ № 1369

Тираж 45 000 экземпляров
Цена договорная

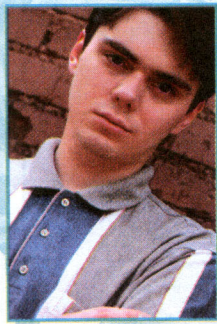
Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company
Dmitri Agarovov dmitri@gameland.ru — publisher director
phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211
Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc.
phone: (718) 421-9130; fax: (718) 421-9129

Индустриальные НОВОСТИ

http://www.gameland.ru



S

Nintendo и Panasonic объявили новые подробности проекта Dolphin

Если кто не заметил или пропустил, то позвольте вам напомнить, что главной новостью прошедшей выставки E3 стал анонс американским отделением Nintendo своей новой платформы, проходящей сегодня под кодовым названием Project Dolphin. В тот день было сказано много слов о разработанном для нее компанией IBM революционном процессоре (который, как выяснилось, все еще не готов к массовому производству, что немного расходится с официальными данными Nintendo), а также разработанной отпочковавшейся от Silicon Graphics компанией Art X графической подсистеме (которая, как это ни печально, также пока не готова, чем и было вызвано отсутствие на пресс-конференции Nintendo хоть каких-либо данных о ее производительности). В то же самое время участие в этом проекте корпорации Matsushita в тот день было преподнесено журналистам довольно однобоко, отчего у многих сложилось впечатление, что оно ограничится всего лишь сборкой для Nintendo ее консолей и оснащение их своими устройствами для проигрывания дисков формата DVD. И мало кто в тот день обратил внимание, что за несколько часов до американской премьеры Dolphin в Японии состоялось несколько менее яркое, однако гораздо более значительное мероприятие, на котором сам нынешний президент Nintendo, совместно с президентом корпорации Matsushita, рассказали журналистам о дальнейших планах сотрудничества своих многоуважаемых компаний.

Итак, перво-наперво стоит заметить, как Matsushita, не посещая мероприятий, посвященных выходу продукции, только частично связанной с ее непосредственной деятельностью. Именно поэтому некоторые японские журналисты уже сегодня успели сделать закономерный вывод, что впереди нас ждет война не между Nintendo, Sony и Sega за контроль над каким-то там рынком видеоигр, а более масштабный поединок между Matsushita, Sony, Toshiba, NEC и Hitachi за контроль над гораздо более обширным рынком электронных развлечений, аналога которому в мире пока не существует. Ключом же к победе в этой борьбе, по мнению многих, должна стать интеграция различных игровых и неигровых функций в один аппарат, над созданием которых сегодня работают все вышеперечисленные компании. Как вы уже знаете, Sony и Toshiba сегодня активно подготавливают к выпуску в начале следующего года свою работающую на DVD безымянную консоль, которую обычной консолью уже назвать никак нельзя. То же самое, кажется, сегодня творится и в стане Sega, которая, вроде бы, готовит выпустить весной следующего года совместимый с Dreamcast DVD-плеер, который также на привычную нам приставку будет походить лишь возможностью проигрывать на нем игры. Последним же в эту гонку должен будет вступить непонятный пока Dolphin. Однако, как стало ясно из слов представителей Matsushita, кро-

ме самой «приставки», которая будет выпущена под торговой маркой Nintendo, примерно в то же время должны будут поступить в продажу как аналогичный ей портативный DVD-плеер под торговой маркой Panasonic, так и некий аппарат (которому уже было дано кодовое название X-21), который будет способен воспроизводить и принимать как игры, так и музыку с фильмами. Этот аппарат, спектр возможностей которого и спецификации, естественно, пока не разглашаются, по всей видимости и станет той основой, на которой Matsushita будет строить свое будущее в качестве одного из основных участников зарождающегося рынка электронных развлечений будущего. Но вернемся пока к Nintendo, который, как это ни печально, наряду с Sega в недалеком будущем будет отведена лишь роль поставщика игр для форматов от таких столпов индустрии бытовой электроники, как та же Matsushita. Но пока до этого еще не дошло, именно ей придется взвалить на себя весь груз ответственности по успешному запуску своего нового формата. И тут мы подошли к самому интересному. Как все мы прекрасно знаем, без верной политики по работе с независимыми издательствами и без постоянной подпитки их деньгами и эксклюзивными контрактами никакому формату не занять на рынке доминирующей позиции. И именно в этом вопросе мы все и смотрим на Nintendo с определенным сомнением, которое ей еще придется развеять. А пока она эти сомнения лишь только усугубила, объявив на весь мир о том, что к производству игр, с которыми их новая платформа будет выпущена в свет, она никого, кроме себя и еще пары неназванных компаний, подпускать не намерена. И пока неизвестно, насколько такая политика, в конце концов, окажется дальновидной. А тем временем сам проект Dolphin, похоже, привлек к себе внимание не только Panasonic, но и такую интересную компанию, как NEC, которой непонятно каким образом удастся сотрудничать со всеми, с кем только можно. Как вы, наверное, уже знаете, именно этой компании удалось стать производителем графической подсистемы для Dreamcast и, одновременно, некоторых компонентов для приставки Nintendo 64. Так вот, по сведениям из достоверных источников, именно этой компании вскоре достанется почетное право также производить и графическую подсистему для мистического проекта Dolphin. Но по этому поводу более подробной информации пока не поступало, поэтому, наверное, стоит перейти к следующему вопросу. И для разнообразия следующей новостью станет то, что маленькая французская компания

Titus приобрела контроль над пакетом акций Interplay

А также немножко акций издательства Virgin. На удивление такая по виду внушительная покупка обошлась французам в какие-то там 35 миллионов долларов, что для издательства калибра Interplay, согласитесь, довольно мало. Так вот, после завершения этой сделки

президент американского издательства был смещен со своего поста и заменен на одного из основателей Titus. Тем не менее бывший президент Interplay останется на одном из руководящих постов в своей родной компании и продолжит следить за ее деятельностью, только теперь в ином качестве. С другой стороны, новые владельцы издательства Titus, Interplay и внушительной части Virgin впоследствии объявили о том, что они намерены в самое ближайшее время начать процесс реорганизации своего хозяйства в более мобильную и организованную компанию, которая будет работать под единым названием (при всем при этом, торговые марки Interplay, по всей видимости, будут и дальше использоваться Titus'ом для продажи игр в США). Результаты же их деятельности нам станут известны уже первого июля. А пока давайте вернемся в мир видеоигр, тем более что поводов для этого у нас сейчас имеется предостаточно. Как вам, например, такая новость, что

Sega объявила о своей дальнейшей реструктуризации, окончательной смене руководства и снижении в Японии цены на Dreamcast

Причем сразу на 30 процентов. Теперь, начиная с 24 июня, в этой части света данную консоль можно будет приобрести примерно за 160 американских долларов. Такое резкое снижение цен было вызвано тем фактом, что после бурного старта японские продажи DC довольно резко упали, и все потому, что массовый рынок до последнего времени пугала сравнительно высокая цена этой консоли, а также нерегулярный выход для нее действительно достойных покупок игр (вкуче с периодическим переносом дат выхода многих многообещающих проектов). Теперь же вместе с объявлением новой цены на свой аппарат, а также более-менее приличной линейкой заявленных к выходу этим летом игр Sega надеется значительно расширить круг обладателей Dreamcast'а в Японии и на высокой ноте выпустить свою консоль в Европе и Америке. Но не об этом речь. За несколько дней до этого анонса руководство Sega объявило о своем решении произвести внутри компании целый ряд изменений, которые в перспективе должны будут улучшить ее пошатнувшееся после провала Saturn'a и заметного сужения рынка игровых автоматов финансовое положение. Перво-наперво руководство компании приняло решение сократить в ближайшее время около 1000 своих сотрудников, в основном из отделений, работающих на рынке игровых автоматов. Кроме этого, самих этих отделений, как самостоятельных единиц, в ближайшее время в Sega больше не будет. В соответствии с последними решениями все ее внутренние команды разработчиков уже в ближайшее время будут объединены в единое целое. Вместе с этим, бывшему президенту Sega Enterprises, в прошлом смещенному со своего поста и переведенному в ранг начальника уже несуществующих отделений игровых автоматов, после последних изменений в ее структуре пришлось и вовсе покинуть свою родную компанию. Да, напоследок Sega успела объявить о том, что по той причи-

не, что она не собирается в ближайшее время выходить на рынок портативных игровых систем, она намерена начать выпуск игр на Gameboy. Последнее, между прочим, вообще тянет на маленькую сенсацию и говорит о том, с кем Sega будет сотрудничать, случись что с ее последней игровой системой. Но об этом позже, а пока настало время перейти к следующей новости, которая пришла нам из далекой Англии, где известное издательство

Codemasters приобрело компанию Sensible Software

И тем самым прибавило к своему и без того культовому статусу (среди английских фанатов игр и в особенности журналистов) еще немного культовости. Как вы, наверное, помните, когда-то не менее знаменитая компания Sensible, прославившаяся такими играми, как Sensible Soccer, Cannon Fodder и прочее, попала в гигантскую, по их масштабам, финансовую яму, вылезти из которой ей так и не удалось до сих пор. Все дело в том, что в один прекрасный момент ее руководство приняло решение начать дорогостоящую разработку новой игры «для взрослых» под кодовым названием Sex'n'Drugs'n'Rock'n'Roll, которую они сами не смогли ни закончить, ни продать какому-нибудь третьему издательству. А тем временем индустрия не стояла на месте, и о когда-то знаменитой компании Sensible мы стали потихоньку забывать. Ну а теперь мы о ней снова вспомним, так как значительно разбогатевшая и поумневшая компания Codemasters теперь вряд ли упустит возможность заработать на бывлой славе Sensible еще немного денег. Так что ждите скорых анонсов. А тем временем уже в Америке издательство

Microsoft и Konami подписали договор о сотрудничестве

В соответствии с которым американскому гиганту достались все права на перевод и издание на PC лучших игр от Konami, а японскому гиганту достались все права на перевод и издание лучших игр от Microsoft на игровые приставки. Более подробную информацию по этому вопросу обе стороны должны будут объявить этим летом. Кстати говоря, не только Microsoft и Konami решили заключить пакт о сотрудничестве. Так, скажем, издательство Interactive Magic приняло решение продать всю свою линейку игр издательству Ubi Soft, оставив за собой лишь права на их on-line версии, в которые можно будет играть исключительно на их собственной игровой службе в Интернет. В то же самое время принадлежащее Sony (бывшее) издательство Psygnosis продало права на издательство своих игр для PC в Европе американскому издательству GT Interactive. Кроме этого компания Square приняла решение отказаться от самостоятельного издания своих игр в Европе и передала это почетное право издательству Sony, которое, к превеликому сожалению фанатов, набралось смелости выпустить в этом году только 2 их проекта, одним из которых стала, естественно, Final Fantasy VIII. Ну и, напоследок, до нас дошла информация, что английское издательство

РЕЙТИНГИ ИГР

Америка PC

1. Baldur's Gate Interplay
2. MP Roller Coaster Tycoon Hasbro Interactive
3. SimCity 3000 Electronic Arts
4. Civ: Call to Power Activision
5. Cabela's Big Game Hunter 2 Activision
6. Bugs Life: Active Play Disney
7. Tomb Raider 3 Eidos
8. Deer Avenger Havas Interactive
9. Hoyle Casino Havas Interactive
10. Monopoly Game Hasbro

Самые популярные видеоигры Америки

1. Pokemon Blue Nintendo GB
2. Pokemon Red Nintendo GB
3. Need for Speed EA PS
4. Triple Play 2000 EA PS
5. Ssyphon Filter Sony N64
6. Super Smash Bros Nintendo N64
7. Mario Party Nintendo N64
8. Major League Baseball 2000 Sony PS
9. Army Man 3D 3DO PS
10. Legend of Legaia Sony PS

Англия все форматы

1. Grand Theft Auto Take Two PS
2. Gran Turismo: Platinum Sony PS
3. Grand Theft Auto Take Two PS
4. FIFA'99 EA PS,PC,N64
5. Championship Manager 3 Eidos PC
6. Tomb Raider 2 Eidos PS,PC
7. Metal Gear Solid Konami PS
8. Crash Bandicoot 2: Platinum Sony PS
9. Ridge Racer Type 4 Sony PS
10. Castlevania Konami PS

004

№12 (45) 7 ИЮНЬ 1999

Англия
PC

- 1. Championship Manager 3 Eidos
- 2. Baldur's Gate Virgin
- 3. Official F1 Racing Eidos
- ⇄ 4. Rollercoaster Tycoon Hasbro Interactive
- ⇄ 5. X-Wing Alliance Lucas Arts
- 6. Half-Life Havas Interactive
- ⇄ 7. Civ: Call to Power Activision
- ⇄ 8. Jimmy White's Cueball 2 Virgin
- ⇄ 9. TOCA 2 Codemasters
- ⇄ 10. Grand Theft Auto Take Two

Япония
все форматы

- 1. Pokemon Pinball Nintendo GB
- 2. Pokemon Stadium 2 Nintendo N64
- 3. Dance Dance Revolution Konami PS
- 4. Culdecept Media Factory PS
- 5. Card Captor Sakura MTO GB
- ⇄ 6. Nintendo All Stars Smash Brothers Nintendo N64
- ⇄ 7. Omega Boost SCE PS
- ⇄ 8. Pokemon Snap Nintendo N64
- 9. Simple 1500 Series v. 10: The Billiard Culture Publishers PS
- 10. World Stadium 3 Namco PS

Комментарий
к обозначениям:

- — новая позиция;
- ⇄ — повышение позиции;
- ⇄ — без изменений;
- ⇄ — понижение позиции.

Eidos подписало с японским издательством **Capcom** довольно нестандартное соглашение, в соответствии с которым первое получит права на издание **Resident Evil 3** в Европе, а второе — **Tomb Raider 4** в Японии. Пошли дальше. Следующей новостью, достойной публикации в нашем списке, стало сообщение о том, что американское издательство

Acclaim решило объединить свои команды разработчиков

В одну большую-большую безымянную команду (которая, предположительно, будет называться **Acclaim Studios**), расположенную во всех частях света. Все это делается, как обычно, для того, чтобы повысить эффективность их совместной работы. Но это еще не все. Как сообщают европейские новостные службы, данное издательство в ближайшее время планирует присоединить к себе еще какую-то неназванную пока команду разработчиков из Европы, которая будет также оперировать под именем **Acclaim Studios**. А тем временем, по-моему, пришло самое время сообщить вам

Последние новости от Sony

Которые касаются как **PlayStation**, так и **PlayStation 2**. Начнем с первого. Как стало известно американским журналистам, популярная (в Японии) карточка памяти с игровыми возможностями для **PSX** под названием **PocketStation**, похоже, не будет выпущена за пределами Японии уже никогда. Но, с другой стороны, это, возможно, и к лучшему, так как, по слухам, **Sony** готовит выпустить похожее устройство для своей следующей игровой системы, которое, как вы могли догадаться, несомненно выйдет во всем мире. А теперь перейдем непосредственно ко второму. По нашим агентурным данным, **Sony** уже начала продажу систем для разработки игр для **PlayStation 2** ценой в 20 000 долларов. Как ни странно, но на такую вроде бы невысокую цену разработчики отреагировали с некоторым недовольством, заявляя о том, что эта цена слишком высока. В общем, странные они, эти разработчики. Последней же новостью из стана **Sony** стало официальное сообщение о том, что дизайном следующей **PlayStation** сегодня занимается та же самая команда, которая придумала дизайн компьютеров серии **VAIO**. Нам уже нравится.

Пошли дальше. Незадолго до **E3** малоизвестная российской игровой общественности, но, тем не менее, довольно знаменитая в Японии компания

SNK поглотилась своими грандиозными планами

Обычно на такие заявления мы стараемся не обращать особого внимания, однако в этот раз они показались нам достойными публикации. Итак, начнем с того, что этот знаменитый производитель игровых автоматов, удививший нас недавним анонсом их совместного проекта с **Capcom** под символическим названием **SNK vs. Capcom**, объявил о том, что в данный момент он ведет активные переговоры с **Namco**, **Sega**, **Sony** и **Konami** по поводу создания вместе с ними подобных ей игр в различных жанрах. Также, **SNK** успела заверить нас, что вероятность того, что герои **Tekken**, **Virtua Fighter** и прочих популярных драк

окажутся в одной игре, сегодня высока как никогда. Но этого им мало. Так, по сообщению японских журналистов, **SNK** решила разработать некий аксессуар, который позволит подключить их портативную игровую систему **Neo Geo Pocket** к **PlayStation** и **PlayStation 2**. Вот так-то. В то же самое время, английская компания

Videologic решила поменять свое название

Наверное считая что это им поможет снова привлечь к себе внимание. Переименовав себя в **Imagination Technologies**, эта компания решила также изменить и свой род деятельности, видимо посчитав, что после попадания их акселератора в **Dreamcast**, его миссия была уже выполнена. Так вот, начиная с завтрашнего дня, **Imagination Technologies** приступит к работе и на других, смежных с игровым, рынках. Подробности пока не разглашаются, так как бывший **Videologic**, похоже, решил в очередной раз окружить себя ореолом загадочности (и выбить из кого-нибудь очередную порцию заветного финансирования). А тем временем, практически ниоткуда

Объявился один из авторов Command & Conquer

По имени **Ed Del Castillo**, который, как это обычно бывает, покинул свою родную компанию, чтобы основать свою собственную студию **Liquid**. Быть может он успел собрать свою новую команду уже давным-давно, однако по каким-то причинам, я этого до сих пор не замечал. Теперь же, когда он нашел себе издателя, в лице небольшого американской компании **Crave** (которое, по счастливой случайности, недавно объявило о закрытии собственной студии разработки), мы на него, наконец-то, обратили наше драгоценное внимание. Так что ждите скорого анонса «новой революционной стратегической игры» от одного из создателей **C&C** по имени **Ed Del Castillo**. Но не только **Westwood** умудрился потерять за прошедший месяц одного из своих самых ценных сотрудников. Так, скажем,

Основатель Jane s Combat Simulations покинул Electronic Arts

Чтобы направить свои стопы в какую-то неназванную пока компанию. Если кто не знает, зовут этого продюсера **Paul Grace** и именно он в середине 90-х годов возглавил это знаменитое сегодня отделение **Electronic Arts**, из под пера которого вышли такие хиты как **Advanced Tactical Fighters** и **AH-64 Longbow**. В ответ же на такую наглость, **Electronic Arts** напомнило общественности, что незаменимых людей у них нет, да и вообще, первому в мире издательству, чей годовой оборот перешагнул планку в 1 миллиард долларов, такие мелочи ни о чем. В общем, обменялись друзья любезностями. И на фоне такого громкого события, уход из команды **Monolith** некоего **Jay Wilson'a**, ответственного за такой «хит», как **Blood 2**, выглядит, по правде говоря, несущественно. Единственное, что заставило нас упомянуть об этом было то, что теперь он получает зарплату в **Cavedog**, где вскоре приступит к работе над их грандиозным проектом **Amen**. Пожелаем же им всем удачи.

e@shop
http://www.e-shop.ru

Компьютерные игры с доставкой на дом, дешевле, чем в магазине

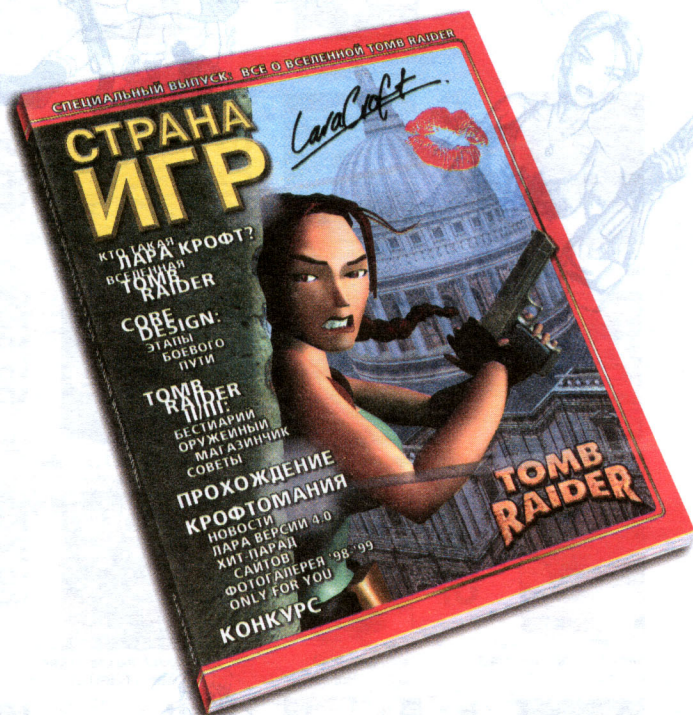
Открылся филиал в Санкт-Петербурге
e-mail: eshop@litepro.spb.ru
телефон: (812) 311-8312

Заказ по интернету:
http://www.e-shop.ru
e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: (095) 258-8627
доставка по Москве: \$3

	\$37.95		\$63.00		\$25.99
Star Craft: Brood War Издатель: Blizzard		Ultima Online: Second Age Издатель: Electronic Arts		Sim City 3000 (рус.) Издатель: Electronic Arts	
	\$73.99		\$29.99		\$29.99
Ever Quest Издатель: Activision		Populous (на рус. яз.) Издатель: Electronic Arts		Moto Racer 2 (рус. док.) Издатель: Electronic Arts	
	\$59.95		\$29.95		\$28.99
Alpha Centauri (рус. док.) Издатель: Electronic Arts		Recoil (рус. док.) Издатель: Electronic Arts		Blood 2: The Chosen (рус. док.) Издатель: GT Interactive	
	\$19.99		\$19.99		\$65.95
Need for Speed III (рус. док.) Издатель: Electronic Arts		Blade Runner (рус. док.) Издатель: Virgin		RailRoad Tycoon II Издатель: Gathering of developers	
	\$32.99		\$11.00		\$27.00
Tomb Raider III (рус. док.) Издатель: Eidos		Герои Меча и Магии III (русс.) Издатель: Бука		X-Files: The Game Издатель: Electronic Arts	
	\$29.99		\$47.99		\$33.99
Dune 2000 (рус. док.) Издатель: Electronic Arts		NHL '99 (рус. док.) Издатель: Electronic Arts		SIN (рус. док.) Издатель: Activision	
	\$29.99		\$32.99		\$29.99
Abe's Exoddus (рус. док.) Издатель: GT Interactive		Half-Life (рус. док.) Издатель: Sierra		F-15 (рус. док.) Издатель: Electronic Arts	

Пишите и звоните по любым вопросам. Мы можем доставить новые игры вышедшие в США.

ВНИМАНИЕ! В ПРОДАЖЕ С 7 ИЮНЯ 1999



ВНИМАНИЕ! КОНКУРС

• **ЛАРА КРОФТ —**
секс-символ компьютерных
и видеоигр конца столетия

ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ ◉
информация

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ◉
Tomb Raider II и III

ФОТОГРАФИИ, РИСУНКИ ◉
и свежие новости

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,
полностью посвященный Вселенной TOMB RAIDER

содержание CD

Need for Speed: High Stakes

Жанр: гонка

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Electronic Arts

В то, на что решилась **Electronic Arts**, даже сложно поверить. Мы были уверены в том, что **High Stakes** окажется почти обычным набором дополнительных трасс, машин и режимов, в то время как компания подарила нам новую игру! Да-да, именно новую игру. Остается только удивляться, почему после названия не стоит цифра «4». **High Stakes** этого заслуживает.

Казалось бы, как можно улучшить и без того лучшую гонку 1998 года? Однако на положительные изменения, произошедшие в игре, просто невозможно не обратить внимания. Прежде всего, оказались проработаны столкновения машин. Теперь они не просто переворачиваются или отскакивают друг от друга, а бьются и мнутя! Было бы сложно недооценить значение такого нововведения. Вид из кабины, к сожалению, не позволяет увидеть изуродованный корпус машины, но снаружи все можно разглядеть до мельчайших подробностей. К счастью или к сожалению, на саму гонку эти повреждения почти никак не влияют, если не считать, конечно, разбившихся фар.

С другой стороны, немаловажные изменения произошли и в кабине. Так, теперь в темное время суток освещаются приборы.

В **High Stakes** представлена одна, но особенно длинная трасса, которая должна быть знакома владельцам **PlayStation**. Зеленые холмики, пыльный городишко, извилистая дорога — дизайнеры **Electronic Arts**, как всегда, поработали на славу. В демо-версии мы можем прокатиться в разное время суток: дневное и, соответственно, ночное. Ночью приятно радуют глаз светлые окошки домиков в городе и, разумеется, подходящая случаю луна.

Expendable

Жанр: action

Издатель: Rage Software

Разработчик: Rage Software

Вот, наконец, в наших руках оказалась вполне приличная демо-версия нашумевшего **Expendable** от **Rage Software**. Игрушка чрезвычайно простая. Надо быстро бежать по уровню, представляющему собой, собственно, разветвляющийся коридор, и много стрелять. Несколько видов футуристичного оружия, куча врагов и обилие незаурядных спецэффектов — таков **Expendable**. Многим игра может показаться сложной, однако достаточно научиться нескольким не особенно хитрым тактическим приемам, чтобы понять, что это не так. **Strafe**, а также разумное использование всех видов оружия позво-

лит очень успешно сражаться с инопланетными супостатами. Они, кстати, особым умом не отличаются. Если в **Expendable** и есть что-то, способное потрясти воображение, так это в первую очередь графика. Действительно, игра очень красива, и на нее стоит взглянуть хотя бы только из-за этого.

Links Extreme

Жанр: пародия на симуляторы гольфа

Издатель: Microsoft

Разработчик: Access Software

Суперприкол. Очень остроумная пародия на однообразные и скучные симуляторы гольфа, разработчики которых с некоторых пор стали гордиться тем, что пейзажи у них в игре красивее, чем в реальном мире. А в **Links Extreme** все значительно смешнее. Финальная версия игры будет представлять собой набор мини-игрушек, в которых нужно заниматься маразмом. В демо-версии **Link Extreme**, например, основная цель — уничтожение посторонних предметов на поле для гольфа. Устранять их придется соответствующими инструментами: клюшкой и шаром. А к посторонним предметам относятся: коровы, машинки, фламинго, а также другие фанаты, размахивающие клюшками на зеленых лужайках. Кстати, последние постоянно между собой ссорятся, так что порцию веселья можно получить, просто наблюдая за бессильной вспышкой ярости своих коллег.

Official Formula 1 Racing

Финальная версия этой игры удостоилась чести быть оцененной на страницах номера, который вы в данный момент держите в руках. Оценка, правда, получилась невысокая, но фанатам Формулы я бы все-таки порекомендовал взглянуть хотя бы на демку.

Также на диске вы найдете демо-версии: Battlecruiser 3000 AD, Confirmed Kill, Drakan, Shock Force и версию Warzone 2100 для одиночной игры.

Патчи:

Tank Racer 1.01, Warzone 2100 1.03b, Nascar Craftsman Trucks Racing 1.1, Spots Car GT 1.01.

Видео:

Hostile Waters, Offroad, Shen-Mue, Ultima Ascension и... «Чапаев 2: Судный День»!

Также на диске вы найдете дополнительные карты для **Civilization: Call to Power**, сценарий для **Alpha Centauri** и несколько фирменных **wallpaper'ов** от **Sega**.



СТАНЦИЯ

106.8 FM

не прогибайся

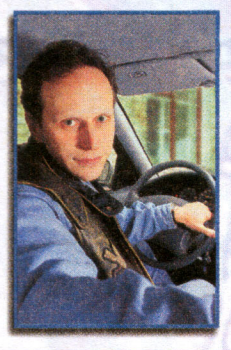


при поддержке движения **Щит Отечества**

EverQuest: поколение NEXT

(Увлекательная игра с денежными призами)

http://www.gameland.ru



Г

отовьется — третье поколение сетевых многопользовательских RPG уже стучится в наши двери. Долгожданный EverQuest (EQ), три месяца назад поступивший в продажу, — это лишь первый представитель. А вскоре последует Asheron's Call (AC), затем придет черед The Awakening Project (AP), да и другие не за горами...

