

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

СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

Duke Nukem Forever

Dead or Alive 2

Soul Calibur

Oni

Clans

Flb: Agressor

Nascar 3

Wages of Sin

Sega Rally 2

Crazy Taxi

Force 21

Silent Hill

WM

Piranha

Dino Crisis...

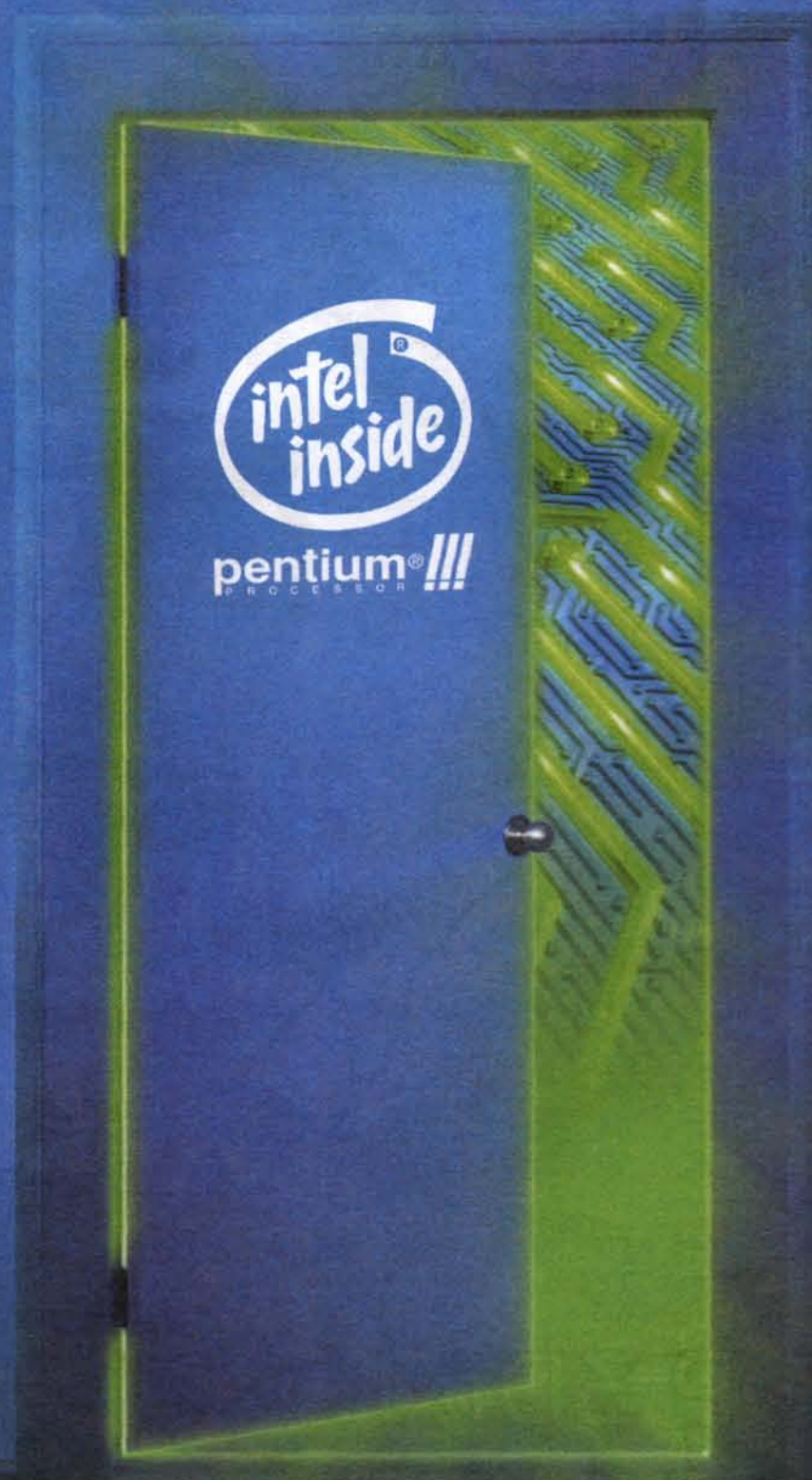
ЭМУЛЯТОР 3Dfx!

MECHWARRIOR III
IMPERIALISM 2
8-о́й АМУЛЕТ



Представляем процессор Pentium® III
компании Intel®.
Путь к новым возможностям Интернет.

this way in™



www.intel.ru

Процессор Pentium® III компании Intel® уже здесь. Независимо от того, играете ли Вы, делаете покупки или просто путешествуете в Интернет, новый процессор Pentium III значительно расширит Ваши возможности. Перед Вами открывается путь к новым глубинам Интернет. Более подробную информацию Вы найдете, посетив нашу Web-страницу: www.intel.ru

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2-ая стр. обл.	Intel
3-ая стр. обл., 059	Sony
4-ая стр. обл.	«1С»
005	Клуб «1ГГц»
007	«Алион Трейдинг»
009	«Акелла»
011	«Бука»
013	Спец. выпуск «СИ»
015, 017, 019	E@Shop
021	MTV
023	журнал «Хакер»
024	DataForce
025	«Караван»
027	Станция 106.8
043	журнал «Official PlayStation Russia»
060	Клуб «Орки»

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.

Издательство ищет главного редактора для нового молодежного журнала. От 25 лет, с опытом работы. Огромные возможности.

Резюме присылайте по факсу 125-0211 или на e-mail: dmitri@gameland.ru



СИ ПРЕДСТАВЛЯЕТ...

- 003 Содержание
- 004 Железные Новости
- 006 Новости
- 008 Содержание CD

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

- 010 Российская Лига Battletech

ХИТ

- 014 Восьмой Амулет
- 016 Mechwarrior 3
- 018 Duke Nukem Forever

ОНЛАЙН С СЕРГЕЕМ ДОЛИНСКИМ

- 020 Эмулятор 3Dfx от AFD Inc. Обгоняет VOODOO! даже на «хилых» машинах...
- 020 PlayLink: рождение нового игрового он-лайн клуба
- 022 «Правильные» окна
- 022 StarCraft: летучий Zealot с атомными бомбами
- 022 Battle.net: и в чате есть секреты!
- 024 Voice fix: твой командирский голос!
- 024 Вы уже послали «спам» в Китай?
- 025 FIFA'98 Road to World Cup: все то, чего там пока нет...
- 026 Три полезные штучки...

В РАЗРАБОТКЕ

- Piranha
- 028 WM
- 029 Clans
- 030 Oni
- 031 The Real Neverending Story
- 032 Machines
- 033 Beneath
- 034 Force 21
- 034 Veiled Threat
- 035 Dino Crisis
- 036 World Driver
- 037 Snowboard Supreme
- 037 Dead or Alive 2
- 038 Ape Escape
- 039 Armorines
- 039 Omega Boost
- 040 Crazy Taxi
- 040 Soul Calibur
- 041

ОБЗОР

- 042 Imperialism 2
- 044 Superbike World Championship
- 044 F16: Agressor
- 045 Nascar 3
- 046 Wages of Sin
- 047 Sega Rally 2
- 048 Silent Hill
- 049

ТАКТИКА, СЕКРЕТЫ

- 050 Heroes of Might and Magic III (описание всех героев, с краткой характеристикой)
- Секреты для PC



С 1-го марта вы можете получать журналы Страна Игр, Хакер и PlayStation с бесплатной доставкой на дом в удобное для вас время в течении рабочего дня, сделав заказ по телефонам:

284-56-04, 280-34-72, 280-80-64, 280-92-47

НАИМЕНОВАНИЕ ЦЕНА С ДОСТАВКОЙ

«СТРАНА ИГР» без CD	32
«СТРАНА ИГР» с CD	58
«OFFICIAL PLAYSTATION»	42
«ХАКЕР»	32
СТАРЫЕ НОМЕРА:	
«СТРАНА ИГР» без CD	15
«СТРАНА ИГР» с CD	20

Агентству требуются курьеры на постоянную работу. Звоните по телефону 284-56-04.

Список игр в алфавитном порядке

PC		Wages of Sin	047
Armorines	039	WM	029
Beneath	034	Восьмой Амулет	014
Clans	030	PS	
DataForce	020	Ape Escape	039
Duke Nukem Forever	018	Armorines	039
F16: Agressor	045	Dino Crisis	036
Force 21	034	Omega Boost	040
HOMM3	050	Silent Hill	049
Imperialism 2	042	Snowboard Supreme	037
Machines	033	N64	
Mechwarrior 3	016	Armorines	039
Nascar 3	046	World Driver	037
Oni	031	DC	
Piranha	028	Crazy Taxi	040
Sega Rally 2	048	Dead or Alive 2	038
Snowboard Supreme	037	Sega Rally 2	048
Superbike World Championship	044	Snowboard Supreme	037
The Real Neverending Story	032	Soul Calibur	041
Veiled Threat	035		

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянке serge@gameland.ru	ответственный редактор
Петр Давыдов pavudov@gameland.ru	редактор PC
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	специальный корреспондент
Сергей Овчинников ovch@gameland.ru	технический редактор
Виталий Гербачевский vr@gameland.ru	корректор

GAMELAND ONLINE

Борис Скворцов boris@gameland.ru	WEB-master
Академик akademik@gameland.ru	WEB-редактор

ART

Серг Долгов serge@gameland.ru	обложка
Сергей Лянке serge@gameland.ru	дизайн и верстка
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru	дизайн и верстка
Владислав Пискунов vlad@gameland.ru	фотографии

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru	цветоделение
Борис Скворцов boris@gameland.ru	обслуживание компьютеров
Ерванд Мовсисян	техническая поддержка

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru	руководитель отдела
тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211	

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

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 Агарун dmitri@gameland.ru	директор
Владислав Пискунов vlad@gameland.ru	администратор
Юрий Королев yuri@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 пленку осуществлен «ХТС»
Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии «Пресса»
Заказ № 664

Тираж 56 000 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@gameland.ru	publisher
phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211		director

Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc.
phone: (718) 421-9130; fax: (718) 421-9129

3D-ФИЛОСОФИЯ. Новое поколение

http://www.gameland.ru

Н

овое поколение 3D-акселераторов на сегодняшний день можно считать уже окончательно оформившимся. К середине весны все лидеры этой индустрии, от Sony, Videologic и 3dfx до NVidia, S3, Matrox и ATI успели не только анонсировать свои новые проекты, но и, в подавляющем большинстве случаев, показать уже готовые карты на базе новых процессоров журналистам и даже (в случае с ATI) выпустить готовую продукцию на рынок.