Что, прежде всего, бросается в глаза при сравнении новой генерации с многопользовательскими RPG предыдущего поколения? Прежде всего — небывалое техническое совершенство. EQ — первый онлайн ролевик, требующий безусловного наличия аппаратного ускорения, в нем обеспечена поддержка объемного звука (стандарты EAX и A3D), а благодаря оптимизированному сетевому коду и совершенной структуре серверов практически отсутствуют извечные проблемы с задержкой сигнала (Lag). Как результат — игра идет при скромных требованиях к пропускной способности канала связи, минимум и максимум для EQ совпадают, и это всего лишь 28,8 Кбод.

Что касается игрового баланса, то из опыта первопроходцев — Ultima Online (UO), The Realm (TR), Meridian 59 (M59) — были извлечены серьезные уроки, учитывались даже результаты нашумевшего судебного иска к UO по поводу «введения в заблуждение потребителей». Памятуя о решении суда, издатели испустили коробку с EQ на самых видных местах пресловутыми упоминаниями о необходимости Интернет-доступа и платности игры по истечении 30-дневного периода. Да и времени, чтобы учиться на ошибках предшественников, было более чем достаточно, ведь программисты из 989 Studios (ранее Sony Interactive Studios) начали работу над EQ в далеком 1996 году. Но несмотря на то, что «за плечами» были PSX-хиты Rally Cross and NFL Gameday, разработка онлайн ролевика для PC шла неважно. Пришлось поискать помощников, и лишь приобретение Verant Interactive, Inc. (независимой онлайн студии) позволило завершить работу в более-менее приемлемые сроки. А ведь еще немного задержки, и отнюдь не EQ, а AC или AP был бы назван нами Ролевиком Нового Поколения...

Скажем сразу, что EQ, как UO и иже с ними, привлечение по-настоящему «упертых» игроков. Во-первых, это совсем не дешево. Шестидесять долларов за коробку сразу, да плюс еще сотня с хвостиком за одиннадцать месяцев игры, прибавим доступ в Интернет (еще около трехсот долларов...). Так что EQ — это минимум \$500 в год... Во-вторых, оплата принимается только по кредиткам — никаких Time Book'ов для EQ не предусмотрено (пока?). Ну и, в-третьих. Любой ролевик — заведомо времяпожирающее занятие, а уж онлайн ролевик, без возможности многочисленных save/load, потребует его куда больше! Так что надо быть готовым жертвовать почти всем свободным временем. Согласитесь — преодолевший все эти препоны геймер может считаться истинным поклонником ролевых игр и профессионалом.

А что же такого необычного ждет геймера-«профи», проторившего-таки дорогу в Norrath (мир EQ)? Основное отличие игрового опыта, получаемого в EQ, проистекает из двух вещей: необычайной для ORPG «глубины погружения» и регулируемого PKilling'a. Разберемся с этим по порядку. Еще на этапе бета тестирования (в котором, кстати, участвовали и представители «Страны Игр») большинство отмечало непревзойденную верность деталей и ощущение реальности происходящего. Действительно, одно дело смотреть сверху вниз на псевдо трехмерные пейзажи и спрайтовые фигурки персонажей, размером с полминизинца, исчезающие за деревьями или видимые сквозь внезапно ставшими прозрачными крыши (UO). И совсем другое — настоящий 3D, полигональные персонажи, NPC и растительность; строения, в которые можно зайти или обойти

со всех сторон; переключаемый вид от первого или нескольких «третьих» лиц (сверху, из-за плеча и т.д.), симпатичные текстуры. Атмосферные явления, в конце концов. Дождь в EQ — это именно дождь: не пиксели, а поток капелек, разбивающихся о землю в мелкие брызги. Гром, молнии, туман. Одним словом — полное погружение гарантировано! А что может быть полезнее для ролевой игры, спрашивается? Теперь PKilling. В EQ игроку дана возможность самостоятельно регулировать отношения с киллерами. Вступающему в Norrath персонажу по-

лагается несколько свитков, среди которых письмо к Гилдмастеру, где выдадут кое-какое обмундирование и свиток-переключатель PKilling'a. Его можно выбросить (уничтожить), использовать сразу или, сохранив, применить позднее. Если установлен иммунитет (-PvP), то персонаж гарантирован от нападений со стороны агрессивных игроков, а в случае безвременной кончины его имущество не подлежит разграблению (за исключением особого распоряжения...). Конечно, без убийц многие нагуляют жирок и заметно расслабятся, но, на мой взгляд, ограничение кил-

леров — это абсолютно верное решение. Мы приходим в виртуальный мир за приключениями, недоступными в реальной жизни, и не у каждого есть время, забросив все остальные прелести ролевой игры, прокачиваться до 30-35 уровня. Многие ценят в ORPG общение, квесты, охоту на NPC-монстров, естественное совершенствование навыков и т.п. Не навязываю своей точки зрения, но «чистые» PKiller'ы по моему выхолащивают суть ролевой игры, превращая ее в неуклюжую пародию на action. Однако Sony позаботилась и о самых кровожад-

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: онлайн ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ: 989 Studios
РАЗРАБОТЧИК: Verant Interactive/989 Studios
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P-166+, Windows 95/98, 32 Mb RAM, 4 Mb видео акселератор, 28,8 Кбод Интернет-доступ
ОНЛАЙН: http://everquest.station.sony.com/
ВЫХОД: Конец 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА: Ultima Online, The Awakening Project, Asheron's Call

Сравнительная Таблица UltimaOnline vs. ORPG 3-го поколения (Тактико-технические данные)

Параметр	UO/UO Second Age	EQ	AC	AP
Самоопределение	«online RPG»	«graphical MUD»	«massively multiplayer game»	«massively multiplayer game»
Дата выхода	октябрь 1997/1999	Март, 1999	Осень 1999, начало открытого бета-тестирования Май 1999	Конец 1999-го
Мощность серверов	2500 пользователей на сервер	свыше 1000 пользователей на сервер	«неограниченная»	«неограниченная»
Структура	каждый сервер — отдельный игровой мир	каждый сервер — отдельный игровой мир	многочисленные сервера — единый игровой мир	многочисленные сервера — единый игровой мир
Население	1 раса и мультиклассы (в зависимости от навыков может быть, например, повар-маг)	12 рас и 14 классов	3 расы	8 рас и 6 классов
Площадь земель	200 миллионов кв. футов, один континент, 13 основных городов, 24 часа пешего хода от края до края	3 больших континента, 12 основных городов и 70 зон	575 кв. миль (49152x49152 метров), 14 часов пешего хода от края до края	Гигантский мир, 72 часа пешего хода от края до края
Навыки персонажей	48 умений и профессий	40 умений	30 умений	30-50 умений
Экономика	сильно развитая	слабая	среднеразвитая	среднеразвитая
Магия	64 заклинания	около 400 заклинаний	1600 заклинаний	неограниченное число комбинаций
Особенности магической системы	потребность в реагентах	заклинания налагаются на оружие	«инфляция» силы заклинаний	есть несколько сверхмогущественных заклинаний, способных уничтожить города, но с риском для жизни колдующего...
PKilling	неконтролируемый PKilling	контролируемый игроком PKilling	контролируемый игроком PKilling	защита слабых персонажей от более сильных (при разнице в три уровня)
Графика	Изометрический псевдо-3D, спрайты	Настоящий 3D, полигоны переключаемый вид от первого/третьего лица	Настоящий 3D, полигоны переключаемый вид от первого/третьего лица	Настоящий 3D, полигоны вид от первого лица
Поддерживаемые разрешения	640x480/16 bit	от 640x480/16 bit до 1024x768/16 bit	от 640x480/16 bit до 1024x768/16 bit	от 640x480/8 bit до 1024x768/32 bit
Необходимость акселераторов	нет	да	да	да
Скорость связи (минимальная/оптимальная)	28800/56600	28800/28800	14400/28800	28800/56600
Удаление персонажа из базы данных сервера	только за нарушение правил игры	бездействие персонажа — до 6 месяцев	?	?
Клановая система	Официально регистрируемые Клань и Гильдии	Официально регистрируемые объединения игроков — Гильдии	Официально регистрируемые Союзы	Официально регистрируемые Клань
Отличительная черта объединений игроков	Никаких официальных привилегий	Возможность объединения в группы, связанные распределением добываемого опыта, денег и системой коммуникаций	Система вассалов (Сильный персонаж заводит вассалов из слабых, каковые заработают для него дополнительные очки опыта)	Возможность создавать и править собственным Городом
Оплата	9,95 долларов в месяц	9,89 долларов в месяц, 25,89 долларов за 3 месяца, 49,89 долларов за полгода	около 10 долларов в месяц	около 10 долларов в месяц
Форма оплаты	Game Time или дебетовая/кредитная карта Visa, MasterCard или American Express	дебетовая/кредитная карта Visa, MasterCard или American Express	?	?

ДОСТОИНСТВА
«Полное погружение», высокая скорость, регулируемый PKilling.

НЕДОСТАТКИ
Упрощенность экономических отношений.

РЕЗЮМЕ
Отличная RPG для геймеров с ограниченным лимитом свободного времени.

8.0

- 2 VIDEO
- 1 SOUND
- 1.5 INTERFACE
- 1.5 GAMEPLAY
- 1 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

Насколько реальны онлайн-миры, персонажи, собственность, добытая там и т.п.? Странноватый вопрос, говоритесь?.. Не совсем. Персонажей из UO со всем скарбом, включая счета в банке, домовладения и лошадей, активно продают и перепродают на электронных аукционах eBay за суммы в 500 полновесных и совершенно реальных долларов. Похоже, реальный и виртуальные миры начинают потихоньку сливаться в друг с другом...

№12 (45), ИЮНЬ 1999



У святилища в Оггоке - городе Лмгоевов

ных — существует выделенный сервер, где все персонажи по определению имеют +PvP. Тут можно наблюдать хорошо знакомые по УО картины: группа «качков» перекрывает выход из лабиринта и «мочит» каждого, недостаточно быстро пробегающего мимо.

Таковы наиболее важные отличия EQ от второго поколения ORPG. Теперь поговорим о более привычных материях.

Генерация персонажа в EQ процесс рутинный. После того как будут заведены учетная запись, логин и пароль на Sony Station (<http://everquest.station.sony.com>), а по почте придет подтверждение, можно выбирать Альтер Эго (включая физиономию героя...). А выбор такъв.

Расы:

Варвар, Темный Эльф, Карлик, Эрудит, Гном, Полуэльф, Халфлинг, Высокий Эльф, Человек, Людоед.

В свою очередь внутри расы можно выбрать

Поскользнулся, упал и поплил. Первым улучшенным навыком плавание



торговцы, тренировочные залы и прочие важные места (в описании игры есть карты всех городов). Через главные ворота можно попасть в дикую местность и начать охоту сначала на мелких (крысы, змеи...), а потом и более крупных (волки, джины...)

монстров. Потом пойти на Лавовые Поля или в подземелья.

Управление в EQ по большей части мышью, задействованы макросы и горячие клавиши. Заклинания не просто читаются из свитков, что уже требует времени, но и дополнительно «запоминаются» (как какое-то время...). Есть индикация

Ролевики третьего поколения в Интернет:

- EverQuest**
http://everquest.station.sony.com/everquest_h.html
- The Awakening Project**
<http://www.dtcomputers.com/awaken>
- Asheron's Call**
<http://www.turbinegames.com/asherons-call/index.html>

ность своей победы в схватке специальной командой. Насколько умны монстры в игре?

Довольно-таки разнообразительны. Борясь с одним недругом, необходимо быть начеку, поскольку вполне может подойти подмога. Но это не самое интересное. «Подмога» может и не вмешаться, если сочтет свои силы недостаточными, а просто постоит, посмотрит, да и сбегит.

Некоторые создания борются более интеллектуально, чем другие: отступают, будучи ранеными, или, сделав вид, что сбегают, неторопливо заходят в тыл. Плюс — скорость. Многие мелкие



Первые навыки магии...

ры делят между собой получаемые за это опыт и деньги (команда «Autosplit»). Игрок волен создать свою или присоединиться к чужой группе, для чего предусмотрены специальные команды. Как и положено, в EQ есть Смерть. После нее персонаж возвращается к точке, где был незадолго до гибели. На первых четырех уровнях потери опыта почти нет, а вот на более старших — две смерти подряд могут заметно «опустить» героя.

Наименее развита в игре экономика. То есть по сравнению с УО ее почти и нет. Заработав на убийстве монстров, можно прикупить необходимое снаряжение в городе или, продав там же ненужное, за вырученные деньги нанять тренера. Необычайно формализована и процедура регистрации Гильдии. Залога не требуется, но вот написать короткий Устав (на английском) и представить письменные просьбы не менее десяти игроков с действующими учетными записями необходимо. Только после выполнения всей процедуры прошение будет рассмотрено и, возможно, удовлетворено.



Нравы простые до изумления. На смолье — пища!

накопленного опыта, также отслеживаются три основных показателя — здоровье, мана и выносливость. Все они восстанавливаются или сами, с течением времени (медленно), или целенаправленными действиями, что быстрее (мана — медитацией).

Необычная «полуавтоматическая» комбинация использована в EQ для педингов. «Основные» боевые действия персонажа, например, удары мечом, производятся на автопилоте и игроком не контролируются. Зато остается простор для «дополнительных» выпадов — ударов ногами, использования магии. Интересно, что, атакуя мага во время подготовки к наложению заклинания (а это легко заметить), можно сорвать весь «процесс». Не менее удобным можно признать возможность предварительно оценить вероят-

гады быстры и успевают нанести такое количество повреждений, что персонаж, потеряв подвижность, просто-напросто истекает кровью, не в силах сдвинуться с места.

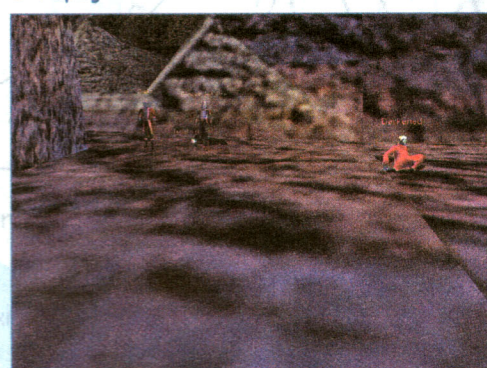
Можно ли существовать в EQ в одиночку?

До какого-то этапа в развитии — да. Что, кстати, и делает большинство наших геймеров. Однако по мере возмужания персонажа для дальнейшего развития требуются все более грозные соперники, и они находятся. Только справиться с ними в одиночку уже не под силу, вот и приходится объединяться. Убивая монстра в группе, партне-

CU-Online
Вот так должны выглядеть статистика и комбока удачливого игрока. Завидую...



PvP сервер: друпи валяются прямо у входа в город



класс: Латник, Клерик, Друид, Заклинатель, Фокусник, Монах, Некромансер, Паладин, Рейнджер, Жук, Темный Рыцарь, Шаман, Воин, Маг. Не всем расам доступны все классы и не всеми комбинациями раса/класс играть одинаково легко (трудно...). Дело в том, что окончание генерации персонажа предусматривает выбор религии, адептом которой он станет. Для некоторых сочетаний выбора как такового и вовсе нет, и вы становитесь врагом практически каждого встречного, что, кстати, и соответствует в EQ категории «высшая сложность». Трудности такого существования отчасти компенсируются немного более высокими стартовыми показателями (Сила, Мана, Выносливость...) «проблемного» персонажа.

И вот еще что. Выбирая отрицательного героя (например, Людоеда-Ogre) смиритесь с его непрезентабельными манерами. В EQ можно видеть себя со всех сторон, и то, что Людоеды постоянно почесывают задницу, конечно, не смутит настоящего RPG-шника, а наоборот заставит еще более усердно доказывать превосходство любимого персонажа... Каждая раса имеет свой стартовый город, где находится Гильдия,

ВАША ДОРОГА В МИР INTERNET

Dial-Up высокого качества
ночной unlimited 25 у.е./месяц (с 0 до 8 часов)
вечерний unlimited 40 у.е./месяц (с 20 до 8 часов)
повременная оплата от 0.6 у.е./час до 1.8 у.е./час
Постоянное подключение по выделенной линии и ISDN
64 кбит/с - 450 у.е./месяц, 128 кбит/с - 700 у.е./месяц

DataForce
Internet Service Provider

103473, Москва
3-й Самотечный пер., 11
тел.: (095) 755-9363

<http://www.dataforce.net>
e-mail: info@dataforce.net
тел/факс: (095) 288-9340

<http://www.gameland.ru>



«Думай, что пьешь...»
из рекламы ТССС

Пей... играючи!

К

как ни странно, но официальная аббревиатура **Coca-Cola** не **CC** (и не **C&C**, гм-гм...), как мы могли бы подумать, а **TCCC** (**The Coca-Cola Company**). Увы, но на кириллице это всего лишь междометие, призывающее помолчать. **C&C** было бы куда привычнее и веселее...

Каждая уважающая себя компания, дабы увеличить число посетителей (они же — потенциальные клиенты...), старается разместить на **web**-сервере какие-либо привлекательные вещи: коллекции **freebies**, оригинальные поисковые машины, справочную

представляет Интернет-игру для американских мальчиков и девочек под названием **Time Tremors** (Сотрясения времен). Презентация **Time Tremors** состоялась 8 апреля с.г. в Сан-Франциско в громадном киберкафе **Club-i**. Вел ее **Nathan Blackburn** из **MTV**-шной программы «**The Real World**». Собралась куча народу, было несколько важных «шишек» игрового мира, места заказывались заранее, с улицы никого не пускали. Кто не попал внутрь, довольствовался прямой **web**-трансляцией этого события. Этот ролик можно найти на www.cherrycoke.com или www.tremors.mtv.com (выходит, и **MTV** отдало должное **Time Tremors!**...).

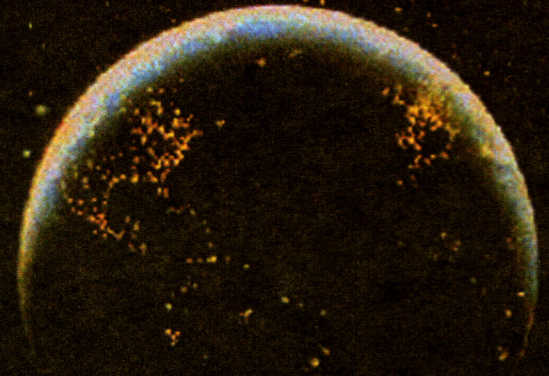
Что же такое **Time Tremors** (ТТ)? Новое детище от создателей «**The lost Island of Alanna**», **ТТ** — это интерактивный action аркадного типа: 100 вариантов труднейших загадок, заставляющих «растекаться мыслию по древу времен» и переносящие геймера в прошлое и будущее. Игра напичкана реальными и вымышленными героями, злодеями, преступниками, легендами всех времен и народов. Ну а своего героя, т.е. тот персонаж, за которого играешь, создаешь сам, выбирая из множества комбинаций тел, волос, глаз, одежды и обуви. Игра — бесплатна...

Все это очень привлекательно, особенно суждения о доступности **ТТ**. Ее и впрямь можно скачать с www.cherrycoke.com и www.tremors.mtv.com (около 3 Мб, в rar-архивированном виде файлы займут на диске свыше 45 Мб). Но мы знаем — сыр бесплатным не бывает! Оказывается, для игры требуются специальные «кредиты». Это очень просто — на каждой упаковке **Cherry Coke** есть коды допуска к игре, которые и дают кредиты. А где у нас можно купить эту **Cherry Coke**? Лично я ее в глаза не видела. Не знаю, может быть, у кого-то получится поиграть в **Time Tremors** и без «бутылочных» кредитов, поскольку при регистрации на сайте авансом предлагается целый шток (а с этим вполне можно играть). Но вот как дело дошло конкретно до игры, то моих кредитов почему-то осталось ноль. Совсем нечестно, **TCCC!**

Человек я упорный, бросать дело на полдороге не привыкла, а потому написала приятелю в Америку, попросила купить пятачок бутылки и выслать мне. Он ответил, что **Cherry Coke** — это страшная гадость и ни один европеец ее пить не станет. На вкус — как Кока-Кола, разбавленная вишневым сиропом. Видимо аборигены ее тоже не очень-то жалуют — продается она далеко не везде. В конце концов, номера кредитов я все-таки получила...

Моего героя звали Алекс. Простой американский школьник в один прекрасный день отправляется с классом на экскурсию в исследовательскую лабораторию **Norcom Technologies**, известную выдающимися достижениями в квантовой физике и силовой энергетике. Правда, чем они конкретно заняты, никто толком не знал. Подозревали, что изготавливали ракетные двигатели и силовые батареи размером с обычный ластик. Зачем такой серьезной и секретной фирме, как **Norcom Technologies**, водить к себе на экскурсию Бивисов и Бат-Хедов, одному Богу известно. Но, видать, в Америке так принято. Поездка на автобусе до лаборатории заняла около трех часов. В дороге Алекс выпил целых 2 литра **Cherry Coke**. Конечно же, по приезде на место ему было не до экскурсии. «Где найти туалет?!» — вот единственная мысль, которая свербела в мозгу. Спрашивать у представителя фирмы Алекс постеснялся и отправился на поиски сортира самостоятельно. Улучив момент, смылся из комнаты, где его класс слушал скучнейшую лекцию о сверхпроводниках и квантовых источниках. На каком этаже и в какой части огромного здания он находится, Алекс не знал, но решил, что интуиция не подведет. Поблизости туалетов видно не было, но был лифт. Смышленный мальчик (это вам не Бивис с Бат-Хедом) прикинул, что туалет, по-видимому, располагается в вестибюле. Поэтому он сме-

Весь мир всего за 0.35\$/час



Интернет от фирмы КАРАВАН
бесплатное подключение •
отсутствие абонентской платы •
неограниченный по объему почтовый ящик и домашняя страница

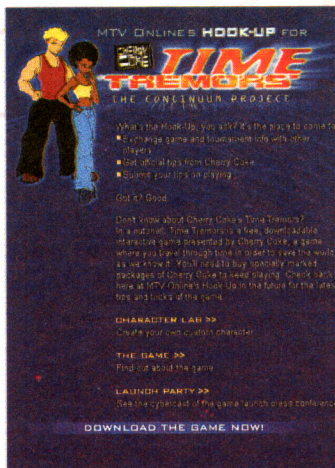
т. 332-4486, 332-4601
email: help@caravan.ru
www.caravan.ru

Посетите наши сервера:

www.freeware.ru
бесплатные программы для Windows

www.game.ware.ru
бесплатные компьютерные игры

goldenurl.radio.ru
каталог ресурсов Интернет



информацию или игры. Известная всем и каждому **Coca-Cola** не является исключением.

Полагаете, что, зайдя к **Coca-Cola** (www.cocacola.com), сразу же наткнетесь на линк «**Games**»? Не тут-то было! **TCCC** — хитра, ее цель — заманить и как можно дольше промурыжить потенциального клиента на сайте. С первой страницы геймеру дают понять: игры здесь есть, но попробуй-ка, найди их, догадайся, за каким линком или иконкой они скрываются! Потребуется перебрать с десяток **www**-страниц, попадая то в виртуальный музей, то на стадион, то еще куда-то, прежде чем посетитель доберется до искомого...

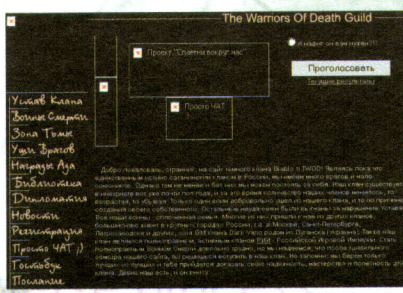
Подсказка: выбирайте линк **Mystery**, и именно там за ссылками **Someplace Cool**, **Someplace Refreshing** и **Someplace FUN** и скрываются ИГРЫ.

Итак, что же у **Coca-Cola** идет по разряду «**Cool**» (оно же Клево, Классно)? Ответ — сервер www.cherrycoke.com. **Cherry Coke**, один из прохладительных напитков от **TCCC**,





действует с января 1998г., обновляется ежедневно, дизайн, правда, совсем не привлекает



Любители оружия, доспехов и прочих вещей, помогающих персонажам в их нелегкой жизни, найдут массу полезной информации



Вообще, среди многочисленных DII-ресурсов кланы и community занимают достойное место

Обособо упоминания заслуживает и http://d2inferno.com. Обширный, хорошо сделанный сайт, на нем есть масса оригинальной информации

Кольцевые Индексы и Рейтингу ресурсов

Кольцевые индексы (Web Ring) по DII можно найти на www.topsiteserver.com/Metalhaven/index.html

Русский DII

Ну а что же русскоязычные ресурсы? Гораздо скромнее, но и тут есть что посмотреть и почитать

ссылки на официальные и неофициальные сайты, а также кланы (наши российские и некоторые зарубежные)

На сервере «Страны Игр» в разделе Онлайн (http://www.gameland.ru/magazine/online.asp)

CU-Online



Меняем иконки в браузерах

Речь идет об анимированных логотипах браузеров Netscape и Internet Explorer, индицирующих в правом верхнем углу их активное состояние

Утомленные однообразием саморекламы обоих производителей, многие задаются вопросом: «А нельзя ли эту красоту сменить на что-нибудь повеселее?»