Технологические демки G400, как всегда, оказались впечатляющими. Но слишком далеки от реальности...

В результате же сформировалась самая плотная за всю историю линейка проектов, из которых лишь перспективы условно включены в этот список PlayStation II, да Voodoo 3 выглядят относительно безоблачными. Остальным же конкурентам предстоит сделать очень многое, чтобы их продукты полюбили пользователи. Сегодня мы решили наряду с самыми последними новостями (а

Matrox G400

свои чипы за последние две недели анонсировали Matrox и NVidia) ознакомить вас с остальными претендентами на ваши кошельки, которые уже летом начнут постепенно появляться на прилавках магазинов. Каждая из соревнующихся компаний пытается придать своему проекту собственное лицо посредством совершенно различного маркетинга и (реже) включения в конфигурацию плат особых функций. Особая прелесть летних поколений акселераторов заключается в самой разнообразной и смелой ценовой политике страстно желающих остаться на рынке в одиночестве конкурентов.

Как ни странно, зачастую именно имидж определяет, какой покупатель придет за Riva TNT2, а какой предпочтет поставить на свою машину Voodoo 3. В последнее время производителям акселераторов все сложнее и сложнее стало убеждать пользователей в том, что приобретение их продукции способно значительно улучшить их впечатления от игр. Наверное, на данный момент эта проблема значит для них даже больше, чем мимолетные столкновения с конкурентами. Картинки на коробке и предоставляемые в ком-



Выписка из личного дела: «С.Овчинников. Год рождения: 1978. Геймер-стаж: 13 лет. Освоенные платформы: Spectrum, PC, N64, PSX, Snes, Genesis. Мечта: Идеальная RPG. Любимые игры: Mario 64. Последний фаворит: Sega Rally 2, Sonic Adv., Shenmue.»

плекте второсортные игрушки больше не имеют особого влияния. Другое дело, если на «пожилых» акселераторах новые творения id, Epic или EA начинают безбожно тормозить — однако пока что на более-менее приличном компьютере можно почти спокойно играть даже имея «копейку», первую модель Voodoo. Разумеется, разница между 20 и 90 кадрами в секунду заметна любому невооруженному взгляду. Но вот обеспечиваемый прирост производительности по сравнению, скажем, с Voodoo 2 или TNT не столь значителен, и увеличение разрешения с 800x600 до 1600x1200 заметят далеко не все игроки, да и количество кадров в данном случае уже не является определяющим. Значит, каждой компании придется придумывать собственные фокусы, чтобы показать превосходство

собственных технологий. 3dfx, по всей видимости, собирается исходить лишь из своего положения на рынке. Самая популярная торговая марка, заявленные сверхвысокие характеристики (в отличие от прежних кампаний, теперь 3dfx на каждом углу кричит о том, что Voodoo 3 способен обрабатывать до 8 миллионов полигонов в секунду). Дружба с id, да и со многими другими игровыми компаниями, кроме Electronic Arts, теперь закончилась, так что у Voodoo 3 не будет преимуществ Glide, которыми смело пользовались все прошлые проекты компании. Glide постепенно уходит в тень, а с производительностью в Direct 3D, 3dfx, так и не сменившая архитектуры собственных процессоров, до сих пор испытывает некоторые проблемы. Еще одна маленькая деталь —

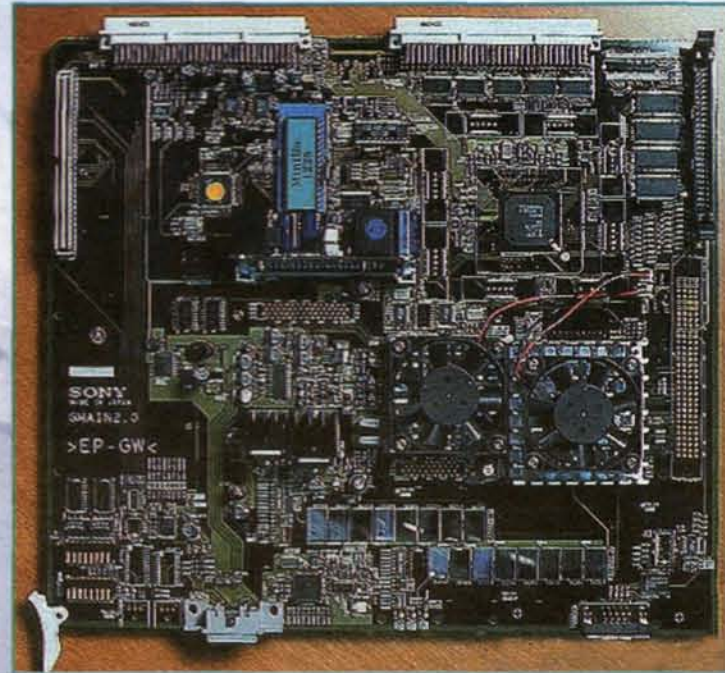
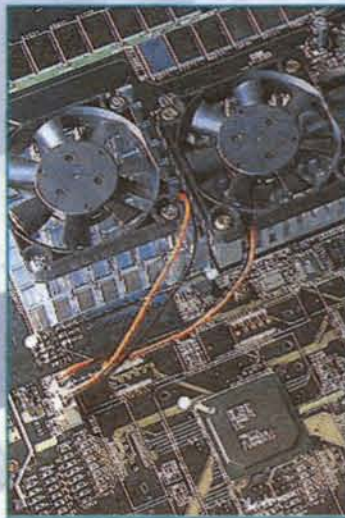
3dfx только что сменила свой логотип, что тоже может быть воспринято как чисто маркетинговый шаг. Последовательно и продуманно, компания постепенно меняет собственный имидж, стремится вернуть себе всех старых поклонников, вновь стать супермодной и стильной. А когда дело касается игр, то даже в «железной» индустрии подобная политика имеет огромное значение.

Nvidia и Matrox традиционно полагаются на достоинство, которое у карт на базе TNT и G200 трудно отнять — качество изображения. В только что анонсированных TNT 2 и G400 наряду с весьма впечатляющими характеристиками четкость картинки преподносится как решающий аргумент. Matrox, делая еще одну попытку создать 3D-акселератор, дешевле и одновременно впечатляющий по характеристикам, прибегнул к помощи самых продвинутых технологий. Чипы для G400 будут выпускаться по 0,25-микронной технологии (как, к примеру, и процессоры Intel Pentium III), что позволит разогнать их до частоты примерно в 150 МГц. G400 — это не просто каплеусовершенствованный G200, а, по сути, совершенно новый процессор, с несколькими очень интересными технологическими новшествами. К примеру, внутренняя архитектура G400, по словам Matrox, сделана 256-битной, процессор, по слухам, владеет кардинально измененной техникой нанесения текстур и генерации атмосферных эффектов. Заявленная производительность — 5 миллионов полигонов в секунду с текстурами, коррекцией перспективы, тенями и освещением. Благодаря увеличенному объему памяти G400 может легко наносить на объекты сложные текстуры размером до 2048x2048 пикселей (а это, поверьте, очень много). Плюс ко всему аппаратная оптимизация под 3D Now! и Streaming SIMD Instructions, соответственно, для K6-2, K6-3 и Pentium III. Революционная концепция работы с 2D-графикой, заданная G200 в G400 делает еще один шаг вперед. Уже упоминаемая 256-битная шина разделена на два основных канала шириной в 128 бит каждый. При этом один из них работает исключительно с внутренними данными процессора, а второй — только с внешними. Это позволяет ускорить транзакции на самой плате до весьма впечатляющих величин. Единственный явный недостаток G400 заключается в отсутствии аппаратной поддержки проигрывания DVD. Несмотря на то, что чип, несомненно, обладает для этого достаточной мощностью, Matrox решила на этот раз не оригинальничать. В то время как Voodoo 3 и TNT2, как, впрочем, и Savage 4, и многие другие будут радостно щеголять подобными достоинствами, на долю G400 останется лишь смущенно объяснять, что, мол, для игр

Новый логотип 3dfx должен заставить вас поверить в обновление компании. 3dfx- это спильно!



Sony продемонстрировала прототип американской платы PlayStation II. А вот и сладкая парочка: Emotion Engine (слева) и Graphics Synthesizer (справа).



DVD пока не требуется или что-то в этом роде.

Что касается TNT2, то здесь совсем все просто. На самом деле столь усердно раскручиваемая сейчас революционная карта от Nvidia является ни чем иным, как давным давно обещанной модификацией TNT, рассчитанной на технологический процесс 0,25-мкм. Либо результаты тестирования новых образцов настолько превзошли ожидания Nvidia, что та решила сделать на старом чипе совершенно новый акселератор, либо же компания испугалась угрозы 3Dfx вновь окончательно захватить рынок с не слишком продвинутой, но все же очень быстрым Voodoo 3. Тем более, что настоящий «сиквел» к TNT под кодовым названием NV10 не будет готов до конца года. TNT2 снабжена кое-какими приятными усовершенствованиями, которые наверняка будут восприняты разработчиками игр на «ура!». К примеру, добавлена модная поддержка AGP 4x, на картах будет устанавливаться до 32 Мб оперативной памяти (Diamond собирает выпускать свои Viper 770 в 16- и 32-Мб вариантах). Чип будет разогнан до 125 МГц, однако Nvidia не исключает возможности и выставления более высоких тактовых частот, чтобы довести производительность TNT2 до уровня Voodoo 3. Настораживает тот факт, что пока Nvidia никак особенно себя не проявила на ниве раскрутки новых акселераторов, опасаясь, видимо, ослабления продаж основной линии карт на TNT. В любом случае следует ожидать появления TNT2 одновременно с выходом Voodoo 3. Самая прямая конкуренция.