Для Internet Explorer: Изготовьте, во-первых, логотип, по своему вкусу, например, размером 26x26 точек (рис. 1). Потом такой же, но 38x38. Оба в формате BMP, 256 цветов

Для Netscape Communicator: Для любимого многими Communicator'a сия задача сводится к приобретению «Netscape Client Customization Kit». Он позволит не только сменить логотип на плод ваших графических изысков (рис. 6)

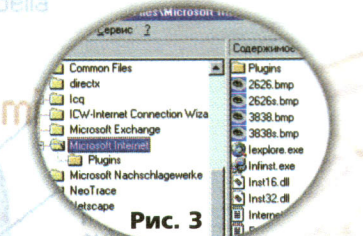


Рис. 3

строковых параметра: BrandBitmap и SmBrandBitmap, со значениями, указывающими путь к вашим рисункам (рис. 4)

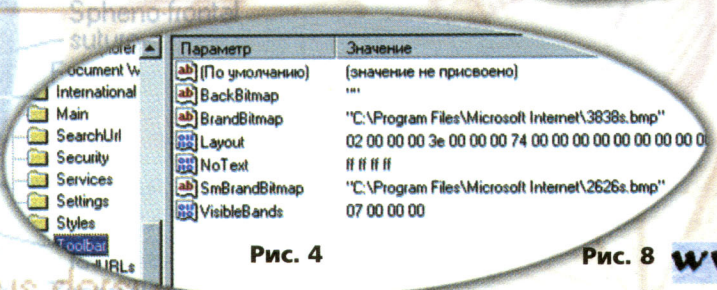


Рис. 4

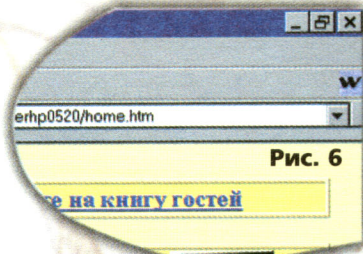


Рис. 6

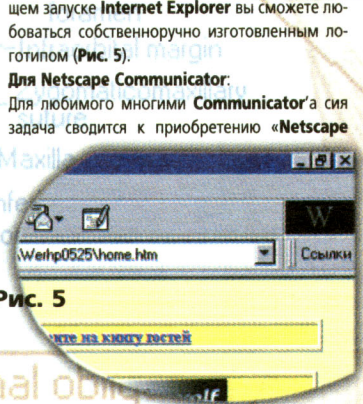


Рис. 5

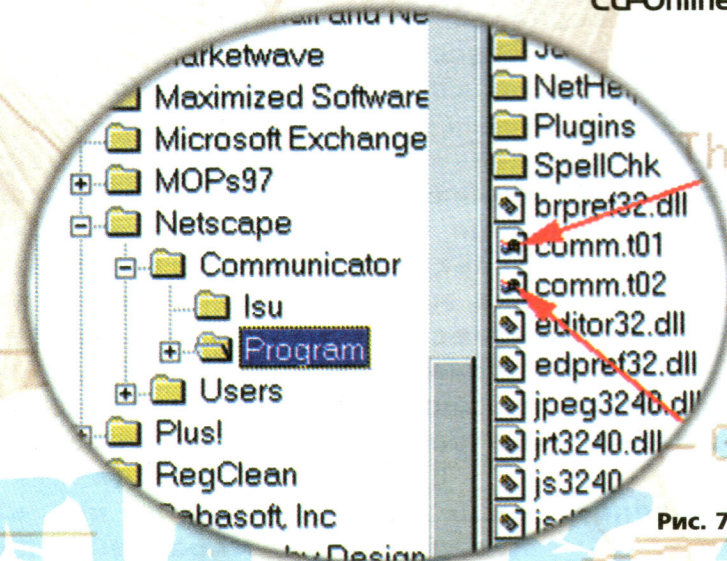


Рис. 7



Convention Center. Грандиозности стендов-гигантов Nintendo, Sega

E3 - это серьезно. Выставка, как никакая другая передающая состояние нашей с вами любимой игровой индустрии. Выставка, которая несмотря на свою ориентацию исключительно на профессионалов, превращена участниками в яркое и красочное шоу, настоящий праздник. Выставка, о которой говорят, что она становится хуже год от года, в то время как ни по занимаемым площадям, ни по разнообразию представленных проектов, ни даже по объемам финансирования отдельных стендов никаких намеков не только на спад, даже на замедление роста - пока не видно. Переехав в этом году в Лос-Анджелес, E3 начала медленное восстановление пошатнувшегося Атлантской жарой и духотой престижа. В отличие от прошлого года, на этот раз мы стали свидетелями сенсационных анонсов (взять хотя бы Nintendo вский Project Dolphin или невероятную по накалу страстей историю на-

чала работы над Civilization III). Получили возможность увидеть несколько совершенно невероятных проектов, попрововать в действии такие шедевры, как Black & White, StarLancer, Sims, Shenmue, Perfect Dark, Donkey Kong 64... Стали свидетелями американской премьеры Dreamcast, впервые увидели в действии невероятную мощь Next Generation PlayStation. Почти успели на премьеру новых Star Wars (как жаль, что наш самолет улетал именно в тот проклятый день, когда состоялась премьера Phantom Menace!-)

Что бы о ней не говорили, как бы не ругали, никто сегодня не мыслит существования игровой индустрии без E3. 80 тысяч программистов, художников, менеджеров, продюсеров и журналистов не могут ошибаться. Только здесь, только за три коротких дня мы можем узнать ВСЕ обо ВСЕХ...

of Developers, обилие хитов на стенге Electronic Arts и, как всегда, целая армия красочек Eidos. Грандиозные декорации и многомет-



ровые дисплеи, десятки шоу и вечеринок, настоящие гоночные автомобили, самые-самые закрытые двери и самые приветливые PR-менеджеры,



живые легенды игровой индустрии и промалкивающиеся сквозь толпу авторы новых грандиозных проектов - все это НАША выставка. Грандиоз-



ный репортаж «Страны Игр», посвященный E3, растянулся на два номера. Сегодня вы можете познакомиться с первой порцией самых свежих



впечатлений, обзоров и заметок о более, чем трех десятках интереснейших проектов выставки. Ну, а в следующий раз мы закончим свой



рассказ, опубликуем несколько сенсационных интервью и подведем итоги этих трех самых насыщенных дней в году...

Soldier of Fortune

Платформа: PC Жанр: 3D-action

Издатель: Activision

Разработчик: Raven Software

Онлайн: www.activision.com

Дата выхода: III квартал 1999



Aппетит приходит во время еды — это правило удалось подтвердить **Soldier of Fortune** от **Activision**, игре, о которой до выставки мало кто слышал. Конечно, удивить кого-либо **3D-action'om** сейчас достаточно сложно. Разработчикам приходится прилагать массу усилий, чтобы достичь уровня если не традиционного и высокотехнологичного **Quake III**, то сверхоригинального **Half-Life** или, по крайней мере, одного из симуляторов спецназа со стратегическими элементами. В **Soldier of Fortune** всего понемножку, и, наверное, поэтому интерес журналистов к проекту проснулся уже на выставке, на которой его можно было «пощупать» самому. Сейчас можно смело заявить, что при удачном стечении обстоятельств игра сможет стать одним из участников битвы титанов, которая состоится в конце года.

Разработкой **Soldier of Fortune** занимается компания **Raven Software**, правда, на этот раз создатели серий **Hexen** и **Heretic** изменили сказочно-фэнтезийному стилю, и действие игры протекает даже не в отдаленном будущем, а в настоящем со всем полагающимся суровым реализмом. Собственно, проект по идее должен, помимо всего прочего, привлекать внимание своей лицензией, которую **Activision** купила у одноименного журнала. Журнал «**Soldier of Fortune**» целиком посвящен пропаганде американской армии и хорошо известен на Западе. Оставим политическую подоплеку сего события, тем более что на самой игре это не особенно сильно отразилось. Если, конечно, не считать предоставленных журналом сведений и самого названия. В любом случае стоит отметить, что авторы игры старались сделать игру максимально реалистичной, так что сравнения с **Rainbow Six** можно считать вполне оправданными. Однако разработчики **Raven Software** пошли значительно дальше.

Сюжет игры до сих пор остается неизвестен. Правда, сами разработчики обещают, что **Soldier of Fortune** окажется не просто скучным набором миссий, а событийно связанной историей, в которой игроку будет позволено принимать какие-то решения и таким образом влиять на дальнейший ход действий. В доказательство приводятся межуровневые мультики, а также необычайно проработанные персонажи. Если в том же **Rainbow Six** биография бойцов спецназа имела не так уж много значения, а главным оставался набор характеристик, то в **Soldier of Fortune** нам придется помнить о том, что наши напарники живые люди, у каждого из них свой характер, а значит время от времени придется принимать во внимание нестандартные ситуации. То же самое касается и наших противников, наделенных мощным ин-

туитивным интеллектом. Непредсказуемость **AI** — то, что позволит каждую миссию проходить десятками разных способов. Достаточно того, что наши раненые противники способны уберечь, не прекращая прицельный огонь.

Весь игровой процесс разделен как бы на две части. Первая — тактическое планирование, вторая — непосредственно выполнение миссии. На первый взгляд, ничего нового в этом нет. Как обычно, нам придется выбирать вооружение и напарников, изучать территорию и составлять примерный план действий. Сами по себе миссии очень разнообразны и имеют место во всех частях света. На **E3** был, в частности, продемонстрирован сценарий, в котором основным заданием значилась остановка поезда с советским ядерным оружием. Причем останавливать его приходилось в ночное время и, как ни странно, на территории Уганды. Выпол-



рядом есть симпатичный домик, из-за угла которого так удобно вести прицельный огонь... А можно еще и товарищей своих позвать... Впрочем, товарищи, как правило, сами бегают на выстрелы. А вот полномасштабные сражения заткнут за пояс даже **Delta Force**. По всем этим причинам умирать в **Soldier of Fortune** приходится очень часто. Впрочем, смерть в игре воспринимаешь меньше всего как поражение, это нормальный, обычный эпизод игрового процесса, который позволяет понять, как надо было вести себя на самом деле. Стоит ли говорить, что в **Soldier of Fortune**, как ни в какой другой игре, приходится использовать усилия всей команды? Своих напарников ценишь во многом благодаря тому, что смерть одного из них может сделать миссию невыполнимой. Структура прохождения мало напоминает головоломку **Commandos**, но компьютерные помощники сильные, их самостоятельные действия в пределах одного приказа удивят кого угодно. Поэтому приказы надо отдавать всегда правильные и всегда своевременно.

В процессе игры нам предстоит встретиться и пообщаться с сотней **NPC**, которые смогут оказать реальную помощь, предоставив информацию или дополнительное снаряжение. В **Soldier of Fortune** мы сможем использовать большое количество интерактивных объектов, которые включают в себя различные средства



нение задания, кстати, может зависеть от того, какое оружие используют наши противники. Разница между снайперской винтовкой и пулеметом в **Soldier of Fortune** особенно хорошо ощущается.

Между тем игра далека от консерватизма **Rainbow Six**. **Soldier of Fortune**, несмотря ни на что, остается **3D-action'om**, в котором нужно очень быстро бегать, прыгать и стрелять. Поражает то, что авторам игры удалось сохранить динамичность действия вместе с реалистичностью происходящего. Это тем более удивляет, что **Soldier of Fortune** все-таки очень мало похож на стандартный шутер. Боеприпасы, которые не валяются в каждом углу, приходится беречь, оружие перезаряжать, а открытому сражению предпочитать диверсионные акты. Вынужден сказать, что **Soldier of Fortune** — игрушка сложная. В **Rainbow Six**, к примеру, большинство врагов оставалось статичными мишенями. Достаточно было ворваться в комнату, очень быстро прицеливаться и первым стрелять. Теперь такие штуки не проходят. Точнее, проходят, но редко, можно сказать, в порядке исключения. Наши враги, террористы и профессиональные бойцы оппозиционных группировок, прежде всего постараются... убежать. В самом деле, какой нормальный террорист примет бой на открытой территории, ког-

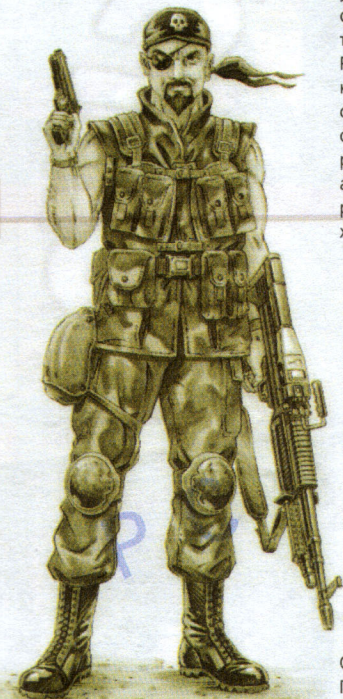


передвижения и военную технику. Игра подарит нам великое множество неожиданностей, и все это позволяет нам вспомнить... **Half-Life**. Да, каждая миссия в **Soldier of Fortune** заслуживает того, чтобы о ней была написана детективная повесть. За сухими описаниями боевой ситуации кроется целая драма, в которой мы каждый раз станем главным действующим лицом.

Между тем, в игре использован движок **Quake II**. Впрочем, он настолько переработан, что практически ничего общего, по крайней мере в графике, вы не найдете. Говорить тут особенно много не имеет смысла, достаточно взглянуть на картинки из игрового процесса. Остается лишь добавить, что без **3D-акселератора** о **Soldier of Fortune** можно забыть. Графические возможности игры все же удивляют. Анимация настолько хорошо проработана, что и сравнить-то не с чем. Представьте себе ситуацию, когда выстрел снайпера выбивает из рук противника оружие. Вражина, конечно, захочет вновь поднять свой автомат, дабы достойно дать отпор наглесу, но мы можем очень элегантно ранить его в руку, а затем прикончить беззащитного террориста выстрелом в голову. И это лишь одна из сотен возможных ситуаций.

Конечно, все мы ждем **Delta Force 2**, **Rainbow Six 2** и **Hidden&Dangerous**. Все мы обязательно посмотрим официальный **add-on** к **Half-Life**. Чего уж там говорить о **Quake III** и **Unreal Tournament!** Однако я искренне рекомендую не забывать и о **Soldier of Fortune**, который должен самым непосредственным образом объединить симуляторы спецназа и классические шутеры, что само по себе не мало. Ну а, кроме всего прочего, творение **Raven Software** окажется просто отличной игрой — это я гарантирую.

CU-E3



Oni



Ц

елый год восточные веяния не давали покоя западным разработчикам. Классическое фэнтези — готические замки, средневековый антураж и соответствующие герои — с некоторых пор перестало быть модным, хоть и пользуется до сих пор спросом. Американские и отчасти европейские игроки-пользователи PC вкусили прелесть аниме, частички современной японской культуры, а создатели игр просто не могли остаться в стороне от этого процесса: вечного движения с Востока на Запад. На E3 таких «смешанных» проектов было несколько, но наибольшим успехом пользовалась Oni.

В свое время анонс Oni от Bungie не мог не удивлять. Сенсацией было то, что разработчик, специализирующийся на стратегических играх, известный в основном своими Myth и Myth 2, очень лихо поменял свою ориентацию. Смесь action и adventure, да еще в такой экстраординарной форме, да еще от Bungie. Проект был, как минимум, интригующим. На E3 журналисты смогли утолить свое любопытство и убедиться в многочисленных достоинствах игры собственноручно.

Бесхитрый сюжетец, между прочим, сильно напоминает историю популярного японского мультфильма Ghost in the Shell. Известную поклонникам аниме Мотоко Кусанаги очень точно копирует и главная героиня игры по имени Коноко. Ведущий разработчик Oni, Brend Pease, признался нам, что Ghost in the Shell действительно сыграл свою роль в появлении проекта на свет божий. Эта самая Коноко работает в Организации по Борьбе с Технологическими Преступлениями, получает головоломное задание, в процессе выполнения которого узнает детали своего трагического прошлого, и тогда...

В общем, смысл, как всегда, очень прост: надо уничтожить своих сверхмногочисленных врагов. Сравнить Oni можно с разными играми: Tomb Raider, MDK и даже с Virtua Fighter. Разработчикам удалось смешать элементы различных жанров самым непосредственным образом. Нам предстоит много бегать по уровням с камерой от третьего лица, решать простенькие головоломки, стрелять и вступать в контактные поединки с противниками. Все очень быстро, ярко и разнообразно. Konoko не раздражает медлительностью движений, она способна легко выполнять сравнительно сложные приемы и маневры. Сказывается чрезвычайно простое управление, за которое разработчикам стоит сказать отдельное спасибо. Благодаря одновременному использованию мышки, с помощью которой нужно, собственно, указывать направление движения, и клавиатуры, посредством которой это движение, а также все что с ним связано, будет осуществляться. Как очевидец, хочу заметить: все очень просто и логично. При том что набор различных акробатических трюков легко выдерживает конкуренцию с тем же Tomb Raider. Конечно, отдельного внимания заслуживают драки.

Недаром в статье уже упоминался Virtua Fighter. Кое-что разработчики, вне всяких сомнений, позаимствовали из этой игры. Легкость, естественность и кажущаяся простота движений создается за счет правильного баланса наших усилий и того, что мы видим на экране. Удары руками и ногами, подсечки и броски — для того чтобы забыть противника, вовсе не следует долбить в соответствующем порядке по двум клавишам. Довольно часто драки приходится сочетать со стрельбой из подходящих случаю футуристических видов оружия. На E3, правда, был представлен лишь какой-то странной формы пистолет и огромный ракетомет с термуправляемыми снарядами. Прицеливаться также не особенно сложно. Начинающие игроки могут воспользоваться услугами автоприцела, который, как правило, редко подводит, а для всех остальных предназначен красный лазерный луч, которым так любят пользоваться профессиональные киллеры.

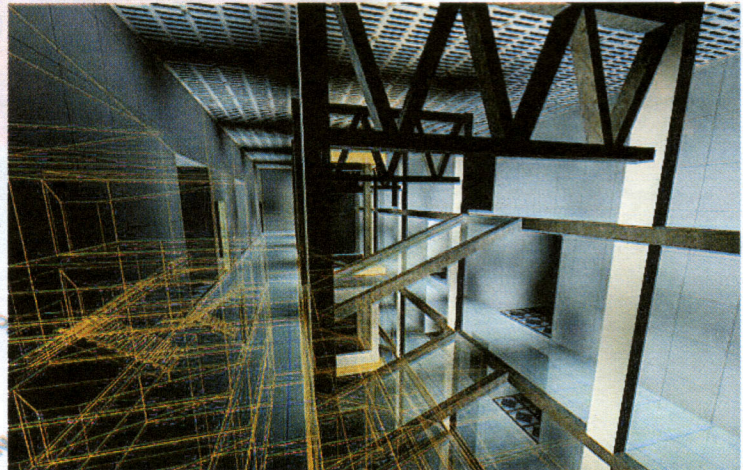
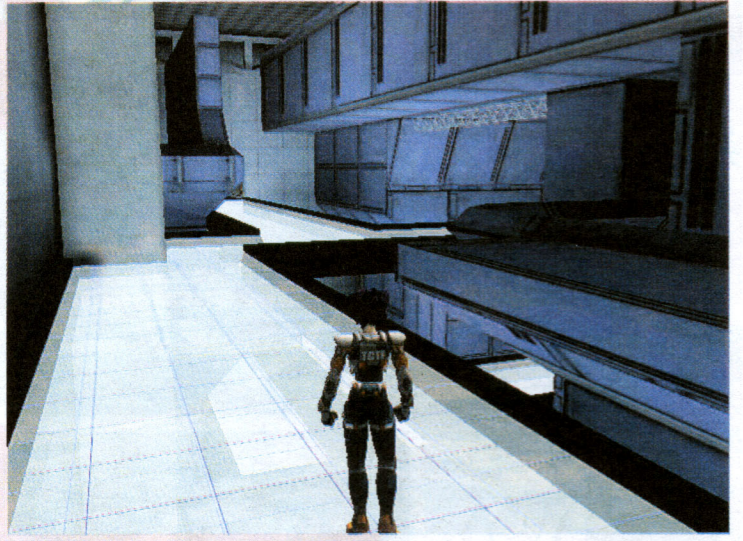
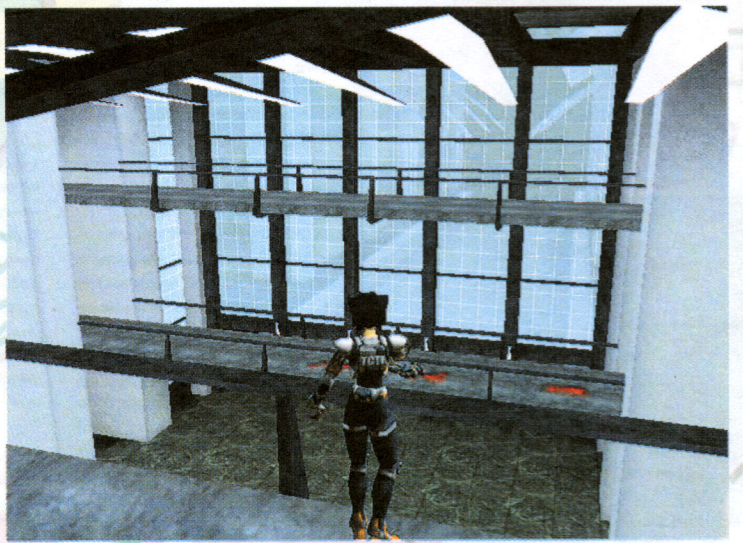
Враги также очень разнообразны. Самые причудливые роботы, среди которых попадаются очень большие экземпляры, ниндзя из далекого бу-

дущего и прочие веселые создания не позволяют заскучать ни на одну секунду. Практически каждый противник владеет своим собственным стилем рукопашного боя, практически у каждого свое уникальное вооружение, своя тактика и привычки. Конечно, это не выходит за рамки «очень хорошей аркады», но что еще нужно для динамичной игры?

Понятие «реалистичная физическая модель» впервые воплотила в жизнь Bungie. Имеется в виду Myth, но речь пойдет вовсе не о нем. Да, в Oni очень правдоподобно смоделированы некоторые физические законы, касающиеся в основном взаимодействия персонажей и некоторых интерактивных объектов. Конечно, масштабы кажутся несколько скромнее на фоне того же Myth, но не стоит забывать о жанровой принадлежности игры. С другой стороны, сложно не обратить внимания на искусственный интеллект. Возможно, это всего лишь его видимость, но от этого Oni впечатляет не меньше. Противники способны вовремя отступить, вызывать подмогу и даже использовать интерактивность объектов. Довольно часто они демонстрируют свои способности сражения в группе и вовремя осознают преимущества контактного боя перед стрельбой. Кроме того они могут очень неожиданно швырнуть в Konoko стул или преградить ей путь каким-нибудь шкафом. Разработчики игры утверждают, что им удалось смоделировать несколько эмоциональных состояний персонажей, от которых зависит их поведение. Проще говоря, если какой-то ниндзя по какой-то причине испугался вас, то он попытается скрыться или, на худой конец, вызвать подкрепление. Если же он почувствует вашу неуверенность, то он проявит максимум ловкости, а порой будет даже безрасуден в своих попытках свести Konoko в могилу. Уже сейчас все это есть в игре, правда, только в зачаточной форме. Дело в том, что наши противники пока не особенно хорошо понимают, когда им надо пугаться и убегать, а когда — наоборот, атаковать. Остается лишь добавить, что играть, несмотря ни на что, сравнительно легко. От Oni просто получаешь удовольствие, не прикладывая особых усилий. Все это выгодно отличает игру от различных клонов Tomb Raider, в которых удовольствие можно получить только после того, как их проходишь.

Что касается графического оформления, то оно ненавязчиво такое же, как и все остальное. Камера, наверное, впервые не вызывает никаких отрицательных эмоций, точнее, вообще никаких эмоций — о ней почему-то не думаешь. Возможно, дело в том, что разработчики привлекли к управлению мышку или все объясняет рациональный подход к дизайну уровней — так или иначе, игра лишена всех основных багов, связанных с «интеллектом» камеры обзора. Статистические данные не особенно удивляют, особенно учитывая тот факт, что выйдет Oni в конце года. На каждый персонаж отведено по 1000 полигонов, все очень красиво и детально анимировано. В общем-то игра с точки зрения внешнего оформления была бы почти обычной, если бы не потрясающие графические эффекты, которые даже сравнить-то не с чем. О том, насколько игра хороша, говорят межуровневые мультимедиа, созданные на движке игры. Об их внутреннем содержании мы говорить не будем, но не обратит внимание на графические возможности Oni просто невозможно. При этом никакого торможения даже на нынешнем этапе разработки нам заметить не удалось.

Возвращаясь к «восточной» теме, хочется сказать, что главным в игре остается все-таки дизайн, очень своеобразный стиль, все еще редкий для западных разработчиков. Oni, кроме всего прочего, остается еще и серьезным самостоятельным продуктом, далеким от легкого нелепого Shogo, как, впрочем, и от многих подобных японских игрушек, которым так старательно подражали разработчики. К слову сказать, творению Bungie на E3 был даже присужден какой-то титул, хотя все эти выставочные звания и награды вряд ли могут быть серьезным критерием оценки игры со стороны обычных пользователей.



Resident Evil 3 Nemesis

Платформа: PlayStation Жанр: action/adventure

Издатель: Eidos

Разработчик: Capcom

Онлайн: www.capcom.com

Дата выхода: конец 1999



D

а, как вы можете видеть, долгое время оттачивавшаяся **Capcom** прекратила скрывать от игроков состояние дел с так ожидаемой третьей частью **Resident Evil**, вот уже около года обрастающей слухами и сплетнями, и, наконец-то, показала на **E3** нечто более или менее осязаемое в виде демки этого доселе сокрытого покровом тайны проекта.

Как известно, последнее время любимым занятием **Capcom** была трепка нервов поклонникам грозящего стать бесконечным сериала о жизни ходячих трупов. Японцы со спокойным видом заявляли о выходе в конце года практически одновременно с фильмом **Resident Evil** прямого продолжения своей игры, в отличие от **Code Veronica** имеющего в конце названия порядковый номер. Тем не менее никто из представителей компании официально не объявлял эту игру, тогда как анонсы всяких «побочных ответвлений», вроде той же **Resident Evil: Code Veronica** для **Dreamcast** или же якобы самостоятельных проектов, наподобие **Dino Crisis** и **Onimusha**, сыпались как из рога изобилия. Между тем дело вошло к лету, и у разработчиков так и хотелось спросить, что они там вообще мыслят по поводу «**Resident Evil**: игра-фильм», да еще и в конце текущего года. И вот ситуация прояснилась. Как, в принципе, и ожидалось, игра в молчанку для **Capcom** совсем не означала бездействия. Создатели очередного сиквела могли сколько угодно не подавать признаков жизни

(впрочем, как и смерти), а работа тем временем спокойно шла по намеченному пути. В подтверждение этого говорит хотя бы тот факт, что на выставке **Capcom** удалось представить не какой-то маловразумительный видеоролик, а полноценную демку. Вот только, правда, должного удовлетворения от увиденного получить мало кто смог. Как бы ни был **Resident Evil 3 Nemesis** привлекателен, а ждали мы все же большего.

Сильнее всего разочаровала графика. Нет, она совсем не плоха, просто нет в

ней никаких особенных изменений по сравнению с **Resident Evil 2**. Да, конечно, мертвяки, да и вообще все игровые персонажи стали краше и детализованнее, но вот анимация осталась практически такой же, и каждое движение героя будет напоминать вам о втором «резиденте». Да, конечно, нам приятно, что нападающие на нас зомби теперь еще больше отличаются по внешнему виду: одежда соответствует прежней профессии мертвеца (то есть когда он был еще живым), да и, глядя на ходячих трупцов, можно теперь заметить, что все они внешне отличаются такой вещью, как степень разложения. Ведь умерли-то все ваши противники не в один и тот же момент. Такое внимание к деталям приятно, но нам более важно не оно. Мы ожидали, что вслед за **Silent Hill** и **Dino Crisis** их прародитель также пойдет путем полного обтрекмеривания. Но черта с два, **Resident Evil 3 Nemesis** остается на прежнем фундаменте, вновь демонстрируя нам всю привлекательность пререндеренных бэкграундов. С ними, конечно, тоже все неплохо, но ни пошла бы они куда-нибудь, надоели все-таки. Но отвлечемся от внешней стороны **Resident Evil 3 Nemesis** и перейдем к вещам, сокрытым внутри него.

Все действие **Resident Evil 3 Nemesis** будет развиваться в двух временных периодах, а именно — за сутки до событий, свидетелями которых мы стали в **Resident Evil 2**, и сутки спустя после их окончания. Главными героями новых приключений станут прекрасно всем известная **Jill Valentine** из первого **Resident Evil** и полицейский из **Raccoon City** по имени **Carlos Oliveira**. В процессе игры с **Jill** случится некоторая неприятность в виде заражения страшным и ужасным вирусом, моментально валяющим отважную девушку с ног. С этого момента вам придется вступить в игру Карлосом, которому предстоит отправиться на поиски противоядия, для того чтобы откатить **Джилл** и снова отправить ее навстречу опасности. Если не ошибаюсь, нечто подобное нам уже приходилось делать и в предыдущих **Resident Evil**.

Кстати, многие, вероятно, задаются вопросом, почему третий **Resident Evil** носит второе название **Nemesis**. **Nemesis** — помимо того, что является именем одной из богинь древнего мира, здесь выполняет роль имечка еще и для главного монстра-злодея, которого отважным **Jill** и **Carlos** придется в конце концов уничтожить. Могущество **Немезиды-чудовища** настолько велико, что на его стороне теперь выступают не только представители мира мертвых, но и живые люди, в том числе и представители отряда **S.T.A.R.S.** В числе таких



перебегчиков оказался, например, **Brad Vickers**, пилот вертолета из первой части **Resident Evil**. Соответственно, сейчас он больше не будет доставлять вам необходимое снаряжение, а, напротив, попытается навредить всеми средствами, вплоть до физического устранения.

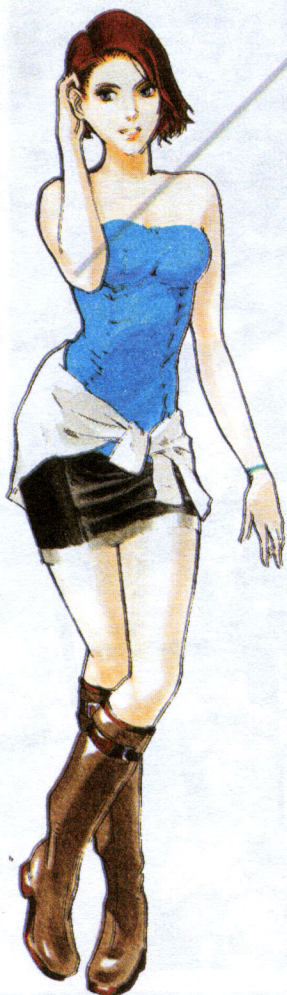
Собственно, вот такие события и будут происходить в **Resident Evil 3 Nemesis**. Только вот нельзя еще не отметить, что местом действия выбран все тот же **Raccoon City**. Неизвестно, позволят ли нам пройти по знакомым улочкам, а то, в общем-то, это было бы даже как-то интересно. **Capcom**, кстати, заявляет, что основная часть игры пройдет вне помещений, то есть удельный вес брожений из одной комнаты в другую будет значительно уменьшен. Не знаю, как вам, а мне кажется, что это, безусловно, должно отразиться на продукте положительным образом.