NEC и Videologic ведут себя, прямо скажем, очень странно. С одной стороны, чип Power VR 5G 2500 объявлен уже почти полгода назад, и с тех пор он не был показан ни на одной выставке, а уж о его рекламе и говорить не приходится. Тихо, как на кладбище в безлунную ночь. Однако, как ни в чем не бывало, Videologic вдруг решил продемонстрировать новинку на Game Developers Conference, что прошла с 18 по 20 марта в

Сан-Хосе. Собственные Videologic'овские видеокарты на этом чипе будут объединены в линию под названием Neon 250. Таким образом, всякие параллели с Dreamcast'овским Power VR 5G полностью исключаются. Однако со времени своего включения в приставку чип претерпел лишь кое-какие косметические изменения. Добавилась поддержка AGP 2X (в то время как практически все остальные производители заявили уже о поддержке AGP 4X, поддерживаемой новым чипсетом Intel, который появится лишь осенью). Производительность Neon 250 обещает быть весьма значительной, однако не стоит ждать от чипа каких-то чудес. Вполне вероятно, дешевый Nuon несколько превзойдет по мощи TNT, однако тягаться с V3 и TNT2 ему будет не под силу. Не стоит забывать, что в Dreamcast PVRSR работает совместно с весьма и весьма приличным центральным RISC-процессором SH-4, да и Sega пока не собирается портить свои последние шедевры на PC...

Первые отзывы на новый чип от S3, а именно Savage 4, оказались весьма и весьма многообещающими. Практически все обозреватели, успевшие получить от Diamond ее первую карту на Savage 4, были ею весьма и весьма довольны. Будучи по сути акселератором очень высокого уровня, явно превосходящим как Voodoo 2, так и TNT по производительности, Savage 4 обещает стать одним из самых дешевых чипов, карты на котором будут стоить никак не дороже ста долларов, а скорее всего, даже ниже. Главным аргументом S3 при продвижении Savage 4 является, разумеется, ее сенсационная технология компрессии текстур, которая позволяет сделать картинку на экране намного четче и ярче, чем при использовании других акселераторов. Проблема лишь в том, что далеко не все игры поддерживают эту самую технологию. А разработчики хотя и заинтересованы в идеях S3 и в общем-то готовы поддерживать ее инициативы, предпочитают пока не встраивать алгоритмы в свои игры, а пользоваться патчами через пару месяцев после вы-

хода своих проектов и латания всех остальных дыр. S3, разумеется, такое не устраивает, но делать нечего. Из последних приобретенных этой своеобразной библиотеки можно назвать Half-Life. По словам очевидцев игра на Savage 4 выглядит раза в два лучше, чем на Voodoo 2 или Voodoo 3. Diamond Stealth Savage 4 появится в продаже, как и большинство других новых карточек, в самом начале апреля.

Вопрос, который волнует всех потенциальных покупателей очередного супер 3D-чуда, как правило, имеет весьма отдаленное отношение к способностям этой самой пластиковой дощечки. Цены капиталисты назначают самые разные и самые невероятные. Рекордсменом вновь обещает стать 3Dfx, платы которой будут стоить, в зависимости от тактовой частоты процессора (прямо как у Intel), от 150 до 250 долларов. Nvidia также разогрела свои аппетиты, и посредством Diamond'овского ценообразования родилась цифра в 230 долларов за карту на базе TNT2. Как ни странно, примерно в том же разряде работает и Matrox, которая хочет брать с покупателя по \$150 за 16 Мб-вариант G400 и по \$200 за 32 Мб. Наконец, самыми дружелюбными по отношению к покупателю остается Savage 4, который будет стоить пресловутые и столь желанные \$99 за карту с 16 Мб памяти и около 120 долларов за 32 Мб, а также Videologic, совершенно справедливо разместившая ценовую планку на свое детище ниже ста долларов, а скорее всего, ближе к 90.

Прочитав столь внушительный объем информации, вы, наверное, задаетесь вопросом, почему мы ни разу не выдали вам ни одной реальной рекомендации. Мол, ребята, эта карта — самая лучшая, покупайте ее и забудьте об остальных. Или, хотя бы, эта лучше подходит для Quake III, а вот если вы хотите играть в Black & White, то лучше подойдет вот та. Все дело в том, что мы вообще не уверены, является ли необходимым переход на это самое новое поколение. Нет, конечно, для владельцев старых карточек вроде Voodoo, Riva 128 или какого-нибудь S3

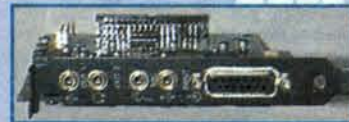
Virge можно смело порекомендовать сразу переходить на самые продвинутые технологии. Но вот остальным игрокам... навряд ли. Качественно нового уровня от этих карт, даже самых замечательных, мы уже наверняка не получим, даже со всеми новыми эффектами вроде bump mapping и компрессии текстур. До тех пор, пока разработчики игрового софта наконец-то ни возьмутся за ум и ни пересмотрят свои методы создания хитов и просто хороших 3D-игрушек, пока они ни научатся выдавливать из машин производительность хотя бы в полтора-два (я уже не говорю о пяти) миллиона полигонов в секунду, пока ни перестанут растрчивать производительность акселераторов на бесконечное повышение разрешения и роста frame rate, ничего хорошего от очередной коробки с надписью Voodoo X мы не получим. Сейчас для реального качественного скачка 3D-графики на PC созданы абсолютно все условия. Кроме одного: желания большинства разработчиков. Они пока довольствуются вполне примитивными и оттого реально дешевыми методами создания 3D-движков и генерации графических моделей. На PC случаи использования в играх Motion Capture — большая редкость (спортивные игры не в счет, поскольку они ориентированы в основной массе на приставочный рынок, а на PC выходят, можно сказать, «для галочки»). Реального увеличения количества используемых на один персонаж полигонов в трехмерных играх практически не встречается. Как сидела индустрия на убогих 100-200 треугольниках, так и продолжает сидеть. И акселераторы здесь вовсе ни при чем. Нельзя сказать, чтобы у нас не было надежд на скорый графический прорыв на PC-рынке, иначе бы мы не стали уделять столько времени проблемам 3D-акселерации. Но бесспорен один факт — сейчас мяч в этой слегка затянувшейся партии на стороне разработчиков. Кармак, Ромеро, Музика, Каннегем, Гэрриот, Робертс и другие — мы ждем!