Если рассматривать игровой процесс, то в этом особенных изменений обнаружено не было (но мы их и не ждали), хотя парочка нововведений все-таки появилась. В первую очередь это новая возможность уворачиваться от крепких объятий мертвецов. Судя по всему, с помощью таких «изворотов» (не путать с извратами) игроку станет значительно легче делать ноги от противников, что, впрочем, не сильно скажется на интересности игры. Следующей же новинкой является новая функция, именуемая автоприцеливание, переключающая направление стрельбы от одного противника к другому. Насчет того, как это все работает, к сожалению, сказать пока ничего нельзя, но надеемся, что все нововведения пойдут игре только на пользу. А вообще от **Capcom** можно ожидать чего угодно.

Несмотря на то, что недостатков, в числе которых извечная капкомовская застарелость идеи и исполнения, консервативность, **Resident Evil 3 Nemesis** имеет отличные шансы стать для всех любителей интерактивных ужастиков чем-то особенным. И пусть тот же глуповатый **Dino Crisis** окажется лучше своего собрата (можно поспорить, что так оно и произойдет), но в глазах общественности **Resident Evil 3 Nemesis** всегда будет стоять выше динозавриной чуши даже только потому, что это **Resident Evil**. И никому нет дела до совершенно четко бросающейся в глаза «сиквеловости» игры, превращающей хорошую игровую серию в некое подобие **Tomb Raider'a**. О последнем, к слову, я заговорил не просто так. Дело в том, что изданием **Resident Evil 3 Nemesis** в Европе и Америке займется не, как обычно, **Virgin Interactive Entertainment**, а всем хорошо известная **Eidos**. Произошло это в результате своеобразного обмена: «резидент» попадает на Запад через **Eidos**, а грядущий суперлоповый **Tomb Raider 4** (не надо поклонни-

кам этой игры на меня обижаться, сами же знаете, что таким он и будет) совершает набег на Страну Восходящего Солнца посредством **Capcom**. Я же говорил — от создателя **Street Fighter** можно ожидать чего угодно...

CU-E3



Loose Cannon

Платформа: PC Жанр: 3D Action + Racing
 Издатель: Microsoft
 Разработчик: Digital Anvil
 Онлайн: http://www.microsoft.com
 Дата выхода: конец 1999



Наш журнал уже довольно давно следит за весьма многообещающими проектами Криса Роберта (создателем величайшего **Wing Commander**) и его организации **Digital Anvil**. Долгих два года после ухода из **Origin** Робертс со товарищи вели очень скрытный образ жизни. Они не общались с журналистами и папарацци, практически не показывались за пределами своей компьютерной студии в деловом центре Остина. Но, зная о колоссальном творческом потенциале творца **Wing Commander**, никто не сомневался, что скоро всех игроков потрясет какое-нибудь грандиозное сообщение. И это действительно свершилось. После того как общественность была проинформирована о том, что **Digital Anvil** попала под теплые, шуршащие зелеными купюрами крылышко добряка Билли Гейтса, в светлом будущем фирмы и ее проектов уже никто не сомневался. Одним из таких грядущих шедевров является **Loose Cannon**, с большим размахом представленный на нынешней E3. Любопытно, что продюсером игры является Тони Зуровец, известный тем, что именно он руководил все в той же **Origin** созданием еще одной очень милой вещицы под названием **Crusader**. Так что команда, сопровождавшая на выставке **Loose Cannon**, вызвала у посетителей благоговейный трепет. Впрочем сама игра, после ознакомления с демо-версией, вызвала очень похожие эмоции...

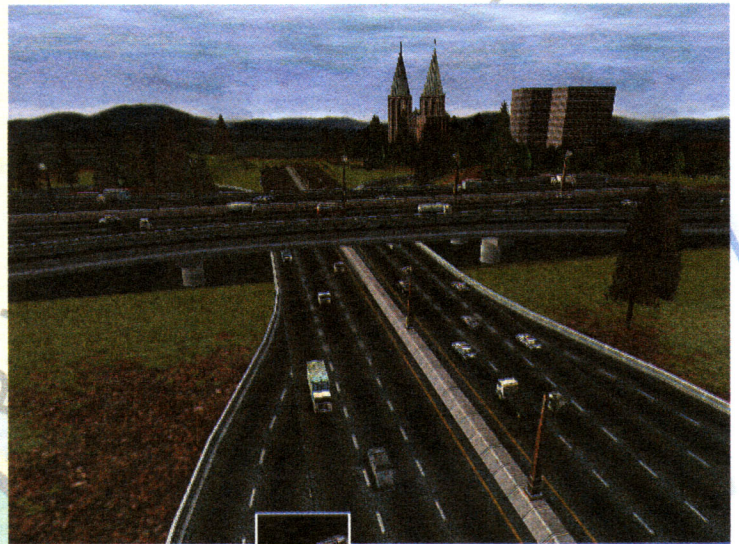
По своему жанру **Loose Cannon** представляет некий гибрид пешеходного **action** и боевого автосимулятора. Как характеризовали ее на выставке сами разработчики из «Цифровой Наковальни»: «Наш проект вберет в себя все самое лучшее из таких игр, как **Interstate 76** и **Quake 2**».

События, описываемые в **Loose Cannon**, имеют место быть в 2016 году, сразу после разрушительной войны на Ближнем Востоке, югославские корни которой тщательно скрываются даже такими прогрессивными разработчиками. Экономика Соединенных Штатов, для порядка помучившись, скончалась в страшных судорогах. Одним словом, социальные программы поддержки безработных негров, системы стимулирования военных и остальные элементы американской мечты почли в бозе. Организованная американская преступность, вернувшись со стажировки из России, быстро взяла бразды правления в свои мозолистые руки, и наступил Хаос. В связи с этим пренебрежительным событием оставшиеся в живых конгрессмены приняли решение возродить институт вольных охотников, способных за некоторое вознаграждение сдать на пункт сбора живых и мертвых мафиозинок хоть собственную мать. Именно в роли подобного бесприн-

ципного персонажа, которому не грозит коррупция, так как оплата у охотников сугубодельная, предстоит выступить игрокам. Представляясь именем «Эш» (так зовут этого рыцаря без страха и упрека) и выглядя как самый настоящий негритянский головорез из Гарлема, им придется выполнять разнообразные миссии в совершенно уникальных районах. В чем каждый мог убедиться, посетив стенд игры.

В **Loose Cannon** вольные стрелки будут мотаться от побережья к побережью на своих автомобилях, бегать по огромным небоскрегам, совершать вылазки в мрачные гетто и оббиваться от «лесных братьев» в сельской местности. Все это было продемонстрировано представителями **Digital Anvil** на E3 и произвело самое благоприятное на профессиональных игроков и просто любителей приятного времяпрепровождения. В игре имеются девять крупных городов, среди которых такие мегаполисы, как Нью-Йорк, Сан-Франциско, Лос-Анджелес. Каждый подобный населенный пункт включает в себя 625 (!) кварталов, и это не говоря уже об обширных сельских районах, в изобилии встречающихся в **Loose Cannon**. На этих территориях Эшу придется выполнить 20 обязательных миссий, включающих в себя не поддающееся подсчету число подмиссий, а также генерирующихся случайным образом небольших заданий, которые игроки смогут выполнить, если окажутся в нужном месте в нужное время. В прайс-лист охотника за бандитами входят такие услуги, как разведывательные операции, освобождение заложников, сопровождение различных ценных грузов и даже карательные миссии. Итогом же должно стать уничтожение Епископа — «авторитета», контролирующего большую часть территории когда-то Соединенных Штатов.

Примерно половину игры участникам охоты за мафией предстоит провести за рулем автомобиля, а оставшуюся часть — бродя по городам и весям на своих двоих. **Loose Cannon** даст возможность игрокам побывать в креслах пятнадцати уникальных автомобилей, несколько моделей которых были продемонстрированы на выставке. Каждая из них может быть укомплектована оружием и броней по вкусу и толщине кошелька бойца (деньги будут появляться в результате успешного выполнения миссий). К вооружению, доступному для установки на железных коней, относятся показанные на E3 ракетницы, лазеры, огнеметы и пулеметы. Не забыли разработчики и о качестве физической модели, которая в **Loose Cannon** заслуживает самых высоких похвал: создается впечатление, что ты на самом деле движешься по еще приличному асфальту в центре Манхэттена или трясеешься на ухабах де-

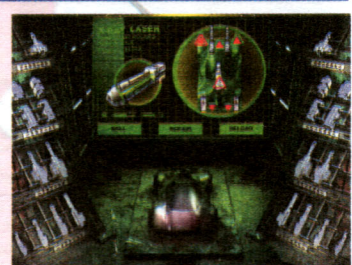


нибудь в глуши Аризоны. И если какой-нибудь пижонский Порш сделает ваш Хаммер на центральной улице, то в пустыни у него не будет ни одного шанса. При этом модель каждого автомобиля очень точно отражает состояние техники. После бокового столкновения дверь машины окажется изрядно помятой, огнемет может очень здорово подпортить краску на капоте, а шины периодически банально превращаются в резиновые лохмотья.

Но не автомобилем единым жив наемник. Иногда приходится покидать чрево своего стального друга и отправляться на поиски приключений. В этом режиме у него гораздо слабее оружие — что такое Узи против станкового лазера? Защита тоже оставляет желать лучшего — бронжилет 2-го класса не составит конкуренцию автомобильной броне. Но выглядит все до неправдоподобия красиво. Представленная демо-версия поражала посетителей великолепной графикой, оставшейся таковой во всех трех режимах наблюдения: от третьего лица, из-за плеча и от первого лица (снайперская стрельба).

Анимация персонажей, созданная при помощи технологии **motion capture**, вообще заставляет усомниться в виртуальности происходящего. Вообще же в **Loose Cannon** автомобильный и пешеходный режимы тесно связаны друг с другом, предоставляя игрокам возможность выбрать то или иное решение любой проблемы. Так в демо-версии, показанной на E3, необходимо было выполнить задание по возвращению законным владельцам грузовика, набитого оружием. Само собой, такой ценный груз бандиты хранят на хорошо охраняемой платной стоянке и по доброму отдавать не хотят. Поэтому можно попробовать на всей скорости влететь через главные ворота, доехать до фургончика, вскочить в него и попытаться скрыться от погони. Если же вы хотите в спокойной обстановке добраться до дома, то следует вылезти из машины за пределами лагеря, подползти к нему поближе и открутить колеса у вражеской техники. Или еще вариант — аккуратно перестрелять часовых из

винтовки и уехать из уже пустынного лагеря.



Во всем **Loose Cannon** ограничивается лишь воображением игроков, и поскольку графически она выглядит просто великолепно, миссии не линейны и очень интересны, она наверняка надолго останется в числе фаворитов у огромного числа игроков. В самом конце выставки Тони Зуровец сказал: «Мы пытаемся создать огромную игровую Вселенную, в которой люди смогут по-настоящему жить! У нас есть для этого все возможности.» И после E3, слегка задумавшись, можно ответить: «А, пожалуй, он прав!»

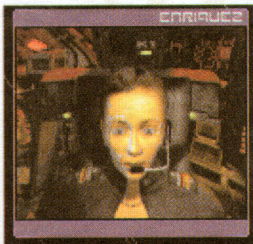
CU-E3



StarLancer

Платформа: PC Жанр: Action
Издатель: Microsoft
Разработчик: Digital Anvil/Warthog
Онлайн: www.digitalanvil.com
Дата выхода: Осень 1999

http://www.gameland.ru



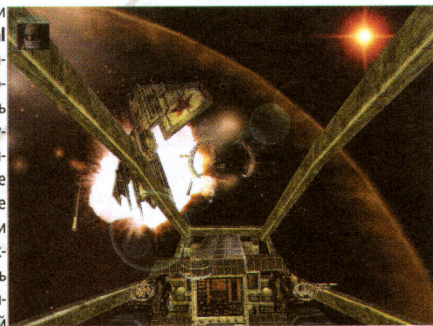
Когда в конце 1996 года Крис Робертс покинул стены родной Origin и основал собственную игровую компанию, единственным проектом, о котором могла говорить игровая общественность, был «новый Wing Commander». О том, чтобы новообразованная Digital Anvil могла заняться чем-либо другим, нежели созданием космических симуляторов, и речи быть не могло. Тем не менее, новая команда Робертса оказалась куда более продуктивной, и при щедром финансировании со стороны Microsoft (для которой, похоже, участие в жизни игрового рынка становится основным приоритетом) умудрилась начать работу одновременно над четырьмя различными проектами. Из них лишь два оказались привычными нам космическими симуляторами. И если суперзасекреченный Freelancer все еще далек от нас, то его «упрощенный» вариант под оригинальным названием StarLancer, ведомый создателем сериала Privateer Эрином Робертсом постепенно начинает принимать оформившийся вид.

Microsoft на своем стенде, по виду мало чем отличавшимся от прошлогоднего, с гордостью де-

монстрировала несколько миссий из StarLancer. Новая игра Digital Anvil не только приглянулась большинству зрителей по вкусу, но и разбудила в душах многих из них ностальгию. В самом деле, StarLancer настолько похож по стилю, построению и дизайну на старый-добрый Wing Commander, незаслуженно отправленный Origin на пенсию, что на глаза фанату невольно наворачиваются слезы. Но обо всем по порядку. Как и в прошлых творениях Робертса & Co, основной движущей силой игры становится сюжетная линия. На сей раз масштабы галактики сжимаются до пространства нашей Солнечной системы, а время действия, соответственно, приближается почти вплотную к наступающему XXI веку. StarLancer повествует вовсе не о романтических временах освоения космоса и исследований близлежащих планет. Напротив, в будущем, по версии Digital Anvil, крупнейшие государства планеты, начав экспансию во Вселенную в поисках энергетических ресурсов и полезных ископаемых, начинают жестокую схватку друг с другом за каждую планету, каждую территорию, каждый астероид. Крупнейшие государства это: Россия (какой реверанс в адрес отечественных геймеров!), США, Великобритания, Германия и Китай. При этом авторы игры несколько отошли от принципа деления стран на хорошие и плохие, и поэтому играть можно за любое из государств. От этого выбора будет зависеть не только набор кораблей и воору-

жений, но и сама сюжетная линия. Как и собственно миссии. В созданной Digital Anvil истории каждая нация придерживается своего собственного разветвляющегося пути. Например, у русских есть серьезная программа покорения Нептуна, американцев привлекает Марс, англичане бредят Венерой. Что вовсе не значит, что те же русские не успели уже основать пары-тройки баз и на Марсе, и на Венере. Разумеется, в интересах каждой из стран обеспечить безопасность собственных колоний, и попутно попытаться выкинуть противника с обжитой территории. Кампании в StarLancer соответственно будут проходить в тех или иных частях Солнечной системы, подчиняясь строго выстроенным правилам сюжета.

С точки зрения игрового процесса, StarLancer чрезвычайно похож на недавний LucasArts'овский X-Wing Alliance, но только снабженный высокой динамикой боя, и подпитанный чрезвычайно мощным графическим движком, разработанным английской командой Warthog специально для Digital Anvil. Нетипичные для Wing Commander нововведения — всевозможные блоки с топливом, возможность захватывать и перевозить объекты... А главное, наличие гражданских и нейтральных судов. Даже в демо-версии на E3 космос просто-таки кишит всевозможными космическими кораблями всех мастей и калибров. Если учитывать обещание разработчиков о том, что ваше с ними обращение будет влиять на дальнейшие взаимоотношения с другими государствами (а в StarLancer, возможно, будет реализован и такой сценарий, когда Америка и Англия смогут объединиться против Китая и России), то получается, что результат нас ждет просто грандиозный. Столь же впечатляюще разнообразной может оказаться и личная карьера вашего героя. Начиная игру обыкновенным пилотом, он сможет быстро



подняться наверх по служебной лестнице в случае успешных действий в коките своего истребителя и постепенно получит возможность не только выбирать себе корабль, оружие и напарников, но и сможет командовать целым звеном и даже, крупным крейсером. Все это делает игру многоплановой и еще более интересной. Напоследок, хочется отметить, что кинематографические амбиции Криса Робертса хоть и несколько поумерились после провала его фильма по Wing Commander, но все-таки никуда не улетучились. Специально для StarLancer английская студия спецэффектов, что делала всю графику для фильма WC создала около 25 минут первоклассных анимационных фрагментов, к ключевым сюжетным сценам игры. Общение же с персонажами на базе будет теперь базироваться на несложных 3D-анимациях с качественной голосовой подложкой. По словам Эрина Робертса, так получается не хуже, чем в Wing Commander III или IV.

StarLancer имеет все шансы стать таким космическим шутером, которого мы все ждали уже очень давно. В условиях временного отсутствия симуляторов от LucasArts в связи с переходом на Вселенную Episode 1 и надобностью зарабатывания шальных денег, конкуренция со стороны FreeSpace II и тем паче Tachyon, не представляется серьезной. У меня уже практически нет сомнений в успехе проекта, тем более приятно, что любимые дизайнеры возвращаются...

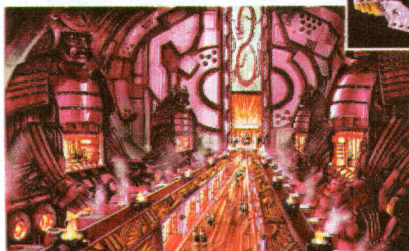
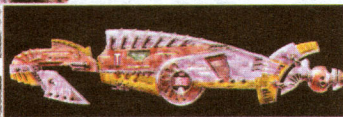
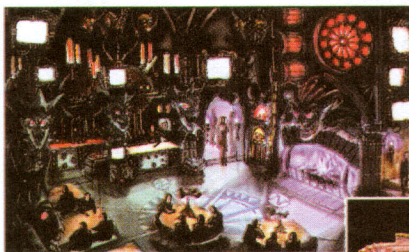
CU-E3

ЭКСПЕРТ: Дмитрий ЭСТРИН (estrin@gameland.ru)

Freelancer

Платформа: PC Жанр: action
Издатель: Microsoft
Разработчик: Digital Anvil
Онлайн: www.microsoft.com
Дата выхода: осень 2000

Еще один title от Digital Anvil, подробности о котором удалось узнать только на выставке. Разработкой Freelancer занимается лично Крис Робертс, и хотя бы поэтому проектом можно было бы заинтересоваться. Мы заинтересовались и... Короче говоря, игру можно охарактеризовать одним словом: шедевр. Между прочим, за восемнадцать месяцев до официально названной даты выхода.



Скажите, вам такие названия, как Privateer, Wing Commander, Elite, Паркан, что-нибудь говорят? Так вот Freelancer — это Privateer, Wing Commander, Elite и Паркан в одном лице. Только выполненный на сверхвысокотехнологичном уровне и от Криса Робертса. Но достаточно наме-

ков, перейдем к самой сути, которая, думаем, не оставит равнодушным никого из читателей. Буквально в нескольких словах о сюжетной завязке, которая позволяет понять, в каком мире мы окажемся. Итак, 29-е столетие, в Первой Солнечной Войне погибают практически все достижения человечества в космичес-

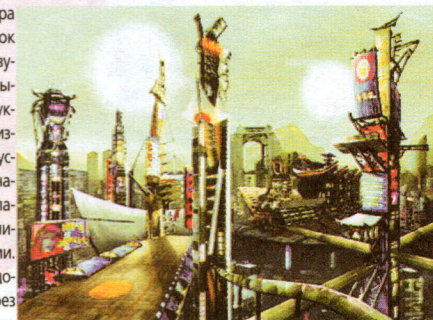
ком пространстве. В начале 30-го столетия цивилизация оказалась разделена на четыре Дома, разумеется, враждебно настроенных по отношению друг к другу. Свободный Дом состоял преимущественно из уцелевших американцев, Бритонский Дом — из остатков Британской Империи, Дом Рейнланд — из немцев, и дом Курасан, олицетворяющий все восточное, — из японцев. Ну, а вы — вольный странник, для которого главным остается нажива, а не политическое противостояние. Есть у вас лишь старый космический корабль, и именно с его помощью вам предстоит разбогатеть и стать влиятельным человеком. Каким образом вы решите это сделать, касается только вас.

Собственно говоря, в игре можно делать все что угодно. Конечно, самое прибыльное занятие в первых порах — это торговые операции. Очень похоже на Privateer — залетаем на планетку, общаемся с людьми, у которых можно узнать последние новости, покупаем какой-нибудь товар и летим спекулировать на другую планету. Если у вас хорошая репутация, то вам предложат работу, в противном случае можно бороздить космическое пространство под пиратским флагом или заняться чем-нибудь еще.

В отличие от Privateer, в Freelancer нет никакой сюжетной линии. Точнее, есть, но она зависит исключительно от вас. Мир Freelancer реагирует на ваши действия, видоизменяется, провоцируя вас на новые действия, и так по замкнутому кру-

гу. В качестве самого простого примера Крис Робертс приводит следующий. Игрок устанавливает торговый путь между двумя планетами. На одной из них чрезвычайно развито сельское хозяйство, продукты питания производятся в большом избытке и оттого стоят дешево. На индустриальной планете наблюдается перенасыщение рынка лекарственными препаратами. Игрок курсирует между двумя мирами, спекулируя различными товарами. Спустя некоторое время его высокий доход привлечет других торговцев, и через некоторое время прибыль окажется чисто номинальной. Зато развившийся торговый путь привлечет пиратов, которые с большим удовольствием будут грабить пролетающие корабли. Тогда руководство планет предложит большую награду тому, кто сможет уничтожить пиратов. Игрок берет на себя эту миссию и, к примеру, успешно ее выполняет. После этого может выясниться, что пираты на самом деле находились под покровительством одного из Домов и... вот уже положено начало военному конфликту, который может легко перерасти во Вторую Солнечную Войну. А все так хорошо начиналось...

Крис Робертс также обратил наше внимание на совершенно новый уровень управления. Конечно, можно управлять космическими кораблями с помощью обычного джойстика, но вместо него разработчики также предлагают довольно нео-



бычное для космического симулятора сочетание мышки и клавиатуры. При этом хочу отметить, что стрелять по вражеским кораблям с помощью мышки (и я даже знаю, какой ;)) значительно проще, чем с джойстиком.

Уже на данном этапе разработки графический движок можно смело назвать выдающимся. Представьте себе космическую станцию, состоящую из 12,000 полигонов, длиной около 2 километров... И эти два километра реально ощущаются, пока мы летим вдоль станции.

К Freelancer нам предстоит еще не раз вернуться — игра того стоит. Ну а, кроме того, до осени 2000 года еще очень много времени.

CU-E3

№12 (45) - ИЮНЬ 1999

Black & White



Самый грандиозный проект в истории компьютерных игр, приехав во второй раз в своей жизни на E3, вновь не пожелал показываться широкой публике. Хотя дело здесь, скорее всего, не в том, что Lionhead всеми силами пытается уберечь свои секреты от других «талантливых разработчиков». И не в том, что знаменитый Питер Молине окончательно зазнался и не желает показывать свое творение толпе охотящихся за сувенирами и сенсациями журналистов. И уж тем более не в том, что игра получается у него вовсе не такая, что была обещана. Просто на данной стадии разработки показывать собственно на стенде все еще практически нечего. **Black & White** до сих пор состоит из отрывочных кусочков игрового процесса, которые только-только начали постепенно собираться воедино вокруг законченного примерно пару месяцев назад движка. А поэтому без разьяснений и комментариев зазвонил и не желает показывать свое творение толпе охотящихся за сувенирами и сенсациями журналистов. И уж тем более не в том, что игра получается у него вовсе не такая, что была обещана. Просто на данной стадии разработки показывать собственно на стенде все еще практически нечего. **Black & White** до сих пор состоит из отрывочных кусочков игрового процесса, которые только-только начали постепенно собираться воедино вокруг законченного примерно пару месяцев назад движка. А поэтому без разьяснений и комментариев зазвонил и не желает показывать свое творение толпе охотящихся за сувенирами и сенсациями журналистов.

Надо сказать, что присутствие **Black & White** и Lionhead на выставке с самого начала сопровождалось всевозможными сплетнями по большей части скандального оттенка. После того как стало известно о переходе Firaxis Games из под крыши EA под покровительство Hasbro неожиданное отсутствие даже намека на **Black & White** как на стенде Electronic Arts, так и во всех пресс-релизах и даже на CD со скриншотами для журналистов — все это дало дорогу расползанию по залам выставки вполне предсказуемому в таком случае известию: «Electronic Arts полностью пересматривает свою политику по отношению к известным игровым дизайнерам и не намерена больше поддерживать их слабоукупающиеся супер-проекты. Firaxis была первой, но не последней. Lionhead ищет нового издателя. А возможно, уже našла. Кандидаты: та же Hasbro, Take 2 и, естественно, монстроватая Infogrames.» Ещё более интригующей новостью оказалось внезапное исчезновение ребят из Lionhead вместе со всем содержимым их маленького стендика уже на второй день выставки. Ни один из слухов пока не подтвердился. И, тем не менее, вероятность охлаждения отношений Lionhead и EA, которые, кстати, никогда и не были особенно теплыми, достаточно высока. А пока... пока все наши весточки об этом невероятно интересном проекте все еще будут сопровождаться старомодной подписью «EA» в графе «издатель».

Black & White, при всей оригинальности прошлых проектов Молине, является самой экстраординарной игрой, над которой этот признанный мастер когда-либо работал. Хотя на первый взгляд игра не кажется чем-то совершенно особенным и вообще сильно похожа на новый Populous, уже спустя несколько минут наблюдения за происходящим на экране начинаешь понимать, каков масштаб этого проекта. **Black & White** внутри своей стратегической скорлупки таит очень странный социологический симулятор, в котором взаимоотношения десятков и сотен маленьких людей со своими маленькими проблемами и заботами представлены на фоне воспитания игроком неведомого существа, титана. Именно он, а вовсе не эти людишки, является основным объектом заботы, именно для этого титана воспроизводится один из самых сложных механизмов искусственного интеллекта когда-либо созданных для компьютерной игры. И весь окружающий мир подчинен тем изменениям, которые будут происходить с этим своеобразным питомцем. Он будет изменяться вместе с ним. Его личность — отражение личности самого игрока. Его действия — следствие воспитания в нем той шкалы ценностей, которую вы сочтете нужным ему привить. Потому-то в результате каждый игрок получит именно тот мир, которого он заслуживает. Черный или Белый... Демонстрация начинается с представления созданного специально для E3 острова. Камера постепенно снижается, преодолевает облака и открывает вид на зеленый остров с дивными равнинами, кукольными горами, лесами и небольшими озерами. Все это — реальный трехмерный мир, созданный из полигонов. Сразу же бросается в глаза обилие деталей и богатые эффекты — облака отражаются на ровной глади воды, кое-где видна рябь, небольшие волны. Отдельные участки острова освещены солнечным светом, а кое-где облака отбрасывают на землю тень. Неподдалеку от небольшой бухты виднеется поселок — совершенно разные домики с черепичными крышами и симпатичными трубами, из которых идет дымок. Дворики со всевозможными дополнительными постройками, сеновалы, загоны для скота, тележки, бочки с водой. Для демонстрации графического совершенства игры Питер выбирает одиноко стоящую во дворе бочку. По мере того как к ней приближается камера, мы видим, что на бочке лежит спелое красное яблоко, по которому ползет червяк. И тут камера отъезжает вновь на глобальный вид из-за облаков. Впечатляюще — это не совсем правильное слово. Самое удивительное то, что это еще цветочки. По улицам милого поселения ходят люди. Каждый из них наделен уникальным обликом и характером. При всей своей кукольности они живут вполне правдоподобную жизнь — работают, едят, отдыхают, развлекаются. Даже женятся и заводят ребятнишек, таких же милых полигонных людишек.

Первый титан, которого нам представляют — гигантская обезьяна. Питер объясняет, что для того чтобы сделать демонстрацию попроще, созданный им монстр несколько глуповат и в действиях по большей части полагается на свою собственную силу. Более того, он представляет собой уже взрослую особь со вполне сформировавшимися привычками и повадками. Вот он ходит, осматривая окрестности. Забрывает прямо в центр поселения. Люди выходят из домов и с удивлением смотрят на чудище. Сблэз слишком велик, и гориллоподобный титан хватается первого попавшегося гражданина из толпы и со смаком устраивает себе завтрак. Молине отвечает ему подзатыльник, потом при помощи простого движения мышкой толкает его в бок и, наконец, поводя курсором под его ногами, опрокидывает умника на спину. Все это без единого нажатия на иконку или кнопку на клавиатуре, только мышкой. Если таким образом наказывать титана за плохие поступки, он постепенно поймет, что подобные действия вам не нравятся. Вы можете научить своего питомца боевым приемам, магии, будете нести за него полную ответственность... И каждое действие будет влиять на его дальнейшую судьбу и даже на тот внешний облик, который он примет в результате. Более того, по мере того, как титан будет набираться боевого опыта, его тело будет покрываться шрамами, и, например, во многопользовательской игре вы наверняка сможете визуально различать различных существ даже одной расы. Движок позволяет включить в игру столько анимации главных героев, сколько требуется авторам. Можно даже анимировать лица —



титан может смеяться, хмуриться, улыбаться, впадать в ярость, даже корчить всевозможные рожи, пытаться вывести из себя своего хозяина. Во время игры вы можете слушать любой музыкальный CD, и самое интересное заключается в том, что ваш титан запомнит эту музыку, и если вы были добры в тот момент, когда проигрывалась та или иная песня, в следующий раз она понравится ему еще больше. Не исключено, что он даже будет пританцовывать в ритм, слушая ее. Если же под очередную балладу вы будете бить и всячески унижать его, то в следующий раз под эту мелодию он будет лишь скалиться и вообще постарается забиться куда-нибудь в дальний угол. Титана можно научить любым боевым приемам, его можно натренировать так, чтобы тот был агрессивным. «У него может быть столько боевых приемов, сколько бывает только в fighting'ax. Если вы хотите играть в эту игру, как в драку, то, несомненно, можете это делать», — говорит Питер. Всего в игре 22 различных вида титанов, которые рождаются из обычных животных, что пасутся или бегают по территории острова. Стоит лишь взять одного из них и перенести к себе в цитадель. Lionhead пока что не уверена насчет того, чтобы вставить в игру титанов-людей. Вот тогда-то мы и узнаем настоящее значение выражения «он дуб дубом».

Чтобы собирать драгоценную магическую энергию с мирного населения планеты, от вас потребуется два основополагающих навыка. Умение восхищаться и умение ужасать. Вы можете в любой момент убить того или иного жителя, испугать его, навести на поселение непогоду или какую-либо природную катастрофу. Люди будут запоминать каждое действие и вести себя соответственно. Для примера Питер тихо толкает одного из людишек. Для того это, конечно, страшная затрепани. Он плюхается на землю, в ужасе оглядывается по сторонам и мчится к своим сородичам. Вокруг него мгновенно образуется маленькая толпа, которая через несколько мгновений убегает и в страхе прячется по домам. Вы должны быть готовы к тому, что те или иные действия могут вызвать совершенно непредсказуемую реакцию. В данном случае наиболее вероятен вариант, что, подумав, люди решат, что имеют дело с великим божеством и начнут поклоняться вам, совершать жертвоприношения и окружают вашу фигуру мистическим культом. Если же вы попробуете подойти к ним с другой стороны, будете устраивать хорошую погоду, разгонять их от напасти, то, скорее всего, они возведут монумент в вашу честь и будут молиться доброму

Платформа: PC Жанр: Strategic Life Sim

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Lionhead Studios

Онлайн: www.lionhead.co.uk

Дата выхода: декабрь 1999



Dungeon Keeper 2

Платформа: PC Жанр: real-time стратегия
 Издатель: Electronic Arts
 Разработчик: Bullfrog
 Онлайн: www.ea.com
 Дата выхода: осень 1999

http://www.gameland.ru



Было бы по меньшей мере неправильно не обратить внимание читателя на то, что на прошедшей выставке наряду с новыми title'ами, анонсированными за последние полгода, попадались и те, что были знакомы нам по E3'98. И таких было предостаточно, в особенности у Electronic Arts. Так вот, вынужден заметить, многие из них слегка потускнели. Если в прошлом году, в Атланте, они были способны вызвать бурю эмоций, то теперь интерес к ним можно назвать пусть и не просто потенциальным, но очень односторонним. Чаще всего журналисты задавали один-единственный вопрос, который разработчикам наверняка казался чересчур ординарным. Они-то считали, что их будут спрашивать о сенсационных достижениях последнего года (еще одного года), о том, как им удалось расширить границы игрового процесса и поднять на новый уровень графическое оформление, а их донимали занудным «ну-и-когда-выйдет». Отшучивались, как умели. Попадались, конечно, и очень остроумные заявления, но вряд ли они вызвали безумный интерес к играм. Многие из них «перегорели». Год назад казалось, что с будущими суперхитами ничто не может сравниться, а теперь бывших любимцев публики как-то очень легко сместили новые фавориты. К чему я все это говорю? К тому, что довольно часто это было все-таки несправедливо. Конечно, во многом виноваты сами разработчики, которые должны понимать, что подогревать интерес игроков к своим проектам на протяжении целого года практически невозможно: это удастся лишь избранным. Полагаться на «авось» в таких случаях не стоит.

Так или иначе, мы вынуждены заметить, что **Dungeon Keeper 2** не особенно сильно изменился с того момента, как мы его видели в последний раз. Очень хочется сказать: совсем не изменился, но это было бы неправдой. Конечно, значительно больше преобразилось наше отношение к игре, но об этом мы уже говорили. В любом случае без ностальгических воспоминаний нам не обойтись. Общеизвестно, что **Bullfrog** — компания очень неторопливая.

Риску предположить, что **Dungeon Keeper** (тот, который первый) своим успехом отчасти обязан именно этой неторопливости. Повышенный ажиотаж объяснялся не только безумно оригинальной концепцией, но и тем, что ее ждали около трех лет. И был успех, который можно было бы смело назвать грандиозным. А вместе с ним некоторое количество критических замечаний. Дескать, графика могла бы быть и получше, а сама игра и помасштабнее. Собственно, с какой-то точки зрения **Dungeon Keeper 2** начал разрабатываться благодаря этой критике. Теперь игра наполовину состоит из графики. Другая половина была взята из **Dungeon Keeper** и слегка изменена. Все это справлено большим количеством различных нововведений. Грубо говоря, именно таков предмет нашего разговора.

Игра сама по себе стала больше раза в два с половиной. Увеличилось количество монстров, заклинаний, помещений, ловушек и дверей. Разработчики сделали несколько собственных оригинальных открытий, немного изменили игровой баланс и привнесли в геймплей несколько принципиально новых «фишек». Конечно, для хорошей игры этого более чем достаточно, а вот для **Dungeon Keeper 2**... Но не будем о плохом, поговорим лучше о тех принципиальных нововведениях, которые позволяют нам говорить чуть ли ни о новом аспекте игрового процесса.

Как вы помните, большие нарекания в **Dungeon Keeper** вызывали сражения монстров. В крошечную пещерку можно было захинуть полсотни спрайтовых колдунов, драконов, демонов и гоблинов и, собственно, на этом непосредственное участие игрока в битве можно было считать законченным. С одной стороны, все было чрезвычайно просто: хватаем за шкуру монстров и швыряем в самое пекло, ни о чем больше не заботясь. С другой стороны, разобрать, что происходит на экране и, тем более, кто выигрывает, было практически невозможно. Какие-то вспышки заклинаний, обилие крови, сопровождающееся гулкими ударами, стопами, шипением и рычанием. Конечно, можно было вмешаться, можно было очень быстро построить укрепления, долбануть молнией демона или наградить оплеухой облившегося орка, который не особенно активно проявлял себя в сражении. Но, откровенно говоря, этого не хватало. Таким образом, важнейшая часть игры оказывалась очень забавна, но совсем не функциональна. С появлением трехмерности в **Dungeon Keeper 2** многое изменилось. Изменились и сражения, исход которых может зависеть от правильного расположения на поле боя полигонных монстров. Кучу малу устроить не получится из-за технологических особенностей полноценного трехмерного движка, и это радует. Тактическое планирование существенно разнообразит игровой процесс, а кроме того дает основания думать, что и мы можем на что-то повлиять.

Правила, впрочем, все равно очень просты: на передних позициях у нас юниты, ведущие контактный бой, на задних — дистанционный. Надо вовремя замечать свои потери и лечить особо ценные экземпляры монстров. А также не забывать пользоваться боевой магией. Однако дело даже не в том, что нам позволили, наконец, вмешаться в происходящее, а в том, что все видно. Видно, кто отливывает от боя, видно, кто кого бьет и кто в кого стреляет.

Появившиеся новые монстры, среди которых стоило бы назвать Черного Рыцаря, Темного Эльфа и Саламандру, вносят свой скромный вклад в экологию подземелья. Теперь коммунальную жизнь будут осложнять не только бесконечные сколки жуков с мухами, но и жуткие по масштабам скандалы новых обитателей. Сначала это очень веселит, потом начинает



слегка надоедать и, в конце концов, на пьяную поножовщину нескольких кретивых просто перестаете обращать внимание. В конце концов, с потерей двух юнитов можно смириться — нервы дороже. На более поздних этапах игры от ненужных особей можно избавляться более изощренными способами. К примеру, сдирать с них шкуру, сажать в карцер или просто приносить в жертву соответствующим силам Зла.

На самом деле все, что касается обитателей подземелья, их нравов и привычек, способно развеселить кого угодно. И самое приятное то, что игрок — главное лицо, тот самый Хранитель Подземелья, который может делать со своими подчиненными все что угодно. Абсурдная атмосфера, в которой смешивается комичное и трагичное, в **Dungeon Keeper II** сохранена в целостности и сохранности. Монстры, как и прежде, являются из Порталов, потом занимают положенную себе площадь в жилом помещении, потом разбредаются по библиотекам, пыточным камерам и тренировочным залам, время от времени вылезая оттуда, чтобы сожрать цыпленка и получить зарплату из сокровищницы. При этом они не забывают веселиться, пьянствовать и скандалить. Так что все очень естественно и правдоподобно.

Кстати, в старом **Dungeon Keeper** меня очень интересовала одна вещь: зачем монстрам золото? На что они его тратят? Ответ на этот вопрос оказался лишь в **Dungeon Keeper II**, в котором среди множества новых помещений появилось одно, чрезвычайно оригинальное. Это — конечно же, казино, в котором будут ошиваться особо азартные особи. Помещение

это уникально тем, что позволяет нам зарабатывать, хорошенько при этом повеселившись. Сами представьте: получил монстр зарплату и тут же проигрывает ее в казино. Конечно, все не так просто — во-первых, проигравший впадет в глубокую депрессию или крайне озлобленное состояние, во-вторых, монстры могут и выигрывать. Существует некая вероятность того, что счастливец просто опустошит сокровищницу, оставив в ней голые стены. Правда, и на этот случай разработчики дали нам возможность восстановить «справедливость», при этом хорошенько повеселившись. В конце концов, кто Хранитель Подземелья? Оттаскиваем монстра за шкуру в какое-нибудь укромное местечко и жестоко избиваем его до тех пор, пока негодяй не отдаст выигранные деньги. С особо упорными экземплярами можно не церемониться и лупить вплоть до летального исхода. Только постарайтесь сделать так, чтобы кровавой расправы никто не увидел, а если монстр все-таки выживет, то постарайтесь изолировать его в тюрьму, в которой рассказать о своих злоключениях он сможет лишь таким же «счастливицам», как он сам. В противном случае вести о коварном и подлом характере Хо-



ВНИМАНИЕ! В августе РЕВОЛЮЦИЯ!



С **АВГУСТА '99** «СТРАНА ИГР» будет выходить в новом формате: финская полиграфия, новый дизайн, новые рубрики, постер в каждом номере...

С **АВГУСТА '99** в продаже **НОВЫЙ ЖУРНАЛ** ТОЛЬКО для поклонников игр на PC в «старом» формате **СИ**: никаких приставок, самая свежая информация, авторитетные авторы

The Sims



Н

ынешняя выставка оказалась, в отличие от многих прошлых, яркой демонстрацией того, что известные игровые дизайнеры, многоопытные мастера, работающие в индустрии долгие годы, не только не теряют со временем своей силы, но умудряются представлять нашему вниманию самые интересные и наиболее оригинальные проекты. Примеры на E3 можно было отыскать буквально на каждом стенде: у Питера Молине с его **Black & White**, Криса Робертса с **FreeLancer**, Ричарда Гэрриота с **Ultima Ascension**... Но, пожалуй, самый серьезный сюрприз преподнес другой, не менее именитый дизайнер, создатель великого и ужасного **SimCity**, Уилл Райт.

Если Робертс или Гэрриота в игровой индустрии принято считать эдакими ремесленниками, клепающими проекты если ни десятками, то по крайней мере создающими их регулярно и почти всегда попадающими в ожидаемую от них точку, то у Райта репутация совершенно иная. Почти не известный широкой публике и не показывающийся на людях, этот гений, внешне очень смахивающий на среднестатистического российского алкаша, трудится в **Maxis** вовсе не над играми. Он рождает идеи. Концепции. Невероятные игровые сценарии. Этим-то данный человек и ценен. Пусть далеко не всегда его идеи попадают в десятку (см. наш весьма обстоятельный обзорчик проектов бесконечного сериала **Sim** в 43 номере журнала), но некоторые совершенно сбивают с ног. **Sims** — самая обескураживающе простая. И при этом самая невероятная.

Новая затея Райта такова — если уж игроку позволяется строить и разрушать города, возводить небоскребы, управлять полицией, создавать налоговое законодательство и при этом практически не нести за свои действия никакой ответственности, почему бы в этом случае не доверить ему что-то посерьезнее. Например, человеческую жизнь? **Sims** — это тоже не простенький **SimCity** в масштабах одного квартала, напротив, это самая глубокая и серьезная игра, которая когда-либо выходила из-под пера **Maxis**. В ней вам предстоит не только строить дома, обставлять их мебелью и зарабатывать деньги, но управлять действиями и нести ответственность за «маленьких компьютерных людей» (кстати, была древняя игрушка с таким названием :-). Прелесть в том, что, будучи зависимыми практически во всем от вашего мудрого решения, эти люди, тем не менее, живут своей жизнью, испытывают эмоции, ведут себя в соответствии с их собственными характерами, привычками и особенностями. Не хочется проводить некорректных параллелей, но все

же, Райту, похоже, удастся совершенно уникальный эксперимент — создание «Тамагочи для взрослых». Ранним же результатам этой работы подивились многие из посетителей E3. К примеру, в пресс-центре наряду с основным вопросом «Что ты думаешь о **Project Dolphin**?», «Играл ли в **Gran Turismo** на PS2?» и «Как тебе **Black & White**?» очень часто звучал и такой: «Ну что, видел **Sims**?» В результате игра таки завоевала титул самого оригинального проекта выставки. Думается, не зря. Не напрасно же мы уделили знакомству с ней, а также с ее гениальным продюсером целых полтора часа драгоценного выставочного времени!

В **Sims** вы непременно встретите до боли знакомые **SimCity** образные строительно-развивательные мотивы. Каждому **Sim**'у требуется место жительства. Располагая некоторым первоначальным капиталом, вы закупите себе землю неподалеку от мегаполиса в одном из маленьких городков и выстроите небольшой аккуратный домик. При этом можно как пользоваться встроенными в игру десятками вариантов жилища, так и спроектировать свой собственный. Далее начинаются новации. Для того чтобы человечкам было уютно в своем жилище, вы должны со вкусом обставить дом. Закупите кровати, тумбочки, шкафы, столики, диванчики, занавески, телевизоры, кухонную утварь, разбейте во дворе лужайку, выложите каменную дорожку и непременно все это застрахуйте! Вот, вкратце, список ваших занятий в двух «не основных» режимах игры — **Build** и **Buy**. Настало время для самого главного — создания своего уникального, неповторимого персонажа. Для того чтобы, наконец, заполнить главного героя начинающейся мыльной оперы, вам придется вспомнить... ну, к примеру, **Baldur's Gate**. Процесс генерации персонажа выглядит почти как в классических **RPG**, вот только вместо расы, предпочтительного вида оружия и магических способностей вы будете выбирать между интеллектуальными способностями, шармом, чувством юмора, утомляемостью, манерами общения, воспитанностью и еще добрым десятком подобных параметров. Естественно, можно выбрать и внешность будущего сима. В соответствии со всеми этими характеристиками игра создаст уникальный характер виртуального человека, наделит его вредными привычками, отрицательными качествами, сомнительной внешностью и обаянием и (как правило) невероятной ленью. Вот с этим грузом вам и предстоит завоевать располо-



жение собственных соседей, найти работу, сделать карьеру, связать себя с кем-то сомнительными узами брака и так далее. В общем, предстоит как-то жить.

Спектр возможных команд, которые вы можете отдавать своим симам, невероятно богат. Интерфейс построен таким образом, что вы постоянно можете быть в курсе нужд и желаний своих героев. Специальные индикаторы показывают, не голоден ли, не устал ли ваш «питомец», не стало ли ему одиноко. В то же время конкретные желания и мысли обозначаются в виде картинок, заключенных в комиксовидные облачка над головой героя. Логические цепочки могут быть как очень простыми (устал — иди попей кофе, или прими душ, или ложись поспать), так и достаточно сложными. К примеру, чтобы заставить героя заняться поисками работы, вам потребуются сначала поднять ему настроение (с финансами-то плохо, вот он и вошел в депрессию, на столе лежит недоодеженный кусок пиццы, в доме разгром, да еще и канализация поломана — есть от чего прийти в ужас), убедить в том, что он еще кому-то нужен, убраться в доме, достать газету, прочитать объявления, съездить на собеседование (в этом вы не участвуете)... Еще сложнее

с поиском спутницы или хотя бы просто девушки. Начать с того, что на первых порах вас никто в округе не знает, на улице не здороваются, в гости не зовут, не обращают внимания и, само собой, не проявляют признаков влюбленности. Закорешиться с соседями нелегко — это целая игра в игре. В зависимости от ситуации, надо преподнести им приятные сюрпризы, приглашать на совместную жарку (то есть, пожирание) всяческих шашлычков... Неплохо бы купить бассейн или джакузи и плескаться в прохладной водичке, настроившись на интимную обстановку. Возможностей невероятно много. Какая сробота — решать вам и компьютерным оппонентам. Они, как можно догадаться, тоже наделены уникальными персональными чертами. Особую глубину игра приобретает именно в области развития взаимоотношений между героями. Они могут дружить, влюбляться, ссориться, скандалить, мириться — им доступны десятки эмоций, они способны практически на все. Тем более интересны встроенные сценарии. Как вам, к примеру, такая ситуация — стать девушкой, за которой гоняются сразу четверо кавалеров, все настойчивые, ревнивые и непреклонные? А по силам ли вам соблазнить красотку из богатой семьи, будучи бедным студентиком? Как насчет роли главы семьи, которому приходится следить за десятком постоянно куда-то исчезающей женушкой?

Sims — действительно оригинальная игра. Очень воодушевляет тот факт, что подобные проекты все еще появляются и что создаются они не мелкими выскочками, хватившими лишь удачную идею и поэтому наплевавшими на графику, звук и все остальное, а настоящими профессионалами. С возможностью все делать не спеша, обстоятельно, располагая нешуточными бюджетами. **Maxis**, говорят, самая дорогая по стоимости содержания для **Electronic Arts** компания, переплывающая по денежным размахам даже **Westwood**. Надеюсь, на этот раз этот золотой поток польется в нужное русло. А пока... пока неожиданные **Sims** отбирают у тяжеловеса **Tiberian Sun** титул лучшей стратегии на E3.

Theme Park World

Платформа: PC Жанр: экономическая стратегия

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Bullfrog

Онлайн: www.ea.com

Дата выхода: осень 1999



T

Theme Park World — это маленькая безумная сенсация от Bullfrog. Общеизвестно, что компания любит контрасты, но кто бы мог подумать, что настолько. И так, разработчиками, судя по всему, овладела ностальгия. **Theme Park** — одна из первых удачных игр, бросившая вызов самой Maxis с ее суперпопулярной серией Sim. Игрушка, как вы помните, была замечательна своей наглядностью — мы не только могли видеть посетителей парка, но и по их поведению или даже внешнему виду определить, что им нравится, а что — нет. Потом был **Theme Hospital**, **Dungeon Keeper**, и вот теперь, спустя несколько лет, Bullfrog вновь решила вернуться к своим **Theme** с продолжением того самого **Theme Park**.

Игра на данный момент находится на самой ранней стадии разработки, однако нам удалось оценить то, что уже было сделано. Учитывая, что среди читателей есть те, кто никогда в жизни **Theme Park** не видел, вкратце напомним суть игрового процесса. Она очень проста: нам надо построить парк и сделать его самым посещаемым. Многие зависело от правильного размещения аттракционов, от того, насколько логичной была планировка парка. Надо было следить, чтобы посетителям не приходилось стоять в слишком длинных очередях, чтобы им хватало мест общественного пользования и чтобы они пребывали в веселом и радостном расположении духа.

Концепция **Theme Park World** немногим отличается от **Theme Park**. По сути все то же самое. Вновь нужно строить парк и нянчиться с капризными посетителями, которые не оставят вас просто так в покое. Дабы парк был посещаемым, следует очень рационально распорядиться имеющимися средствами. Что себе позволить: лишний аттракцион или благоустройство территории — это один из наиболее типичных принципиальных вопросов. При этом, как и раньше, приходится забыть о том, чтобы всех сделать



счастливыми. Кто-то обязательно будет недоволен. Наша задача заключается в том, чтобы таких было как можно меньше. Узнать, кто чего хочет, очень просто — над головами посетителей парят знакомые многим иконки с забавными рожами. Так что сразу видно, кто, к примеру, проголодался, а кто — наоборот. Кстати, возиться придется не только с посетителями, но и с обслуживающим персоналом. Не стоит забывать о том, что чтобы продавать билеты, нужны кассиры; чтобы аттракционы не рушились в самый неподходящий момент — техники, а чтобы парк не особенно сильно напоминал помойку — дворники. Так вот весь этот обслуживающий персонал порой будет доминировать над посетителями, чем даже самые капризные посетители. Они будут требовать повышения зарплаты, выплаты премиальных, повышения в должности и т.д. Естественно, управляться со всем этим будет отнюдь не просто.

Привлекательность **Theme Park World** состоит также в том, что можно самому придумывать и разрабатывать новые аттракционы. Единственным ограничением выступает фантазия игрока. В остальном все остается практически безо всяких изменений, если, конечно, не считать новый уровень микроменеджмента. К примеру, у нас есть возможность для каждого аттракциона устанавливать свои цены на билет.

Да, **Theme Park World** выполнен в полном 3D. Так что **Rollercoaster Tycoon** отдыхает. Камеру можно как угодно вращать, приближать, удалять и изменять угол обзора. Однако самым главным достоинством движка следует считать то, что на



свой парк можно взглянуть глазами обычного посетителя. То есть при желании можно отстоять в очереди, купить билет, а потом проверить на своей шкуре надежность только что собранных американских горок. Предполагается, что видом от первого лица игрок будет пользоваться почти столь же часто, как и видом сверху.

Графика, откровенно говоря, убога. Понятно, конечно, что игра находится чуть ли не на самой ранней стадии разработки, но то, что мы увидели, ужасало. Какая странная аляповатая архитектура, нелепые яркие краски... Такое ощущение, что все это рисовал годовалый ребенок. Корооче говоря, художникам и дизайнерам Bullfrog есть, где поработать. Да и сам движок очень слабенький. Прimitивные полигонные модели как-то не особенно впечатляют, а дерганная анимация просто удручает. Вообще многое в **Theme Park**

World разработчики пропустили мимо себя. Возьмем, к примеру, ту же территорию, на которой нам предстоит отстраивать парк. Территория эта на самом деле трехмерная, но не особенно заметно, что авторы игры полностью использовали ресурсы столь желанного третьего измерения. Никаких крутых холмов, рек и прочих радостей. Все как-то очень стандартно и правильно, а оттого немножко скучно.

Вообще на данный момент в игре нет того, что бы запоминалось раз и навсегда, какой-то изюминки, ради которой стоило ожидать **Theme Park World**, считая дни. Есть какие-то дополнительные возможности, но они не особенно относятся к игре. К примеру, в любой момент можно сделать **screenshot**, который автоматически будет отправлен в виде открытки вашему приятелю. Это все очень приятно, но вместе с тем не хватает, собственно, самой игры. Будем надеяться, что Bullfrog все-таки поднимет игру на соответствующий уровень. Свой уровень.



Command & Conquer: Tiberian Sun

Платформа: PC Жанр: real-time стратегия

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Westwood Studios

Онлайн: www.tiberiansun.com

Дата выхода: август 1999



E

еще один представитель долгожителей от **Electronic Arts**, легкомысленно перескакивающий по календарю с одной даты на другую чуть ли не каждый месяц. Еще зимой мы точно-точно ожидали его появления 23 марта. К этому самому 23 марта мы уже были абсолютно уверены, что герой появится в начале июня. На майской же **E3 Tiberian Sun** был отложен в последний раз — на август. Мы, конечно, за **Westwood** не в ответе, но на сей раз дополнительное время действительно потребовалось на окончательный отлов багов, а вовсе не на отпуск команды разработчиков на Багамах. Та версия драгоценного **Tiberian Sun**, что **Westwood** привезла на **E3**, является первым, пусть еще сыроватым и не вполне окончательным, но все же полностью собран-

ном вариантом игры, который мы вскоре увидим на прилавках. Все миссии, ролики, сюжетная линия, текстовые файлы, карты, юниты, интерфейс, курсоры, редакторы — собраны воедино. Любый журналист может устроиться в уютном стальном кресле, в нескольких местах пробитом снарядами и испещренном вмятинами от пуль, и приобщиться к такому знакомому, но все же новому миру **Command & Conquer: Tiberian Sun**. Незадолго до начала выставки **Westwood Studios** покинул ведущий дизайнер **Tiberian Sun** — **Eric Yeo**. Похоже, что на судьбе проекта эта потеря уже никак не отразится, ведь дизайн был завершен еще почти полгода назад. Окончательно же сформировать игровой баланс и отловить ошибки вполне могут и оставшиеся члены команды. Тем более, что среди них есть и другая знаменитая личность — **Adam Isgreen**, автор **Red Alert**, который теперь возглавил команду **Tiberian Sun**. Так или иначе, наши впечатления от игры от всех этих перестановок ничуть не изменились.

Tiberian Sun играется так же весело и динамично, как и два предыдущих шедевра **Westwood**. Как и прежде, действия на экране разворачиваются очень стремительно, и общая тактика ведения войны не столь важна по сравнению с десятками сиюминутных дел и проблем. За это я люблю **Command & Conquer**, и отсутствия подобных ощущений в новой игре **Westwood** не притеснил бы. В то время как **Blizzard**'овский **StarCraft** так же сделал шаг в сторону увеличения динамики игрового процесса, только **Tiberian Sun** способен по-настоящему приковать вас к экрану, увлечь и захватывать внимание так, что вы не сможете оторвать глаз от монитора.