CU-News

DIAMOND MONSTER SOUND MX300

Среди всей мультимедийной периферии для персональных компьютеров самой незащищенно забытой областью, несомненно, являются звуковые карты.

Так уж повелось, что игровые компании, получив в свое распоряжение великий и ужасный Sound Blaster в начале девяностых годов, с тех пор не особенно заботились о продвижении новых звуковых стандартов на рынке, совершенно справедливо опасаясь возникновения двойственных стандартов и дополнительных неудобств как для игроков, так и для себя. Печальная история компании Gravis и ее сенсационного прорыва (провала) по имени UltraSound научила разработчиков и создателей звуковых плат осторожности. С тех пор никто уже не осмеливался перечить основному стандарту, и все новые звуковые карты для массового рынка изначально оказывались совместимы с единым стандартом SB Pro. Однако время 2D-звука, несомненно, уже



прошло. По мере того как стандарты Dolby (сначала Surround и Pro-Logic, а сегодня уже и AC-3) заняли свою лидирующую позицию на кинорынке, пришла и очередь компьютерных игр адаптироваться под новые технологии. Вот тут-то индустрия и ударились о неожиданный барьер. Выяснилось, что звуковые карты старого поколения чисто физически не способны не то чтобы на воспроизведение мно-

гоканального звука, а даже на простую имитацию 3D при двух колонках. Эпоха 3D-звука ознаменовалась новым витком своеобразной «гонки вооружений», в процессе которой одно за другим сменяли друг друга сразу несколько поколений технологий воспроизведения 3D на персональных компьютерах. Одним из передовых семейств таких звуковых карт стало детище компании Diamond Multimedia, Monster Sound. Самой последней инкарнацией этого сериала стала карта MX300, которой и посвящен этот обзор.

Новый Monster Sound появился на рынке еще в конце декабря прошлого года, однако звуковая плата — это не 3D-акселератор, и поэтому реально продажи новых карт в нашей стране начались сравнительно недавно. Поскольку практически все российские игроманы так или иначе пропустили все последние поколения и генерации звуковых плат и до сих пор сидят на своих SB Pro или, в лучшем случае, дешевых вариантах AWE 32/64,

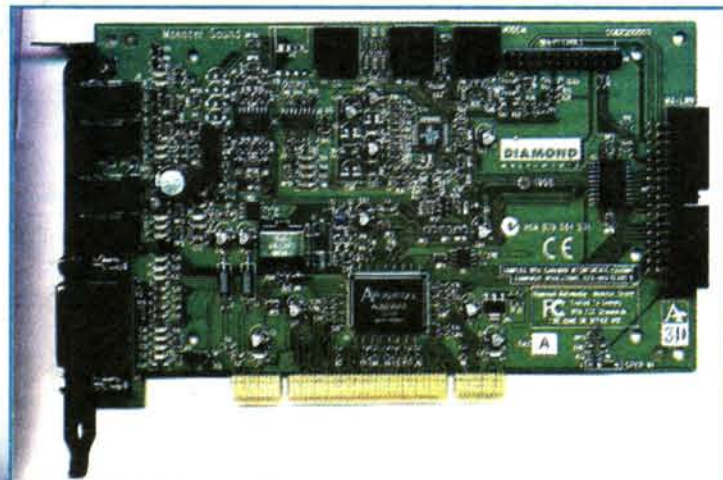
актуальность появления реально отличающегося по качеству продукта по более-менее сравнимой цене трудно переоценить. MX300 представляет собой одну из первых карт на базе нового чипа Aureal Vortex 2, обеспечивающего совершенно новый уровень 3D-звука благодаря активному использованию Direct Sound 3D, а также собственного стандарта Aureal A3D 2.0, позволяющего творить со звуком в играх настоящие чудеса. Monster Sound MX300 представляет собой весьма небольшую по размерам PCI-карту с позолоченными разъемами выхода на четыре динамика, портом для джойстика или MIDI-клавиатуры. Особо приятным моментом является то, что позолота на выходах имеется во всех вариантах карты (в отличие, скажем, от SB Live, в котором традиционно Value-вариант комплектуется пластиковыми выходами, серьезно снижающими качество исходящего сигнала).

В DOS-приложениях MX300 полностью совместим с Sound Blaster PRO, так что проблем

со старыми игрушками у вас не будет. Что касается Windows, то здесь звуковое сопровождение обеспечивается посредством сразу нескольких вариантов библиотек. Во-первых, это, конечно, A3D 2.0, «родная» атмосфера новой карты, посредством которой обеспечивается истинно трехмерный звук при использовании четырех колонок одновременно. Звук синтезируется посредством специальных геометрических «полигональных» алгоритмов, которые позволяют обеспечить вам полное погружение в виртуальный мир. Прилагаемая к карте технологическая демка виртуальной комнаты в полной мере демонстрирует, сколь велики возможности A3D, если, конечно, разработчики хотят ими пользоваться. Пока же в полной мере A3D поддерживается лишь игрой Half-Life, где реализация позиционного звучания выполнена просто великолепно. На подходе еще несколько многообещающих проектов, таких как Heavy Gear II, Quake III

Arena, Unreal Tournament, MechWarrior III и других. Помимо A3D, MX300 поддерживает еще и алгоритмы Direct Sound, Direct Sound 3D, Direct Music (последняя добавка в Direct X 6.1 для нового поколения MIDI-музыки в играх). Отсутствует лишь под-

держка второго раскрученного формата, а именно EAX от Creative, Впрочем, это вполне естественно, ведь именно с этим форматом Aureal ведет настоящую войну, в которой она вместе с Diamond и другими своими партнерами имеет все шансы на победу. Несмотря на все еще довольно-таки шаткое положение с поддержкой нового формата разработчиками игр, технологии Aureal, вне всяких сомнений, могут считаться самыми перспективными на сегодняшнем рынке 3D-звука. А ценовая политика Diamond, благодаря которой платы MX300 быстро опустились за ценовую границу в \$100, делает эту модель звуковых карт привлекательной и с покупательской точки зрения.



Индустриальные НОВОСТИ

http://www.gameland.ru

006

№7(40), АПРЕЛЬ 1999

РЕЙТИНГИ ИГР

Америка PC

- 1. SimCity 3000 Electronic Arts
- 2. Sid Meier's Alpha Electronic Arts
- 3. Heroes of Might and Magic III 3DO
- 4. Microsoft Flight Simulator Microsoft
- 5. Half-Life Havas Interactive
- 6. Cabela's Big Game Hunter 2 Activision
- 7. Ultimate WW II Game Collection Learning Company
- 8. Baldur's Gate Interplay
- 9. Age of Empires Microsoft
- 10. Deer Hunter II 3-D GT Interactive

Самые популярные видеоигры Америки

- 1. Legend of Zelda Nintendo N64
- 2. WCW/NWO Thunder THQ N64
- 3. Metal Gear Solid Konami PS
- 4. South Park Acclaim N64
- 5. Star Wars: Rogue Squadron Nintendo N64
- 6. Pokemon Blue Nintendo GB
- 7. Pokemon Red Nintendo GB
- 8. Crash Bandicoot 3 Sony PS
- 9. Knockout Kings EA PS
- 10. Golden Eye 007 Nintendo N64

Англия все форматы

- 1. Metal Gear Solid Konami PS
- 2. South Park Acclaim N64
- 3. A Bug's Life Sony PS, PC
- 4. Premier Manager '99 Gremlin PS
- 5. FIFA '99 EA PS, PC, N64
- 6. Rugrats THQ PS
- 7. Rollercoaster Tycoon Hasbro Interactive PC
- 8. Grand Theft Auto: Platinum Take 2 PS
- 9. Star Wars: Rogue Squadron Nintendo N64
- 10. Superbike WC EA PC

A

американская компания Excel Research недавно закончила исследование финансовых результатов деятельности всех без исключения компаний, оперирующих на рынке электронных развлечений, и представила на суд зрителей результаты своей работы.

В соответствии с их заявлением, крупнейшим издательством в прошлом году стала компания Sony, которая сумела продать игр на общую сумму, превышающую 3 миллиарда долларов. На втором месте оказалась Nintendo, обороты которой зашкаливали за отметку в полтора миллиарда долларов. Третье место в этом почетном списке заняла компания Electronic Arts, сумевшая продать игр на общую сумму, превышающую 700 миллионов долларов. Четвертое место заняла Sega, доходы которой от продажи игр, при всех ее прошлогодних проблемах, перешагнули рубеж в полмиллиарда долларов. На пятом же месте, всем на удивление, оказалась компания Acclaim, которая сумела показать просто ошеломительные для компании ее ранга результаты своей деятельности. Как вы могли заметить, в этот список не попали ни Activision, ни Interplay, ни даже GT Interactive. Вы спросите, почему? На этот вопрос ответил второй пункт результатов исследований данной компании. Итак, в прошедшем 1998 году доходы от продаж различных игр для всевозможных консолей перешагнули рубеж в 10 миллиардов долларов, тогда как общий объем продаж игр для PC составил примерно в пять раз меньшую цифру. В результате этого мировой рынок игр был в прошлом году поделен так: 82% пришлось на рынок видеоигр, а остальные 18% — на рынок игр для PC. И теперь, ознакомившись с данными цифрами, вы, надеюсь, поймете, почему все прошедшие 2 недели основной темой споров, догадок и различных слухов стала анонсированная недавно платформа PlayStation 2.