Внешне игра стала много симпатичнее, но кардинальных отличий от графического дизайна прошлых серий вы не найдете. Да, стало много больше модных изысков, в области подобных извращений **Westwood** даст фору любому разработчику на **PC**, да и в игровой индустрии вообще навряд ли уступит тем же королям дизайна из **Namco** или **Square**. Совершенно уникально подобрана палитра, освещение делает мир настолько реальным и, тем не менее, фантастическим, создает некое единое ощущение того, что перед вами не карта, а реальная земля, настоящие деревья, дома, речка, песок на берегу, свалка мусора, наконец. Именно этого момента всегда не хватало конкурентам — их движки не позволяли делать ни что иное, как силиконовые долины с неестественными, но зато очень четкими изображениями. Подход **Westwood** совершенно иной — изображение, как всегда, немного зернисто (не стоит думать, что воксельная территория когда-нибудь будет выглядеть так же гладко, как и полигонная — все же это совершенно иная технология), но зато ласкает глаз и помогает дизайнерам достичь нужных ощущений. Иными словами, скриншоты в данном случае не помогут... Интерфейс выполнен в совершенно новом ключе.



На стандартные курсорные команды теперь накладывается и весьма хитроумная система управления патрулированием. Расставлять **checkpoints** для юнитов теперь проще, чем когда-либо. Более того, теперь их пути можно проследить визуально, и вы никогда не будете задаваться вопросом, куда это ползут ваши юниты без всякого подчинения здравому смыслу. Еще интереснее то, что в **TS** не маршруты привязываются к юнитам, а юниты к маршрутам. И так, поверьте, намного удобнее.

Tiberian Sun в очередной раз доказал, что актуальности сериал **Command & Conquer** не утратил. Даже спустя долгие годы, проведенные проектом в разработке, играть в творение **Westwood** можно и нужно. Хитовый статус проекта никуда не делся, и успех ему обеспечен. Кстати, независимо от мнения прессы.

CU-E3

http://www.gameland.ru

027

Сергей ОВЧИННИКОВ (ovch@gameland.ru)

ЭКСПЕРТ

Ultima Ascension

Платформа: PC Жанр: RPG

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Origin Systems

Онлайн: www.origin.ea.com

Дата выхода: сентябрь 1999



D

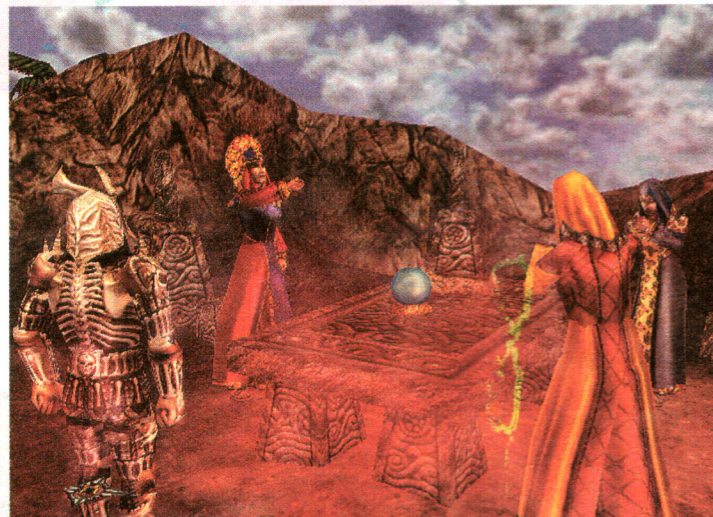
евятая серия **Ultima** — один из самых многострадальных игровых проектов современности. Четыре года разработки — это даже для признанных «тормозов» вроде Молине слишком. Тем не менее, амбициозный проект Ричарда Гэрриота, на который регулярно за последние годы сваливались всевозможные неприятности — от ухода из команды части разработчиков до утомительных процедур доработки движка и перестановок в самой компании. Более того, **Ascension** для **Origin** всегда была как бы побочным проектом. Команда чрезмерно увлечена революционной **Ultima Online** и поэтому не прикладывала особых усилий к тому, чтобы приблизить **Ultima IX** к реальности. Тем более что работы над этой игрой было ничуть не меньше, чем



над грандиозной (но зато двухмерной) сетевой **RPG**. Похоже, всерьез за **Ascension** взялись лишь тогда, когда выяснилось, что следующую версию **Ultima Online** придется делать трехмерной. И что концепция, да и движок детища Гэрриота более всего для этого подходят.

В прошлом году господин Гэрриот показывал нам довольно-таки убедительную демку игры, знакома с ландшафтами и игровыми принципами. Но вся доступная территория тогда ограничивалась лишь парой квадратных километров пространства. По идее же игра должна была быть огромной и состоять по крайней мере из 200-300 участков, подобных тому, что команда **Origin** смогла собрать для **E3'98**. Именно из-за той не слишком правильно составленной демки и пошли слухи о том, что-де Гэрриот изменил канонам жанра и покусается на скандальную славу клепателя клонов **Tomb Raider**. Многие издания (в том числе и некоторые отечественные) купились на вид от третьего лица, прыжки, драки в реальном времени... Что ж, после выхода игры они, скорее всего, будут крайне удивлены. Тем, что, несмотря ни на что, **Ultima Ascension** представляет собой классическую **RPG**, причем с весьма характерным **Origin**'овским почерком.

На **E3'99** **Origin** привезла хоть и порядком насыщенную багами, но все-таки полную версию игры. И вот что я вам скажу: хоть за последние годы и месяцы нас успели порядком побаловать весьма и весьма хорошими ролевыми играми, магическая притягательность **Ultima** от этого изобилия ничуть не слабеет. Графика, конечно, сегодня выглядит вовсе не так великолепно, как год назад, и тем не менее оставляет на редкость приятные ощущения. Яркие, сочные цвета, идеальное соблюдение масштабов (лучшее из всего, что мне довелось видеть за последнее время), непохожесть на все современные **3D**-движки, специализирующиеся лишь на выжимании максимума спецэффектов из акселератора.



Обилие деталей, весьма самобытный «британский» дизайн, правильное построение карт, игра с положениями камеры — все это делает **Ascension** совершенно уникальной игрой. Здесь вы не будете часами ходить по одинаковым тропкам в поисках необходимой пещеры или бродить по пустынным напичканным монстрами локациям — территория пуста и не столь огромна, как, скажем, в **Ultima Online**, но зато предельно насыщена объектами и, что крайне приятно, всевозможными красотами. Порой просто хочется забраться на какой-нибудь холмик и наблюдать оттуда за закатом. Каждая минута реального времени в **Ascension** приравнивается к четырем местным, так что сутки будут проходить примерно за 6 часов.

Весьма приятные изменения коснулись интерфейса — теперь вы можете повесить на «горячие клавиши» абсолютно любые предметы и/или

заклинания. Помимо этого предметы можно брать в руки, рассовывать по карманам или, в крайнем случае, отправлять в рюкзаки. В игре нет классического разделения территорий на подземелья и наземные, полностью отсутствуют и какие-либо ограничения в использовании предметов или интерфейса на и под землей.

На удивление серьезный сюжет, совершенно уникальная система общения с **NPC**, целиком и полностью голосовая озвучка (а это, как никак, более 8000 линий диалогов), абсолютно новая, разработанная с нуля система ценностей, основывающаяся на понятиях Правды, Любви и Смелости, и главное, близость проекта к завершению делают **Ultima Ascension** не только потенциальным хитом, но и главным кандидатом на лидерство в ролевой гонке этой осени. По крайней мере, именно она является моим личным фаворитом.

CU-E3

№12(45) - ИЮНЬ 1999

Heavy Metal F.A.K.K.2

Платформа: PC Жанр: Action «для взрослых»

Издатель: Gathering of Developers

Разработчик: Ritual Entertainment

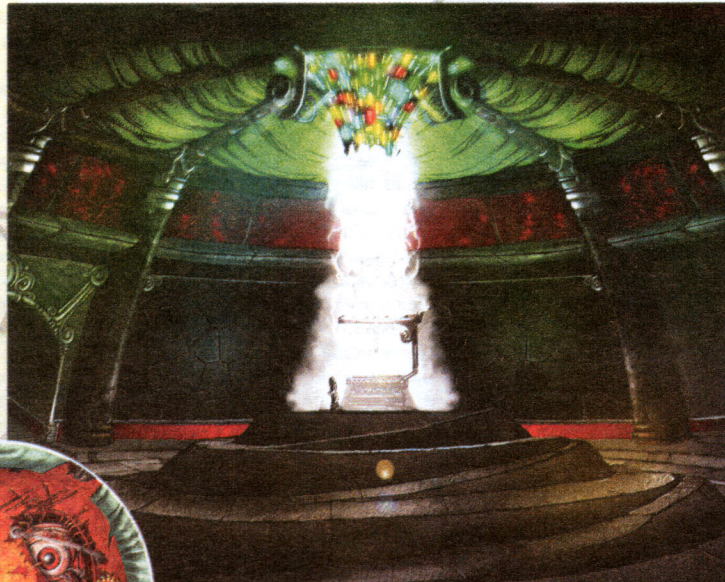
Онлайн: www.ritual.com

Дата выхода: весна 2000

http://www.gameland.ru

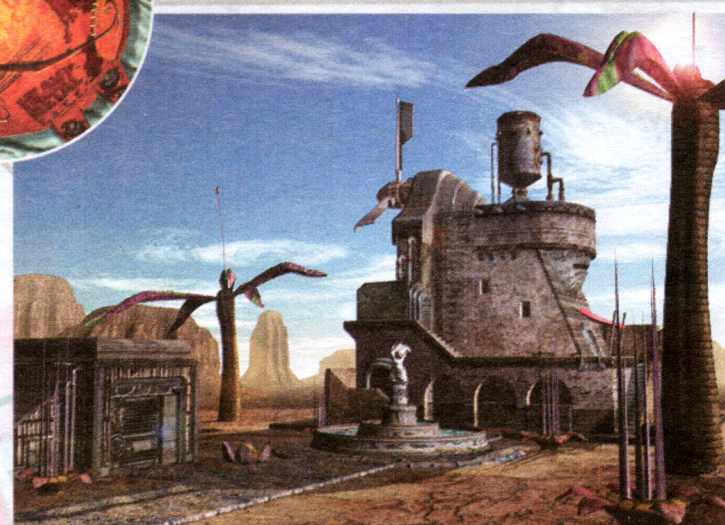


Gathering of Developers, молодое и, увы, последнее истинно хулиганское издательство в игровой индустрии, на очередной E3 превзошло всех. Причем сразу по нескольким параметрам, но, в основном, в оригинальности. Вместо того чтобы арендовать дорожный стенд в одном из залов Convention Center, пытаться привлечь к себе внимание, созывать скучные пресс-конференции и устраивать дебильные презентации, GOD сделала все по-своему. Арендовала ближайшую к выставочному комплексу автостоянку (вы не слышали, именно автостоянку), приволокла туда около десятка автофургонов жилого типа (в Америке подобное «мобильное» жилье достаточно популярно), расставила их по периметру своей «выставочной площади» и выстроила в самом центре огромную сцену. Осталась лишь малость — пригласить разработчиков из Epic Games, Terminal Reality, 3D Realms, Ritual, Remedy, Edge of Reality и Pop Top занять места в упомянутых выше фургонах. Со своими лучшими и самыми засекреченными проектами, разумеется. Рок-группа с живой музыкой и бар с экзотическими напитками (пивом, например) прекрасно дополнили картину. И что вы думаете? Сработало! Бульстенд GOD затерян где-нибудь между Infogrames и Capcom, далеко не каждый зашел бы на него. На веселой же стоянке, которая, не в пример Convention Center, работала не с 9 до 5, а до тех пор, пока территорию не покидал последний угулявший владелец бэджа, уверен, побывали абсолютно все участники выставки. Приятно и то, что все это затевалось не без классных игр. Gathering of Developers, наконец-то, начала раскручиваться по-настоящему, и избавленные от своих обязательств перед другими издательствами организаторы этого сообщества постепенно начали пополнять копилку интересных проектов, сделанных уже под крышей GOD. За плотно закрытыми дверями фургонов показывались и Fly, и DarkStone, и KISS Psycho Circus, и Nocturne. Но самое незабываемое и



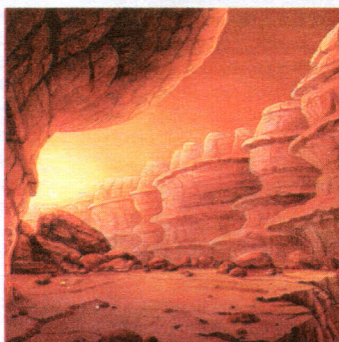
сильное впечатление на нас произвел невероятный Heavy Metal F.A.K.K. 2 от наших любимчиков из Ritual Entertainment и самого Levelord'a лично.

За восемь недель до начала E3 Ritual, наконец-то, получила от id Software исходники движка Quake III и немедленно начала работу по... модернизации этого самого движка. В результате всего за каких-то два месяца программистам из Ritual удалось практически невозможное. Технологическая демка FAKK2 с несколькими соб-



ранными кусочками уровней выглядела на голову выше любого из представленных на E3 3D-Action'ов. В том числе и хваленого Quake Arena. И так, чем же так хорош этот странный-престранный FAKK?

Прежде всего — своим фирменным дизайном. Уже по Sin мы увидели, наконец, чего стоит талант Levelord'a. И хотя нельзя сказать, что игра пользовалась чрезмерным успехом, вина дизайнера в этом «провале» нет. В новом творении дизайнеры следуют несколько другому ориентиру — они пытаются создать первый 3D-Action для взрослых, в котором высокотехнологический, умно выстроенный и чрезвычайно юморной сюжет соседствует с быстрым игровым процессом, уймой приколов и сексуальных мотивов. Вот вам и вся концепция FAKK2. Просто, но со вкусом. Вид от третьего лица, главная героиня — кибернетическая супермодель весьма стервозного вида и обладательница весьма завидных форм. Она лихо расправляется с армиями мутантов, носится по уровням, как угорелая, может одновременно использовать автомат и фэнтезийного вида меч. Уровни — это что-то особенное. Словами передать практически невозможно. Например, один из залов представляет собой ряд нависающих над пропастью платформ, по которым героиня должна прыгать, чтобы попасть на противоположный берег. А из стен по бокам бегут потоки воды. Вот только стены не плоские, а выполнены в виде объемной женской груди. Это называется изысками и должно вызывать здоровый смех. И, кстати,



вызывает. Разумеется, в Ritual понимают, что игра не предназначена для детей. С технологической стороны все выглядит угрожающе идеально. Уже имея мощный движок, ребята из Ritual воюю его подстраивают под свои нужды. Реальные отражения на поверхностях, синхронизация мимики героев с произносимыми ими словами, порталы, хромированные объекты... Серьезно. Когда авторы игры говорят: «Мы надерем задницу этой Ларе Крофт», то они имеют в виду именно то, что говорят. Буквально. У меня нет никаких сомнений, что так и будет. А у вас не должно быть сомнений в том, что к этому шедевру мы еще вернемся.

CU-E3

Total Annihilation: Kingdoms

Платформа: PC Жанр: RTS

Издатель: GT Interactive

Разработчик: Cavedog

Онлайн: www.cavedog.com

Дата выхода: июнь 1999



Н

а команду разработчиков, попавших в десятку уже со своим первым проектом, всегда смотришь одновременно с восхищением и с опаской. С одной стороны всегда хочется надеяться, что их первая удача не была случайной, а стала лишь закономерным итогом их работы, о которой мы просто не знаем (или о которой ее создатели не хотят нам рассказывать). Но, с другой стороны, все мы прекрасно знаем, что подлинные деятели электронных искусств рождаются не каждый день и что одна удачная игра еще ни о чем не говорит. И для того чтобы той или иной команде заработать себе авторитет, надо выпустить хотя бы пару таких игр, после которых мы бы могли сказать, что их творческий потенциал не исчерпан.

Как вы уже, наверно, поняли, все высказанное непосредственно относится и к команде **Cavedog**, которой уже через пару недель (а может и раньше) придется защищать заработанный ими на успехе **Total Annihilation** титул перспективного разработчика. В качестве же защиты **Cavedog** представляет на суд зрителей уже раскрученный и превознесенный (американскими критиками) до небес проект **TA: Kingdoms**, который все еще производит впечатление достойного конкурента намеченного на это лето **Command & Conquer: Tiberian Sun**. Однако стоит отметить, что на самом деле этот **Kingdoms** толком пока никто (кроме, естественно, ее авторов и издателя) не видел. Более того, многие детали этого проекта остаются под завесой секретности, и это в то время, когда до выхода игры осталось несколько недель. Судя же по откликам журналистов, посетивших **E3**, на прошедшей выставке **Cavedog** демонстрировал совсем не то, что в результате будет представлять собой данная игра (видимо, полагая, что с этим и так все ясно), а то, как она будет в итоге выглядеть. Ну и каковы же наши впечатления? Если честно, то они довольно противоречивы. Вроде бы все в этой игре хорошо: и дизайн, и графика, и прочие существенные и малосущественные детали, но, с другой стороны, когда складываешь все эти детали воедино, то становится немного страшно от осознания того факта, что чего-то в ней не хватает. Поймите меня правильно, из всей нашей редакции я являюсь, наверно, единственным поклонником оригинальной **Total Annihilation** и до последнего момента ни на секунду не сомневался в том, что ребята из **Cavedog** и в этот раз меня не разочаруют. А тут, когда рядом с **Kingdoms** на выставке можно было посмотреть и другие проекты как в том же, так и в других жанрах, буквально любая мелочь, на которую в противном случае никто не обратил бы внимания, моментально могла испортить общее впечатление (что, собственно говоря, со мной и произошло). Но чтобы раньше времени вас не пугать, для начала стоит повторить все то, что мы за последнее время смогли узнать об этой игре.

Как вы могли уже сами догадаться из названия, **Total Annihilation: Kingdoms** будет представлять собой нашу родную **TA**, действие которой перенесено в фэнтезий-

ную среду. Но не все так просто, и на замену роботов на драконов здесь дело не закончилось. Начнем с того, что **Kingdoms**, по крайней мере в том виде, в котором она была представлена на **E3**, показалась нам намного менее динамичной, чем ее предшественница (плохо это или хорошо — пока не ясно). Хотя данный проект визуально более привлекателен, чем его оригинал. И дело тут вовсе не в движке, о котором мы еще поговорим и который, в принципе, мало чем отличается от использованного в **TA**. Дело в другом. Стоит посмотреть на скриншоты, и вам сразу станет понятно, что над игрой потрудились и художники, а не только одни лишь программисты. Но совсем не это, по словам разработчиков, станет основным достоинством проекта. Как это ни странно, но наибольшие восторги у большинства ознакомленных с ним журналистов вызывает тот факт, что в **TA:K** будет присутствовать довольно развитый



фэнтезийный сюжет, о котором игроку станет известно с помощью стильных заставок. Но главной гордостью **Cavedog** является то, что в игре «принимают участие» сразу четыре принципиально различных расы. Две из них будут защищать силы добра, а две — зла. Каждая из рас привязана к определенному элементу. Хорошим будут покровительствовать земля и вода, а плохим — огонь и воздух. Хорошие станут драться в основном используя традиционные для людей методы. Злые же, в свою очередь, будут использовать в основном магию и/или чудовищ. У каждой из враждующих сторон изначально имеется по 40 (или чуть меньше) типов юнитов. И, естественно, как и в **TA**, по прошествии определенного времени после выхода игры ее разработчики начнут выкладывать на своем сайте новые юниты. В общем, как и в прошлый раз, не-

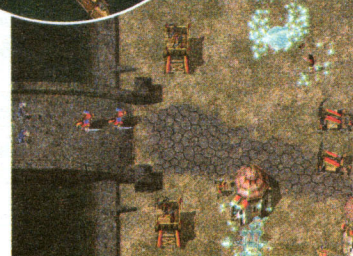


разберихи с ними, скорее всего, избежать не удастся. Про баланс сил я вообще пока молчу и не буду к нему возвращаться по крайней мере еще пару недель. Зато расскажу вам о том, что в режиме игры против компьютера вам будет предоставлена возможность выбрать всего одну, а не четыре кампании. И уже в процессе ее прохождения вы сможете познакомиться со всеми действующими лицами этой сказки от **Cavedog**. Как это будет сделано, я пока не понял, однако уже ясно, что разработчики рассматривают этот режим игры всего лишь как тренировку перед сетевыми баталиями, как бы намекая на то, что жаловаться на него даже и не стоит. Ну и напоследок о том, авторы **Kingdoms** обещают привнести в проект еще одно, по-моему, довольно приятное нововведение: в игре будет всего один тип ресурсов (некая магическая субстанция под общепринятым названием мана), добывать/получать который можно практически в любом месте. Однако, как и в **TA**, в определенных местах этой маны можно получить чуть больше, чем обычно, хотя, опять же, из туманных речей разработчиков понять что-нибудь конкретное трудно, и все мои слова нужно проверять на практике.

А теперь о грустном, а именно о движке **TA:K**, а также о том, как его решили использовать наши чудные дизайнеры из **Cavedog**. Помните весь такой «полностью трехмерный» **Total Annihilation** (это, как вы понимаете, шутка, навеянная воспоминаниями о прочтенных мною обзорах этой игры в некоторых популярных игровых изданиях)? Здесь все то же самое, только лучше (или хуже). Заметно улуч-

шились спецэффекты, особенно при условии, что вы будете использовать для игры в **Kingdoms** какой-нибудь акселератор. Похвалы заслуживает великолепный «туман войны», который на самом деле выглядит как настоящий туман. Заметно улучшились моделики полигональных юнитов, а также их анимация. И еще в игру были добавлены спрайты (да-да, это не печатка), которые рядом с полигональными объектами выглядят несколько коряво. Но не это, по-моему, является основной потенциальной проблемой **Kingdoms**. В погоне за красотой **Cavedog**, по-видимому, пришлось пожертвовать слишком многим, что могло бы теоретически вывести эту игру в неоспоримые лидеры жанра, пускай и только на некоторое время. Начнем с того, что камеру, висящую, по нашему мнению, над полем боя слишком низко, ни приближать, ни удалять нельзя. Соответственно, полигональные юниты, при всей своей детализации, как и в прошлый раз, кажутся просто хорошо двигающимися спрайтами. Что еще не так? Да, в общем, ничего, просто осознания того, что разработчики твоей любимой игры, на которую ты возлагал огромные надежды, не хотят или не могут использовать до конца свой творческий потенциал, расстраивает намного больше, чем наличие в финальном продукте каких-то там глупых недоработок или перенос выхода игры на более поздний срок. Но все это ерунда, так как, несмотря ни на что, мы все равно будем играть в эту все еще многообещающую игру, которая пусть и не открывает новой страницы в жанре **RTS** и не порадует нас действительно соответствующим духу времени видом, но определенно доставит внушительную дозу удовольствия.

CU-E3



http://www.gameland.ru

029

№12 (45) • ИЮНЬ 1999

The Wheel Of Time

Платформа: PC Жанр: 3D-action

Издатель: GT Interactive

Разработчик: Legend Entertainment

Онлайн: http://www.wheeloftime.com

Дата выхода: осень 1999

http://www.gameland.ru



M

ного, очень много людей посетили в этом году Мекку мирового игрового сообщества — выставку E3. Были среди них фанаты научной фантастики и даже художники-футуристы, черпающие вдохновение на многочисленных стендах, посвященных мрачному и реже светлому будущему человечества. Но огромное количество посетителей, которые являлись явными или тайными поклонниками жанра «фэнтези» во всех его проявлениях, стремились всеми правдами и неправдами пробраться на стенд фирм Legend Entertainment и GT Interactive, где демонстрировалась игра The Wheel Of Time. Интерес к этому проекту со стороны подобной социальной группы объясняется достаточно просто — The Wheel Of Time является фэнтезийным 3D-action'ом, основанном на одноименной серии книг знаменитого Роберта Джордана. Как заявили разработчики перед огромной аудиторией, это позволит привнести в традиционный жанр немало стратегических и RPG'шных моментов. И хотя действие игры будет разворачиваться еще до событий, описанных в самой первой части под названием The Eye of the World,

вело в бурный восторг создателей одного из самых нашумевших хитов прошлого года и практически братанию компаний Epic и Legend Entertainment. Но очень много различных усовершенствований движка The Wheel Of Time разработчики оставили в своем единоличном пользовании, однако показать их на выставке они так и не решились.

Чрезвычайно притягательно в версии игры, представленной на E3, выглядели и различные архитектурные сооружения. Ведущий дизайнер The Wheel Of Time Глен Далгрэн, практически постоянно присутствовавший у стенда, согласился раскрыть тайну того, как создаются все здания и объекты в игре. Первым делом художники (к слову сказать, очень талантливые) создают наброски той зоны, которой суждено появиться в виртуальном мире. Затем профессиональный архитектор перерабатывает в своей черепной коробке художественные решения, итогом чего становится готовый проект, вполне подходящий для реализации в реальной жизни. Но так как Legend Entertainment является компанией все же игровой, а не строительной, то следующим этапом становится создание небольшого макета, который затем переводится в цифровую форму и занимает достойное место в том или ином уголке Вселенной The Wheel Of Time. В нагрузку ко всему великолепию идет великое множество световых эффектов (динамическое освещение и т.д. и т.п.), чудесная анимация полностью трехмерных полигональных персонажей, что по сути уже стало стандартом де факто для любой игры, претендующей на почетное место в сердцах игроков.

На выставке было окончательно выяснено, что одиночный и многопользовательский режимы The Wheel Of Time являются тесно связанными между собой. По сути режим мультиплеера дает игрокам чуть больше свободы в передвижении и возможность выбора своего виртуального alter ego, оставаясь все той же великолепной сказкой. Этим вопросам мы и уделим наше пристальное внимание, тем более что на E3 они были очень неплохо освещены.

В The Wheel Of Time все события разворачиваются вокруг некоего великого и ужасного существа The Dark One, заточенного подальше от греха и коварных личностей, пытающихся с его помощью установить новый порядок. Но, разумеется, в фэнтезийных, равно как и во всех других мирах, подобные вещи долго в секрете сохранить не удастся. Вот и в игре от великой Legend Entertainment объявилась целая куча персонажей, одни из которых стараются освободить плененную зверушку, а другие — не допустить этого.

В режиме одиночного плавания игрокам придется воплотиться в Элейн — предводительницу клана Aes Sedai, состоящего



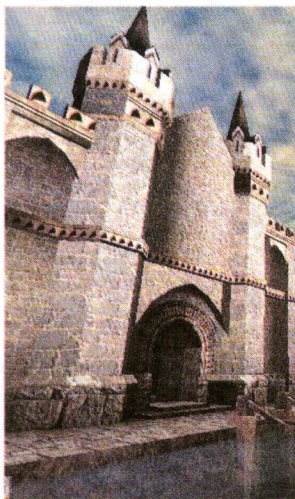
и сключительно из женщин, обладающих недюжинными магическими способностями. Именно ей предстоит играть роль спасителя человечества и прочих цивилизаций, населяющих миры Роберта Джордана, так как только она может восстановить все семь печатей, изолирующих Темного Зверя. И хотя найти все необходимые пять рун (парочку их уже добыли и вручили Элейн разработчики), под приключения отведены целых 18 уровней, некоторые из которых и были продемонстрированы на E3 восторженной публике.

Для победы в The Wheel Of Time необходимо очень точно соблюдать баланс между агрессией и защитой. Разработчики гордо заявили, что они хотели создать такую action-игру, в которой основной акцент сделан на стратегическое мышление, тщательное планирование действий, а не на тупую силу указательного пальца, лежащего на кнопке Fire. В одиночной игре возможно выбрать только один персонаж — Элейн, поскольку The Wheel Of Time — это самая настоящая сказочная история, а вовсе не набор симпатичных фонов к охоте на злобных троллей и гоблинов. В игре нет классических элементов RPG, таких как создание уникального персонажа, изменение его характеристик, однако в ней придется немало общаться с различными героями, некоторых из кото-

рых можно заставить работать на себя. В многопользовательском режиме игроки получат возможность выбрать одного из четырех персонажей, одним из которых является наша знакомая Элейн, а трое других — ее злобные противники, в одиночной версии управляемые компьютером. К ним относятся глава религиозной секты под названием Дети Света, чьи адепты очень похожи на средневековых инквизиторов: борются за «добро», но считают своим долгом под пытками заставлять признаваться в связях с Темными Силами всех встречных-поперечных. Сущий мерзавец Измаил, один из Отвергнутых, в свою очередь мечтает об освобождении Темного Зверя, дабы на мир опустилась благословенная Тьма. И, наконец, Пес — злобная тварь, обитающая в древнем городе Shadar Logoth. У всех у них разные взгляды на жизнь, но каждый — очень гордый и каждый хочет быть первым, а потому борьба ожидается не на жизнь, а на противоположную ей форму бытия.

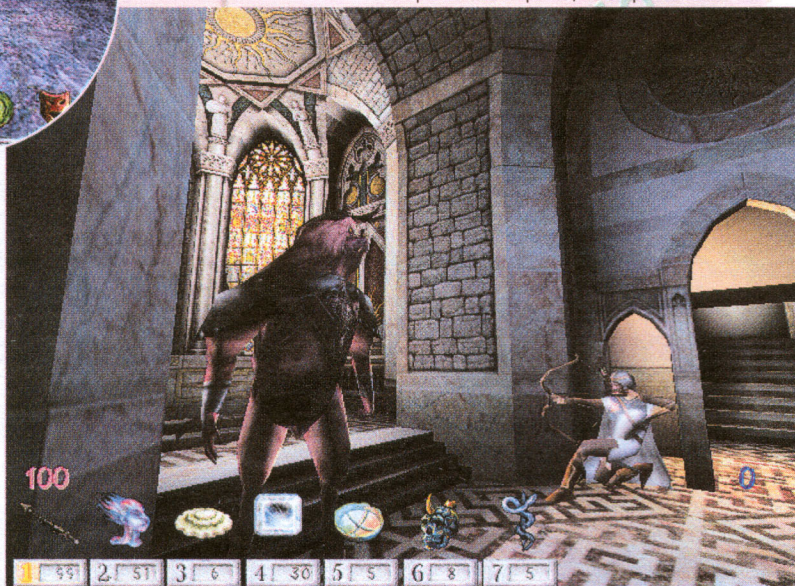
Как было продемонстрировано разработчиками, у каждого из персонажей имеется своя Цитадель и непреодолимое желание обладать всеми Печатами. Чтобы осуществить задуманное необходимо пробраться во вражеское логово и утащить оттуда имеющиеся там руны. Но сделать это будет очень и очень непросто — каждая Цитадель, помимо технических приспособлений (сигнализации, решетки, чаны с горячей смолой, самострелы и т.д.), охраняется еще и преданными хозяину бойцами. Но игра стоит свеч, а результат — труда: обладатель печатей решит судьбу Темного Бога, а остальные будут кусать локти или то, до чего дотянутся.

...По слегка ошалевшему виду посетителей, покидающих павильон The Wheel Of Time на E3, по той информации об игре, которую предоставили разработчики, можно с уверенностью судить о том, что игра будет иметь большой успех, а сама она стала одним из самых ярких событий нынешней выставки.



что не позволит зрителям серии встретиться со знаменитыми персонажами, она обещает вобрать в себя весь дух, всю глубину Вселенной The Wheel Of Time.

The Wheel Of Time создается на движке Unreal, который подвергся некоторым доработкам, что уже было заметно во время представления игры на E3. Так, например, в него были внесены модификации, позволяющие воссоздавать совершенно фантастические погодные условия и управлять воздушными потоками. Как сообщил отловленный журналистами технический руководитель проекта Марк Пош, в январе он даже посетил Epic (создатели Unreal) и любезно поделился с ними более чем 150-тью дополнениями к движку. Что при-



030

№12 (45) 1999

CU-E3

Babylon 5 Space Combat Simulator

Платформа: PC Жанр: космический симулятор

Издатель: Havas

Разработчик: Sierra

Онлайн: http://www.b5games.com

Дата выхода: сентябрь 1999

http://www.gameland.ru



К

как вы думаете, зачем люди ходят на выставки вообще и на E3 в частности? Попить бесплатного пива и принять участие в конкурсе на самую красивую татуировку, посвященную Lucas Arts? В этом году многие шли туда, где теплится последняя надежда Вселенной — к стенду новоиспеченного издательства Havas Interactive, на котором демонстрировался **Babylon 5: Space Combat Simulator**.

Этот проект Sierra, как следует из названия, посвящен весьма популярной в народе одноименной космической «мыльной опере». К

ных мирах замечены скопления неопознанных военных кораблей... Грядет великая битва.

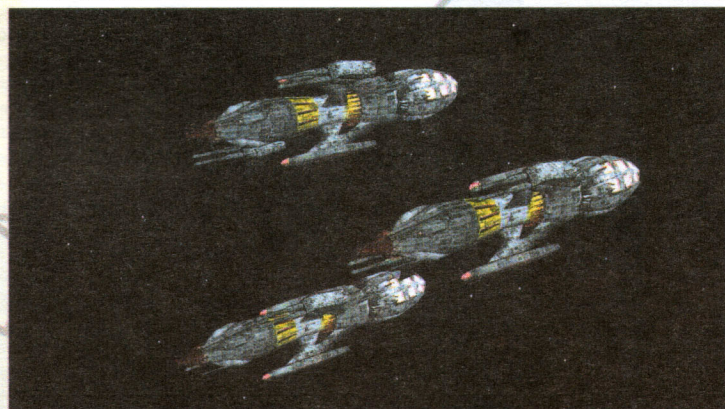
Игрокам предстоит наблюдать за всеми происходящими событиями из кабины своего боевого корабля, уничтожая злодеев и борясь за мир во всей Вселенной. В одиночной игре любители космических баталий смогут ощутить себя пилотом Земного Союза, а в режиме мультиплеера получат возможность использовать еще и корабли Минбарской Федерации, нарнские боевые машины, мощные агрегаты центавриан.



Счастливицы, которым удалось пробиться сквозь толпы посланцев разных цивилизаций к стенду **Babylon 5**

SCS на E3, получили уникальную возможность лицезреть демо-версию игры, приведенную в

потребный вид буквально за несколько дней до выставки. В нее было включено многое из того, что войдет в финальный релиз этого проекта: полностью трехмерная кабина боевого корабля, богатейшие световые эффекты (что вызвало резкое негодование у делегации Теней), практически законченная система AI. Чтобы поразить посетителей и просто забредших на огонек туристов и коммивояжеров, демка была показана в разрешении 1600x1200 на компьютерах, оснащенных 3D-акселераторами. Избранным, к которым была благосклонна Фортуна и стендисты, смогли сами сесть за штурвалы космических кораблей и сразиться с себе подобными. В их распоряжение попали центаврианский патрульный корабль, нарнский тяжелый истребитель и боевые машины землян: **Starfury** и **Thunderbolt** (именно на них придется сражаться в одиночной игре). Ну а несчастные, вынужденные наблюдать за горячими, с хрустящей корочкой, боями отметили, что корабли весьма отличаются как вооружением, так и летными характеристиками. Особый восторг у любителей сериала вызвало то, что в **Babylon 5 SCS** были продемонстрированы и новейшие конструкции, созданные дизайнером по космотехнике се-

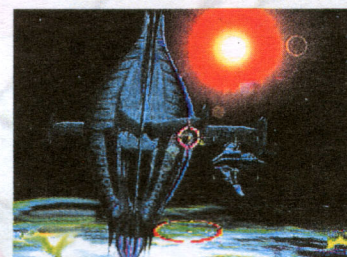


риала Люком Мэйрандом, такие как минбарская орбитальная платформа, которые пока еще даже не появились в ТВ-сериале.

Кроме космических посудин, о которых было сказано выше, в каждом регионе присутствует некоторое количество огромных главных кораблей, из которых на E3 были продемонстрированы минбарский крейсер, центаврианский Примус (хорошо, что не керосинка) и земной Омега Дестройер. Любое неосторожное движение

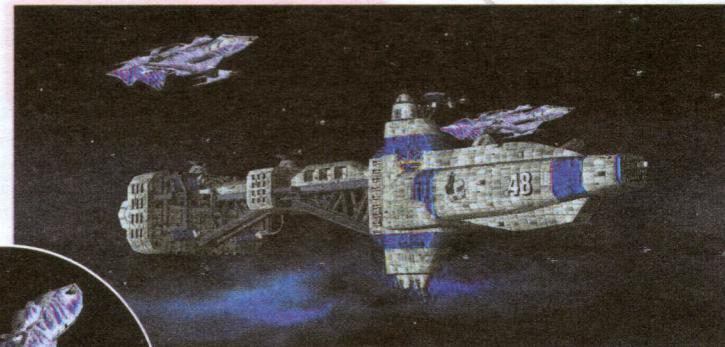
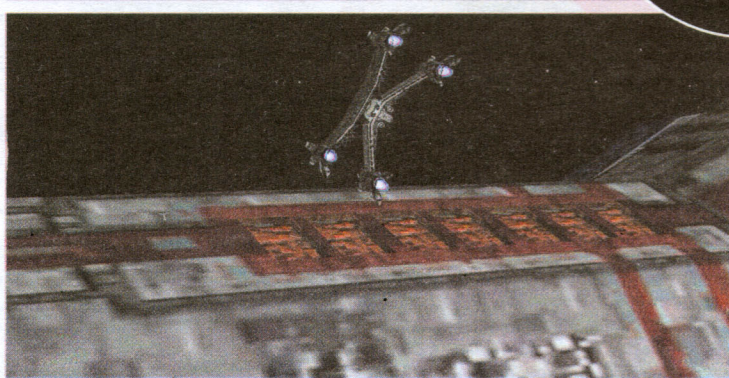
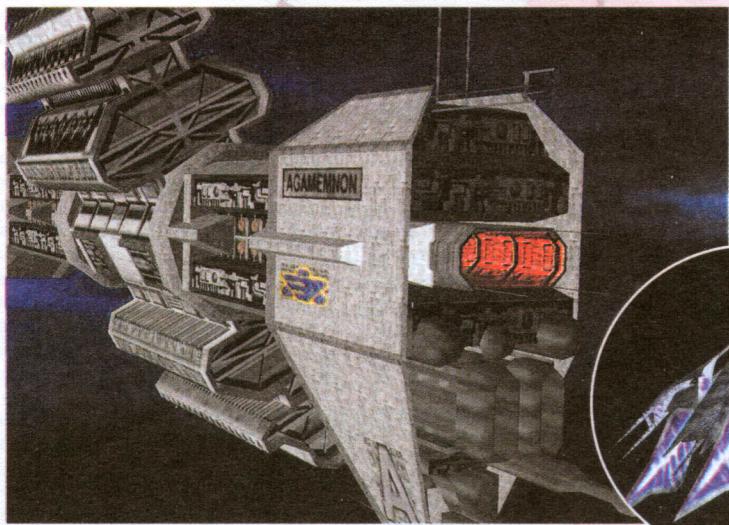
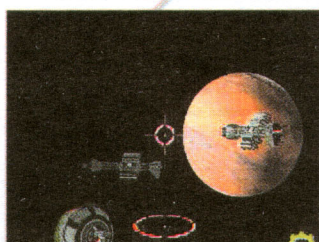
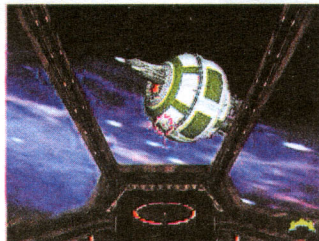
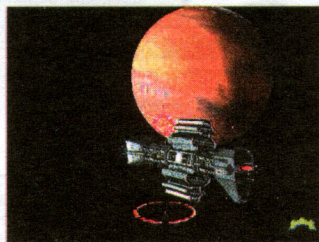
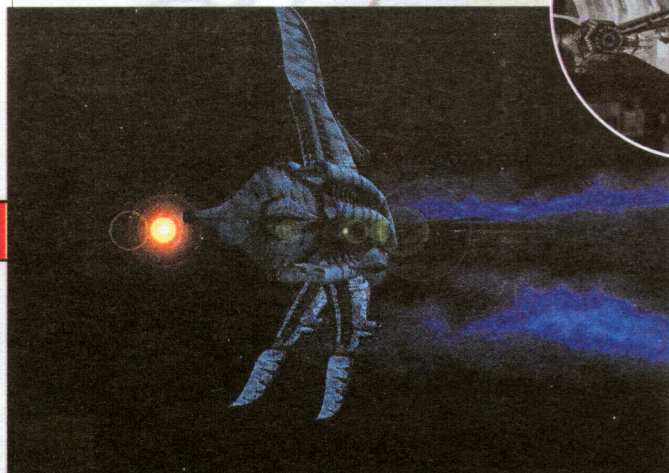
лазерной пушкой возле такой машины — и автоматические турели, расценившие это как агрессию, моментально превратят маленький истребитель в крематорий для пилота.

Babylon 5 SCS не будет являться космическим симулятором в чистом виде. Во время полетов в бескрайнем космосе игроки получат возможность командования главными кораблями, что привнесет в игру немалый элемент стратегии. Как раз эту сторону игры разработчики до сих пор тщательно скрывают от глаз посторонних. Не исключением стала и выставка в Лос-Анджелесе. Так или иначе, демонстрация **Babylon 5** в очередной раз попала в разряд крупнейших и интереснейших событий выставки, несмот-



ря на солидный уже возраст проекта и все тающую на глазах надежду о том, что игра успеет появиться к назначенному сроку. Ждать **Babylon 5** я бы теперь рекомендовал к весне 2000 года.

CU-E3



032

№ 12 (45) - ИЮНЬ 1999

Giants: Citizen Kabuto

Платформа: PC Жанр: 3D-Action/Strategy

Издатель: Interplay

Разработчик: Planet Moon

Онлайн: www.kabuto.net

Дата выхода: лето 1999



Т

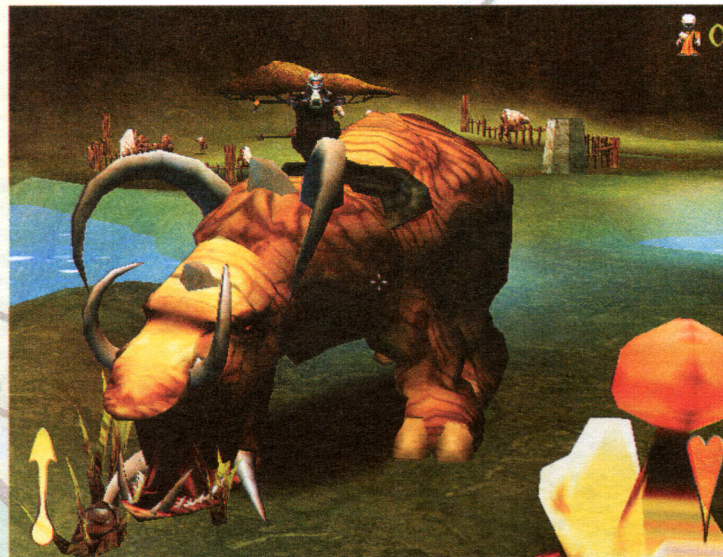
яжена и некажиста жизнь сотрудника фирмы, занимающейся производством компьютерных игр. Вообразите-ка себя на секунду, дорогие читатели, ну хотя бы каким-нибудь Джоном Кармаком. На дворе 99-й год. Движок от **Quake2** катастрофически устарел, и найти на него новых покупателей теперь просто невозможно. Конкуренты уже давно не наступают вам на пятки; все они далеко впереди. Сотрудникам нужно платить зарплату, настоятельно назрела необходимость очередного апгрейда, а жене давно уже пора купить новые сапоги. Вопрос: кто виноват? Тыфу ты, что делать? Задача имеет по крайней мере три решения: «писать мемуары», «делать игру» или «делать новую игру». Первый путь выводит нас за рамки тематики журнала и в дальнейшем рассматриваться не будет. Второй вариант — прост и надежен. Даже если очередной сиквел и не станет на волне психоза, вызванного воплями поклонников первых частей игры, громким имени фирмы-производителя и талантливой рекламной кампанией самостоятельным хитом, то уж точно даст некий отличный от нуля доход. Это самый надежный и, как следствие, самый популярный вариант. Именно этим путем идут многие и многие фирмы, годами старательно подражая друг другу и себе самим, делая, впрочем, некоторые поправки на стремительно развивающееся **HardWare**. А как же еще, господа, были образованы всем нам известные игровые «жанры», как не бесчисленными думками, квейками, индикарами и старкрафтами? Что же касается третьего варианта, то, по сути дела, он представляет собой классическую авантюру: вероятность неудачи очень высока, потери времени и денег в случае провала не поддаются оценке. Но уж если случится так, что принципиально новую игру постигнет успех, то успех этот обещает быть просто колоссальным. Все волнения и страхи будут окуплены. Дерзко-

венный и удачный игровой проект может не просто озолотить своих творцов, но и обессмертить их имена, навсегда врезавшись в сердца миллионов геймеров.

Очередным ни на что не похожим, революционным, переворачивающим привычные представления проектом, вполне возможно, станет выходящая в этом году игра **Giants: Citizen Kabuto**, по поводу которой было так много шума на прошедшей **E3**.

Giants — это красивая и жестокая инопланетная сказка, причудливая пестрая смесь древней культуры, высоких внеземных технологий, магии, ужасных монстров, огромных открытых пространств и удивительных цветных спецэффектов, щедро снабренных насилием. Сразу же приходит на память слово **Unreal**, но вряд ли **Giants** будет на него похожей. Главным козырем последней обещает стать то, что на самом деле в **Giants** заключена не одна, а целых три (и притом очень разных) игры, по количеству сторон-участников конфликта. Эти стороны носят названия **Sea Reapers**, **Meccaryns** и **Kabuto**.

Sea Reapers являются коренными жителями планеты и, как и положено всяким там паукам, не чужды черной магии. Основным оружием этих кровожадных руслоков являются различные паранормальные способности. Традиционные «очень быстрый бег» и «очень высокий прыжок» соседствуют здесь с такими привычными для суровых квакеров и анрилеров вещами, как способность насыпать на врагов представителей местной фауны и используемая во зло власть над природными стихиями. Хрупкая девушка-**Reaper** способна в одиночку уничтожить массу противников, вызвав, к примеру, смерч и засосав их высоко-высоко в небо, откуда те некоторое время спустя красиво выпадут на землю в качестве своеобразных осадков. Или она может повелеть огромной рыбе неожиданно выпрыгнуть из воды и сожрать мост вместе с группой зазевавшихся на нем товарищей, после чего уже лично снести мечом голову единствен-



ному случайно оставшемуся в живых после акта мостоглотания врагу. Априори ясно, что оба варианта должны смотреться по меньшей мере очень неплохо.

Meccaryns оказались в этой заварушке не по своей воле. Тяжело вооруженные звездные воины самым банальным образом потерпели аварию да и грохнулись на прекрасную планетку, прямо в центр местной мировой войны между **Sea Reapers** и **Kabuto**. В общем, **Meccaryns** в игре **Giants** — дань традиции, типичные вояки с большими пушками (хотя и инопланетные): ребята любят ходить группами, думать при этом мало, а вот стрелять много и от души.

Гигант **Kabuto** некогда был создан **Sea Reapers** для гнусного использования в своих личных целях. Необходимость того, что из этого в итоге получилось, совершенно очевидна каждому, кто еще успел застать в институте изучение курса «История КПСС»: не удовлетворившись жизнью на вторых ролях, неблагодарный исполнил не только вышел из повиновения у своих хозяев, но и решил взять в свои руки всю полноту власти на планете. Для осуществления своих устремленных в будущее планов грубияну не требуется оружие, т.к. своих противников он предпочитает топтать и пожирать. Правильное и обильное питание имеет для этого гиганта не меньшее значение, чем для Чужого в игре **Aliens vs Predator**. Однократным смыканием челюстей Гигант может зачерпнуть в свой рот целое стадо не очень крупных диких животных, одним прыжком на крышу дома в буквальном смысле этих слов сровнять его с землей. Кстати, именно с **Kabuto** связано одно уже известное нам проявление искрометного юмора, пронизывающего, по уверениям разработчиков, вообще всю игру. Этот прикол касается камеры, располагающейся при виде от первого лица либо в пасти **Kabuto**, либо, пардон, между его ног. Оба варианта обзора местности имеют свои преимущества. Вид из пасти, к примеру, позволяет игроку глубже проникнуть в физиологию процесса питания персонажа, в то время как вид из противоположного места тела гиганта неocenim в плане исследования смертоносной для его противников походки.

Трудно рассуждать об атмосфере и геймплее несуществующей еще в природе игры, но все же я позволю себе сказать пару слов и по этому поводу. Настойчивые обещания океанов пронизывающего юмора вызывают осторожность. Поймите меня правильно, господа: я совсем не против юмора в **3D-Action**. Ни одной даже очень жестокой игре отнюдь не помешает некоторая его толика. Но когда о талантливых, наполняющих игру юморных моментах говорится каждый раз при упоминании ее названия, это, согласитесь, не может не настораживать. Не получилось бы так, чтобы все эти очень талантливые и оказавшиеся на поверку совершенно идиотскими приколы напрочь испортили атмосферу очень неплохой в целом игры.

Разумеется, **Giants: Citizen Kabuto** будет иметь мультиплеерную компоненту. Производители **Action** упорно продолжают снабжать его свои творения даже на фоне таких уже готовящихся к выходу сетевых игр-монстров, как **Unreal Tournament** и **Quake3: Arena**. Что подлаешь: ЭТО святое, без ЭТОГО никак нельзя. Только вот сбалансированность, а, следовательно, и состоятельность сетевых **Giants** лично у меня вызывает серьезные опасения. За примером далеко ходить не надо: вспомним недавно вышедшую игру **Aliens vs Predator**, где принципиальные и сильные отличия характеристик трех персонажей привели в мультиплеере к грубому доминированию одного из них (Хищник) над двумя остальными (Чужой и Морпех). А различия между персонажами в **Giants**, надо заметить, обещают быть значительно более глубокими, чем в **AvP**. Впрочем, поживем — увидим.

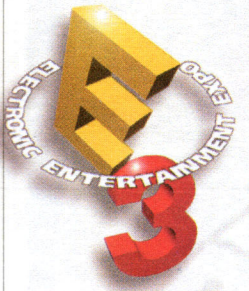
Подводя итог, можно сказать, что в лице **Giants: Citizen Kabuto** нас ожидает нечто в высшей степени необычное. В силу полной авантюристичности проекта сказать заранее, будет ли эта игра или же ей суждено погибнуть молодой, невозможно. Ясно одно: ребята из **Planet Moon** решили рискнуть. Это новая и ни на что не похожая игра, игра с претензией, и уже по одному этому заслуживает самого пристального внимания. Разработчики обещают очеловечить нас своим творением летом этого года.



CU-E3

FreeSpace 2

Платформа: PC Жанр: космический симулятор
Издатель: Interplay Productions
Разработчик: Violition Inc.
Онлайн: <http://www.freespace2.com>
Дата выхода: зима 1999



В

нынешнем году E3 богата на космические игры. Наряду с **Babylon 5 Space Combat Simulator** на выставке было показано немало других очень интересных проектов, среди которых особо хочется выделить **FreeSpace 2** — плод (к сожалению, пока еще недооцененный) сотрудничества **Interplay Productions** и **Violition Inc.** Игра является логическим продолжением весьма нашумевшего в прошлом году **Descent: FreeSpace**. И за полтора года до следующего тысячелетия компании решили потрясти играющий мир второй частью космической саги.

«Нашей целью при работе над **FreeSpace 2** является создание нового стандарта качества для

космических симуляторов как в одиночной игре, так и в многопользовательском режиме путем объединения боев, способных довести до инфаркта даже Робокота, и супер-зрелищных визуальных эффектов», — сказал в приветственной речи посетителям выставки президент **Violition Inc.** и по совместительству один из создателей **Descent 1** и **2** г-н Майк Кулас.

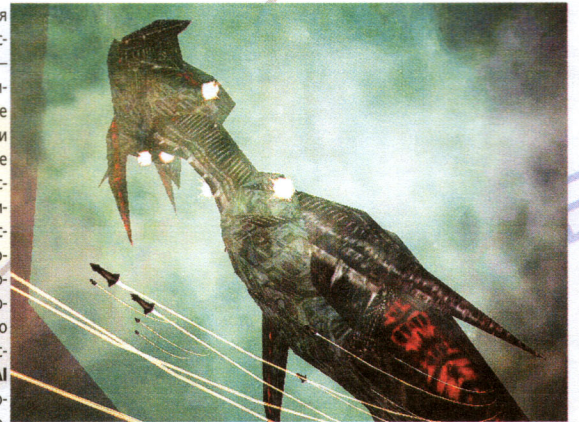
Как выяснилось, действие **FreeSpace 2** будет разворачиваться спустя 32 года после Великой Войны (предположительно это 2367 г.), когда мерзкие Шиваны воспрянут духом и вновь оправятся покорять маленьких, но гордых Терранов и Васуданов. В это смутное время гражданские войны и восстания различных меньшинств ставят под угрозу будущее обеих цивилизаций. Но не все еще потеряно для этих народов — ведь в ряды пилотов Галактического Террано-Васуданского Альянса (**GTVA**) открыт набор, а значит игрокам предстоит снова бороздить просторы космоса и пытаться выжить в бесчисленных боях за свободу, равенство и бесплатный доступ в Интернет.

Но это то, что касается нового сюжета. А вот движок, как оказалось, у **FreeSpace 2** взят из первой части. Для того, чтобы не оказаться позади планеты всей, к нему прикручена поддержка 3D-акселераторов (без которого игра объявит забастовку и работать не будет) и многих новомодных нововведений — **Pentium III**, **A3D**.

На стенде **FreeSpace 2** великий персонал продемонстрировал и красочно описывал характеристики более чем 70 космических кораблей, которые встретятся в игре. Причем, кроме уже известных науке видов боевых и не очень судов, во

второй части появится несколько новых классов: Джаггернауты — огромные и практически неуязвимые монстры, истребители **Stealth** — невидимые для радаров (интересно, так же как американские **F-117?**), газоборщики, добывающие топливо для кораблей на термоядерных моторчиках. Во **FreeSpace 2** существенно доработан **AI** компьютерных пилотов, и теперь взаимодействие с бойцами из своей эскадрильи становится совсем замечательным: игроки смогут давать ценные указания одиннадцати своим соратникам — обороняться или атаковать, уничтожить или просто разоружить вражеский корабль. Непосредственное отношение к последнему имеет «комплексная боевая система», которая была анонсирована на выставке и позволяет прицельно уничтожать отдельные подсистемы вражеских кораблей, выводить из строя двигатели и бортовые орудия.

Еще одним нововведением, которым радовали посетители ребяты из **Violition Inc.**, оказалось включение во **FreeSpace 2** туманности, вносящих коренные изменения в игровой процесс. Любой пилот из числа забредших в павильон мог убедиться в том, что внутри туманностей сущес-



твенно снижается видимость, ухудшается целенаправленное, но зато появляется уникальная возможность для засад и других не менее приятных гадастей.

Весьма порадовали также перспективы мультиплеерного режима, в котором вновь станут доступны бои в стиле «каждый сам за себя», и знаменитые «Войны эскадрильи», в которых команды будут сражаться за тотальный контроль над виртуальной Вселенной.

Судя по информации относительно **FreeSpace 2**, которая была представлена на E3, игра должна оказаться никак не хуже своего старшего брата, а значит у любителей качественных космосимуляторов есть повод для оптимизма.

CU-E3

ЭКСПЕРТ: Вячеслав НАЗАРОВ (master@gameland.ru)

Messiah

Платформа: PC Жанр: 3D-action
Издатель: Interplay Productions
Разработчик: Shiny Entertainment
Онлайн: <http://www.messiah.com>
Дата выхода: осень-зима 1999

П

осле того как на прошлогодней E3, проходившей еще в Атланте, был представлен проект **Shiny Entertainment** и **Interplay Productions** под весьма богоугодным названием **Messiah**, целый год ушел на то, чтобы переварить впечатления и дожидаться новой выставки. И это время того стоило — «блестящие» программисты из **Shiny** представили в этом году практически готовый шедевр.

Увидев главного персонажа **Messiah**, парящего над стендом, посвященном игре, так и хочется стпеть: «Куврыкаются ангелы, куврыкаются толстые!» Ведь в этом 3D-action'e с видом от третьего лица игрокам предстоит стать эдаким пухленьким, розовошким младенцем с прикрученными к спине крылышками — прямо божественным Карлсоном. Именно этому херувимчику по имени БОБ Господь Бог поручил ответственное задание по разрушению очередных коварных планов Сатаны. А Князь Тьмы собирается ни много, ни мало уничтожить Семь Магических

Печатей, защищающих Землю, и устроить праздник жизни «Армагеддон». Но что за оружие может быть у такого замечательного крылатого толстопуза, как Боб? Правильно — никакого. И поэтому здесь уже во второй раз (первый был на E3 1998) все восторженно вздохнули и порадовались хитрому ходу разработчиков — херувимчик будет попросту вселяться в подходящих созданий и с их помощью, а также того оружия, которое окажется в арсенале «носителей херувимской души», бить супостатов. Это было очень эффектно продемонстрировано в этом году в Лос-Анджелесе. Предположим, Бобу очень хочется попасть на частную вечеринку, а приглашения у него нет. Все просто — нужно лишь воспользоваться услугами охранника и в его теле спокойно пройти прямо к стойке бара. А если обстоятельства заставляют проникнуть на склад какой-нибудь засекреченной организации, то выходом будет вселение в налогового инспектора, для которых вообще не существует никаких

дверей. Всего же в **Messiah**, как было сообщено представителями **Shiny Entertainment**, в распоряжении Боба окажется более двадцати персонажей. А это открывает огромные перспективы для многократного прохождения игры, используя разных героев, кардинально отличающихся своими характеристиками и, соответственно, создающими массу непредсказуемых вариантов развития событий. Игра будет насчитывать несколько сотен разнообразных мест, доступных нашему херувиму. На этих территориях обязательно встретятся около 50 персонажей, среди которых и мужчины, и женщины, в том числе и «легкого» поведения (херувим в теле проститутки — это сильно), великаны и карлики, и многие другие.

Кроме того, данная концепция «переселения душ» в **Messiah** существенно меняет всю идею мультиплеера, что и было доказано на E3. В



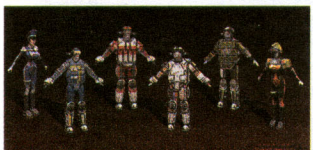
Quake-образных играх побеждает тот боец, которому удалось первому добраться до rocket-launcher'a. В **Messiah** же оружием игрока, за которым он будет охотиться, станут люди!

Не меньший восторг у посетителей выставки вызвало и графическое воплощение игры. В **Messiah** используется технология **Real-Time Tessellation and Deformation (RT-DAT)**, позволяющая добиваться поразительной скорости игры при наличии великолепной графики. Дело в том, что движок игры очень точно регулирует число полигонов, присутствующих на картинке, в зависимости от происходящих событий: чем больше персонажей, тем меньше полигонов (их число уменьшается за счет удаления полигонов

из незаметных мест, например, широчайших мышц спины персонажа, стоящего к вам лицом). Чем ближе подбирается к игроку очередной злодей, тем из большего числа полигонов (от 70 до нескольких тысяч) начинает состоять его модель. Все это происходит совершенно незаметно для глаза, создавая впечатление «практически совершенной» графики, как говорили восторженные туристы.

«**Messiah** открывает новую эру в мире компьютерных игр!» — заявил перед журналистами президент **Shiny** Дэвид Пэрри. К сожалению, еще несколько месяцев убедиться в этом лично не удастся, но, похоже, все движется к тому.

CU-E3



Odium

Платформа: PC Жанр: стратегия
Издатель: Monolith
Разработчик: Metropolis Software House
Онлайн: www.monolith.com
Дата выхода: осень 1999



а прошедшей E3 сложно было не обратить внимание на то, что в большом количестве были представлены игры восточноевропейских разработчиков. Речь сейчас пойдет о проекте польской команды **Metropolis Software House** под названием **Odium** в Америке и **Gorky 17** во всем остальном нормальном мире. Этой игрой в свое время заинтересовалась **Monolith**, испытывающая большую слабость к Восточной Европе вообще.

Об **Odium** мы уже писали, поэтому позволю себе лишь напомнить, что сюжет связан с таинственным городом, в котором во времена «холодной войны» по слухам проводились зловещие биологические эксперименты. В результате обитатели города превратились в уродливую

смесь людей, насекомых и машин. Вас, опытного солдата, воевавшего в 1991 году в Ираке, а в 2006 — в Бразилии, нанимает НАТО и Кремль, которые хотят, чтобы вы выяснили, что же там происходит, и по возможности уничтожили город до основания.

Под вашей командой оказываются лучшие бойцы из спецподразделения НАТО, каждый из которых обладает своей уникальной способностью. И это, кстати, вызывает ассоциации с **Commandos**. Однако **Odium**, на самом деле, оказывается пошаговой стратегией в стиле **X-Com** и **Jagged Alliance**. Стоит лишний раз обратить внимание на то, что в игре оказываются смешаны элементы различных жанров: не только стратегии, но и **adventure** и **RPG**.

Игра смогла заинтересовать нас хотя бы тем, что на данный момент из пошаговых стратегий такого уровня в разработке находится один лишь **Jagged Alliance 2**, а **Odium** не просто развивает старые традиции жанра, но и предлагает свои. Игра традиционна, но и в ней можно найти множество принципиально новых открытий, не говоря уже о

совершенно особой атмосфере, которую дарит смесь **sci-fi** и **horror**. Эти **horror**, кстати, будут держать нас в напряжении на протяжении всей игры. Иной раз даже наивно радуешься тому, что действие игры проходит в пошаговом режиме, ибо при взгляде на жуткую тварь, которая неожиданно вылезает из какой-нибудь норы, можно запросто забыть о блестяще задуманной тактической операции. Большое значение разработчики из **Metropolis Software House** придают сюжету, логическое развитие которого вовсе не исключает должное количество неожиданностей. В игре приходится очень много общаться с **NPC**, которые способны предоставить ценную информацию о вражеском расположении или предоставить реальную помощь в прохождении уровня. Рольевые же элементы выражены в основном в набирании **experience** и повышении характеристик персонажей. Кстати, в процессе игры у некоторых героев могут появиться новые характеристики.

Графически **Odium** красив, но не более того. Ни о каких достижениях революционного масштаба здесь и речи быть не может. Детализированные пререндеренные ландшафты пока, к сожалению, выглядят довольно уныло, но, возможно, все скоро изменится. Персонажи, как и монстры, трехмерные, на каждого из них было потрачено от 800 до 2000 полигонов. Особенно радует то, что камера способна приближать практически без всякой потери качества. Разработчики утверждают, что в **Odium** очень важным для **gameplay** они считают игру света и тени. Видел и свет, и тень, но что в них та-



кого особенного для игрового процесса, так и не понял. Уже сейчас в игре есть и разнообразные погодные эффекты. Очень мило выглядит гроза, кстати, в **Odium** можно увидеть даже, как дует ветер!

В целом проект очень симпатичный, хотя и ни на что особенно не претендующий. Но, во-первых, это — одна из немногих пошаговых стратегий, выполненных на современном уровне, а, во-вторых, было бы очень интересно сравнить ее с **Jagged Alliance 2**. Так что подождать, вне всяких сомнений, стоит.

CU-E3

Дмитрий ЭСТРИН (estrin@gameland.ru) : ЭКСПЕРТ

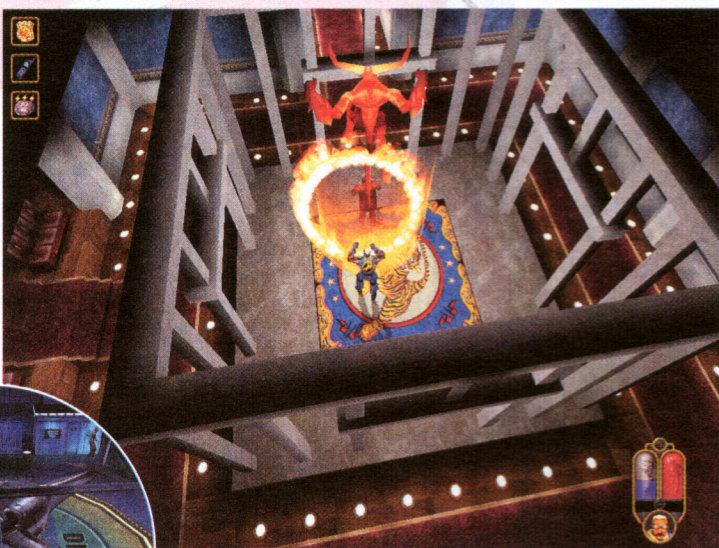
Sanity

Платформа: PC Жанр: action/adventure
Издатель: Monolith
Разработчик: Monolith
Онлайн: www.monolith.com
Дата выхода: декабрь 1999

чередной и, наверное, последний представитель движка **LithTech** от **Monolith** мог заинтересовать хотя бы потому, что это не **3D-action**. Между тем **Sanity** оказался интересен и сам по себе. Мы можем лишь добавить, что подобные игры удаются **Monolith** значительно лучше, чем **3D-action**'ы.

Действие происходит в фантастическом мире, в котором у многих людей неожиданно начали проявляться паранормальные способности. Все они, правда, через некоторое время сходили с ума и начинали вытворять чудовищные вещи. Разумеется, правительство не могло оставить без внимания граждан, владеющих чудесными способностями, и создало отряд специального назначения, который должен был бы присматривать за ними. Игрок оказывается в роли одного из бойцов этого отряда, которому предстоит останавливать опасных граждан во избежание апокалипсиса, который они так хотят устроить. Игровой процесс **Sanity** больше всего напоминает **Sanitarium**. Отчасти **Diablo**. Очень прост

интерфейс — все делается с помощью одной мышки. В общем, игроку предстоит слоняться по сравнительно большому миру, разговаривать с разными людьми, собирать какие-то предметы и развивать в себе ментальные способности, которые помогут бороться с врагами. Борьба сама по себе не отличается особенной сложностью и представляет собой интерес лишь с визуальной точки зрения. Конечно, чаще всего расправиться со своими противниками в контактный бой или даже с помощью пушки не удастся — главным остается использование упомянутых сверхспособностей героя. Кстати говоря, их можно применять не только в сражении, но и в решении головоломок. Они же позволят перебраться на недоступные ранее территории. Вообще все эти ментальные возможности сильно напоминают более обычные для компьютерных игр магические заклинания. Но в **Sanity** не обошлось и без тонкостей. Рядом с привычным индикатором жизненных сил героя размещен индикатор его психического здоровья, за которым постоянно приходится следить. Всегда необходимо помнить о том, что использование ментальных способностей не проходит бесследно для душевного равновесия даже самого сильного человека, и рано или поздно он просто-напросто сойдет с ума. Конечно, порой бывает велик соблазн спрятаться от назойливого врага за стеной огня или вызвать на помощь потусторонние силы. Но в то же время, когда столбик индикатора психического здоровья опускается до нуля, игра оказывается проигранной. Так что все приходится использовать в разумных масштабах. Одним из будущих достоинств **Sanity** следует



считать, что после выхода игры разработчики обещают выкладывать на сайте дополнительные способности, доступные для использования главным героем безо всяких патчей. Особенно привлекательным в

Sanity представляется многопользовательский режим игры, которые многие сравнивают с **Magic the Gathering**. Действительно, в очередном творении **Monolith** есть что-то от известной карточной игры. По крайней мере, паранормальные способности героев в **Sanity** могут восприниматься как магические заклинания в **Magic the Gathering**. Особенно, когда имеешь дело не с компьютерным противником, который, надо признаться, время от времени поступает не вполне логично, а с живым оппонентом.



Sanity чрезвычайно оригинален, и нам остается только радоваться, что **Monolith** еще не боится браться за подобные проекты. **Action/adventure**, в котором обнаруживается масса нововведений, — это все еще звучит интригующе.

CU-E3



Donkey Kong 64

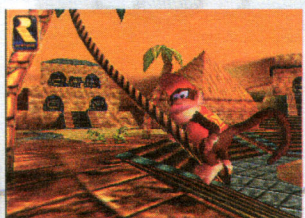
Платформа: Nintendo 64 Жанр: action

Издатель: Nintendo

Разработчик: Rare

Онлайн: www.rareware.com

Дата выхода: 22 ноября 1999



Donkey Kong 64 была первой игрой, с которой я познакомился на E3. Впервые продемонстрированная на пресс-конференции, посвященной новой игровой системе от Nintendo, эта игра произвела на меня неизгладимое впечатление. И, естественно, виной тому была ее графика, которая на видео казалась просто невероятной. Однако прибывшие к нам из Америки скриншоты почему-то напомнили собой Banjo-Kazooie, в котором медведя заменили на обезьянку. И кому или чему здесь нужно было верить, я просто не мог понять. Именно поэтому я решил подождать с выводами и вернуться к думам о Donkey Kong 64 уже после завершения E3. И вот выставка закончилась, однако я до сих пор так и не определился со своим отношением к данной игре. Виной тому, возможно, послужил тот факт, что в свое время оригинальный Donkey Kong Country для Super Nintendo казался просто невероятным техническим прорывом в создании игр для 16-ти битных приставок. Мы все ею беспрестанно восхищались, приписывали ей статус самой лучшей игры всех времен и народов, и все лишь для того чтобы спустя пару лет понять, что вся ее революционность заключалась в использовании вместо рисованных — отрендеренных на суперкомпьютерах Silicon Graphics персонажей и бэкграундов. Ой да, чуть не забыл, в это графическое великолепие еще можно было и играть, причем играть с большим интересом и азартом. И вот сегодня, когда даже о тех чудесах, на которые способны компьютеры марки Silicon Graphics, мы стали потихоньку забывать, удивить нас какой-нибудь супер-дупер графикой становится все труднее и



труднее. А теперь давайте посмотрим на Donkey Kong 64. Первое, что в нем вам бросится в глаза, так это то, что она действительно ненамного отошла от графических стандартов Banjo-Kazooie. Но когда DK 64 вы увидите в движении, то ваше мнение о ней моментально изменится. Все дело в том, что для создания данной игры ее издателю пришлось пойти на одну хитрость, а именно разработать этот проект исключительно для работы с четырех мегабайтным расширением оперативной памяти, который будет поставляться в комплекте с самой игрой. И в отличие от большинства проектов, поддерживающих данный аксессуар, DK64 будет использо-



вать его совсем не для того, чтобы игра могла «идти» на высоком разрешении. Вместо этого Rare сделала так, чтобы, во-первых, их новая игра, которая будет отличаться от большинства игр для N64 просто гигантскими и, самое главное, достаточно детализованными уровнями, никогда не тормозила, а, во-вторых, чтобы ее дизайнеры смогли использовать в ней как можно больше высококачественных спецэффектов, которые раньше на N64 никто не видел. Осо-



бенно стоит отметить работу ее «движка» с цветным освещением, которое в этом проекте выглядит как живое. Не менее радуют и долгожданные красивейшие взрывы, которые, к большому сожалению, до этой игры мы на N64 не видели. И, наконец, главный приз за техническое совершенство в этой игре получают ее герои, которые были созданы мастерами от Rare с особой тщательностью. Все эти обезьянки уже не кажутся просто набором подогнанных друг к другу полигонов, а являются действительно высококачественными моделями, способными конкурировать даже с персонажами

из технических демо PlayStation 2. Как Rare этого добились — мы пока не знаем, но я уверен, что уже в ближайшее время она сама все расскажет.

Что же касается gameplay'я, то тут все пока не очень ясно. С одной стороны эта игра, безусловно, многим напомнит как Mario и Banjo, так и оригинальный DK Country, но, с другой стороны, DK64, скорее всего, сможет привнести в знакомый нам игровой процесс и кое-что новое (по крайней мере для игр от Rare). Во-первых, разработчики этой игры пообещали включить в нее кучу различных мини-игр, начиная от гонок и кончая стрелялкой. Во-вторых, ее авторы решили пойти по стопам Sonic Adventure и включить в свою игру сразу несколько различных персонажей (в данном случае 5), прохождения которыми будет несколько отличаться друг от друга. Вот, собственно говоря, и все, что нам известно на данный момент об этой неоднозначной игре. Не стоит сомневаться, что к ней мы еще не раз вернемся.

CU-E3



ЭКСПЕРТ: Сергей ОВЧИННИКОВ (ovch@gameland.ru)

Perfect Dark

Платформа: N64 Жанр: 3D Action

Издатель: Rare/Nintendo

Разработчик: Rare

Онлайн: www.rareware.com

Дата выхода: осень 1999



Cамым интригующим проектом прошлогодней E3, несомненно, стал свалившийся неизвестно откуда и совершенно неожиданно новый проект от создателей великолепного Golden Eye, таинственный Perfect Dark. Тогда Rare удостаивала игроков пятиминутного видеоролика, демонстрировавшегося в специально выстроенном на стенде Nintendo кинотеатре. Мнение свидетелей от игры было одно: это суперхит. Год спустя все было иначе. На том же самом стенде Nintendo было выстроено странное желто-черное сооружение с гигантским логотипом Perfect Dark на фасаде и двумя десятками плазменных мониторов с подключенными к ним демо-версиями игры внутри. На небольшой сцене фотографам позировали весьма и весьма симпатичные модели (на заглавной странице этого репортажа вы можете полюбоваться, чем занимаются ваши любимые авторы на выставке :-), а желающие поиграть выстраивались в очередь к специально выкрашенным по такому случаю в серебристый цвет приставкам и джойстикам. Удивительно лишь одно — реакция очевидцев по сравнению с прошлым годом при этом не изменилась. Perfect Dark — по-прежнему суперхит. И из трех крупных творений Rare, представленных на этой выставке, мои личные симпатии склоняются именно к этому проекту. Как известно, на дворе 2023 год, и мужественный (то есть, мужественная) супергероиня Жанна Дарк, по прозвищу Perfect Dark, пытается рас-

следовать результаты деятельности некоей корпорации DataDyne. Глобальные заговоры в стиле X-Files, инопланетяне, trust noone и прочая и прочая... PD, безусловно, похож на Golden Eye. Ребятам из Rare хватило ума не портить столь удачную концепцию. Тем не менее, они постарались исправить все недостатки оригинала и попутно добавить игре атмосферы, глобальности и кинематографичности. Поскольку Golden Eye был «всего лишь» игрой по фильму с Бондом (собравшей в результате больше денег, чем вышеописанный фильм), развернуться в полную силу ее авторы никак не могли. А тем временем в Rare выросло целое поколение дизайнеров, мающихся со всевозможными детскими суперхитовыми приключенными игрушками и все мечтающих создать игру взрослую, темную, серьезную и яркую.

Новый движок Perfect Dark более чем конкурентоспособен. Скажем так, далеко не каждая игра на Dreamcast выглядит даже близко к тому, что наворотила Rare на неприкосновенной к 3D Action приставке. Грандиозные эффекты освещения, богатство текстур, неожиданное обилие деталей, огромные уровни под открытым небом, весьма своеобразная архитектура помещений — слаженная работа программистов и дизайнеров чувствуется повсюду. Perfect Dark поддерживает блок расширения оперативной памяти и с ним выглядит намного симпатичнее, чем без не-

го. Без RAM Pack'a играть вовсе не так приятно. Тем не менее, до разрешения Dreamcast изображение даже в лучшем из вариантов не дотягивает.

Perfect Dark обещает быть самой технологичной игрой на Nintendo 64, поддерживая стандарт трехмерного звука Dolby Pro Logic, имея опции присваивать персонажам лица, заснятые при помощи камеры Gameboy, целых полтора часа роликов, сгенерированных на движке игры, и впервые на Nintendo 64 обладая полноценной голосовой озвучкой. В то время, как структура уровней, собственно сам игровой процесс со времен Golden Eye серьезных изменений не претерпели (Rare не пытается починить то, что не сломано), для режима multiplayer введены ряд совершенно необходимых и, зачастую, довольно оригинальных изменений. Играть вчетвером теперь можно будет практически без графических потерь и без торможения — оптимизация движка позволила программистам оставить большинство текстур и объектов, а подновленный дизайн арен позволит вам лучше ориентироваться в пространстве. Из 40 видов оружия, доступных в игре, особо хочется отметить винтовку FarSight с прицелом, основанном на тепловом датчике. С его помощью вы сможете отслеживать этих противных игроков-снайперов, которые расстреливают вас, как толь-

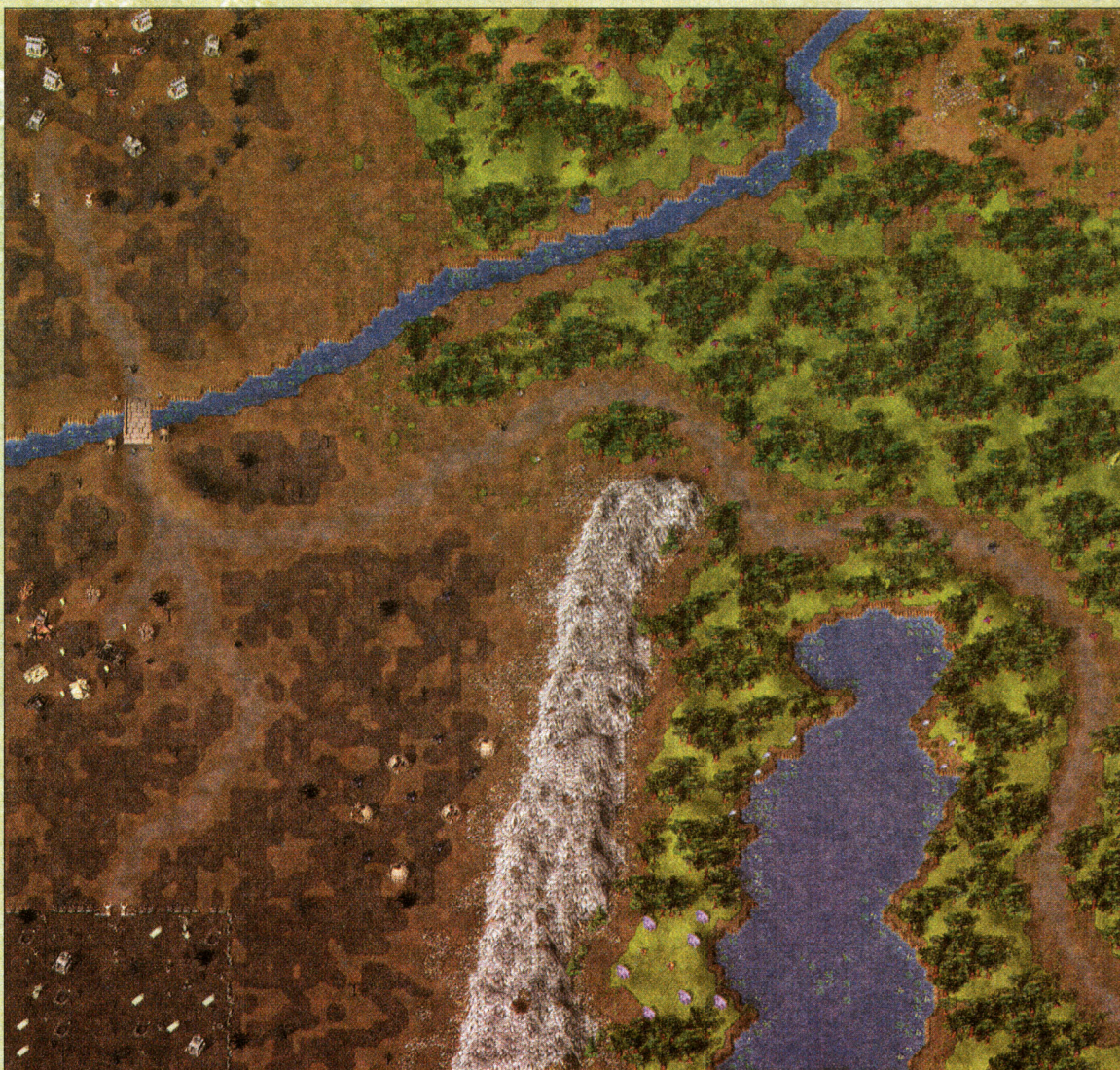


ко вы пробегаете мимо. Далее, в multiplayer теперь возможна игра с ботами, практически как в Unreal Tournament или Quake III Arena — что ж, приятно, что в таком PC'шном жанре Rare отслеживает все новинки и старается не отставать от лидеров. Как ни странно, имеются у многопользовательского режима Perfect Dark и совершенно уникальные черты. К примеру, вы можете играть с так называемыми «симулянтами», вашими приятелями-инопланетянами, контролируемые компьютером. Они формируют вместе с вами команду, следуют за вами по пятам и подчиняются вашим командам. Специально для этого режима Rare создала несколько новых уровней, на которых для успешного выполнения миссии от вас потребуется умелое управление своими «напарниками». А руководить ими относительно легко — команды передвижения отдаются не используемой более нигде в игре крестовиной. Имеется в PD и опция командной игры.

Достоинства Perfect Dark неоспоримы. Будучи чуть ли ни единственным достойным вниманием проектом жанра 3D Action на приставках, с его передовыми дизайнерскими и технологическими ресурсами, новый проект Rare, можно сказать, обречен на успех. Успех Golden Eye навряд ли будет превзойден, но сама игра тут совершенно не при чем.

CU-E3





ЭЛЬФ

(ОСНОВНАЯ СЮЖЕТНАЯ МИССИЯ)

Задание: Арафель-фэй рассказала, что звезду, упавшую в Древнем Лесу, нашел эльф. Вам нужно разыскать этого эльфа и убедить его отдать звезду.

Для начала нужно найти эльфа и поговорить с ним. Ушастый обитает на юге карты между скалой и озером. Из разговора с ним выяснится, что эльфа очень гнетет одна проблема — кладбище, на котором покоятся его друзья, хотя осквернить некромансеры. Кладбище находится на северо-западе карты. Очистите его от некромансеров и возвращайтесь к эльфу за звездой.

На северо-западе карты обитают друиды. После разговора с ними по душам некоторые звери станут миролюбивыми.

На юге карты за скалой по другую сторону от эльфа находится поселение людоедов, а на юго-западе — куча скелетонов с некромансером.

ОПАСНЫЙ ЛЕС

(ЗАДАНИЕ ВЫДАЕТСЯ ТОЛЬКО МАГИНЕ)

Задание: Талена рассказала о том, что тайна Источника Магии волнует умы многих волшебников. Не обошло это и друидов — они послали экспедиции на поиски Источника. Талена отправила вас с заданием найти друида — участника одной из таких экспедиций — и хорошо распросить его.

Нужный нам друид затаился на островке в восточной части карты. Путь к этому месту достаточно извилист — сначала необходимо перейти мост на северо-востоке полуострова и попасть на островок, заселенный друидами; затем перейти по мосту на следующий полуостров, а с него уже добраться к нужному друиду через мостик на востоке.

Поговорив с друидом, вы поймете, что он не будет делиться информацией, пока вы не скапчите всех авантюристов. Этим самым авантюристам вы найдете в юго-восточной части карты. Будьте осторожны, так как по пути будут встречаться не только привычные монстрики, но и всевозможные магические ловушки.

Перебив всех разбойников, возвращайтесь к друиду. Думаете, он теперь начнет говорить? Если бы вы знали, насколько ошибаетесь! Он пожалуется на то, что из-за авантюристов людоеды совсем перестали его слушаться. А ему так нужна горная травка, которая растет как раз около людоедского логова. Естественно, ваш персонаж выразит огромное желание проводить друида и взять разборку с озверевшими монстрами на себя.

Логово находится в северной части карты. Кстати, помимо людоедов там просто уйма летучих мышей.

После того как друид доберется до травки, он расскажет все, что знает об Источнике Магии. А именно, что последний находится на острове посреди Драконьего Озера и что для его использования необходимо специальное заклятие, которое вполне возможно, сам того не ведая, знает Вордок. А Вордок — это человек, ставший на путь друида. Он знает целую кучу древних сказаний, которые могут оказаться ключом в раскрытии тайны Источника Магии.

Вот уж эти друиды с их травкой! Мог бы и сразу сказать, не мороча голову...