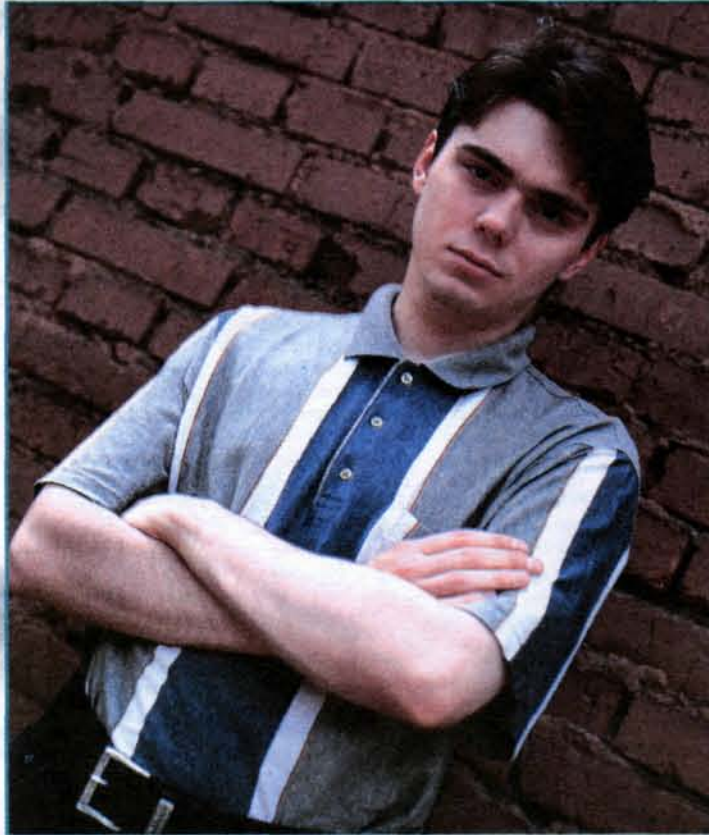
с которой Sony в этот раз надеется захватить еще более внушительный кусок мирового рынка электронных развлечений, чем даже сегодня. И хотя мы все еще находимся в определенном недоумении от того, как Sony решила представить миру свою новую консоль («сырые» технологические демки и не менее «сырые» игры просто кричали о том, что этот анонс готовился в жуткой спешке, вызванной опасением Sony, что к выходу ее новой консоли ее конкуренты смогут слишком сильно развернуться на принадлежащем ей сегодня рынке), тот размах, с которым Sony решила продвигать PlayStation 2, навеивает чуть ли ни благоговейный трепет.

Начнем с того, что корпорация Sony, прибыль которой за прошлый год, по разным оценкам, чуть ли ни наполовину была получена на рынке видеоигр, решила выделить свое отделение Sony Computer Entertainment в отдельную единицу, стоящую теперь наравне со всеми остальными ее крупнейшими подразделениями, таким как, скажем, Sony Music. Вторым ее крупным шагом стало заявление о том, что она открывает совместное предприятие с корпорацией Toshiba, которое будет заниматься исключительно производством центрального процессора, который будет использоваться в PS2. Этот новый завод должен будет начать массовое производство чипов уже осенью этого года.

Третьим ее шагом стало создание нового подразделения, которое будет ответственно за производство графического сопроцессора для PS2, получившего название Graphics Synthesizer. Этот новый завод приступит к массовому производству чипов весной следующего года (так что даже и не мечтайте купить себе PS2 уже в этом году). Тем не менее, пока он не начнет функционировать, Sony обещает начать производство этих чипов на уже существующих фабриках. На осуществление же всех этих планов Sony Corporation выделила около 600 миллионов долларов.

Единственное, что осталось добавить, так это то, что на сегодняшний день в мире пока не существует ни одного завода, способного производить такие чипы, которые задумала использовать в своей новой консоли компания Sony. К примеру, тот же NEC еще полтора года назад вложил более миллиарда долларов в строительство завода по производству подобных чипов и так до сих пор не смог наладить на нем массовое производство. Может у Sony это теперь получится? Будем надеяться.

Ну и, наконец, корпорация Sony объявила о том, что она намерена сократить около 10% своего персонала во всем мире, для того чтобы увеличить эффективность своей работы. И именно последний факт, наряду с анонсом PS2, вызвал бурный рост в цене акций этой компании на Токийской фондовой бирже. Но на этот активист Sony не закончилась. Прекрасно осознавая тот факт, что своим анонсом PS2 она фактически объявила о «клинической смерти» PlayStation, на которую, естественно, еще некоторое время будут выходить какие-то игры, но которая, что не менее естественно, уже вскоре не будет являться для Sony (и, тем более, для независимых раз-



Выписка из личного дела: «Б. Романов. Год рождения: 1974. Геймер-стаж: 11 лет. Освоенные платформы: Yamaha MSX, PC, N64, 3DO, PSX, Sega Saturn, SNes, Atari, etc. Мечта: Свободные полеты в играх. Любимые игры: Nights, Zelda 64. Последний фаворит: Shen Mue, VF3, Half-Life.»

работчиков) основным форматом, данная компания решила уже сегодня начать активно продвигать среди разработчиков свою новую платформу. К примеру, еще за полтора года до ее предполагаемого выхода в Северной Америке Sega уже успела представить ее на прошедшей недавно конференции разработчиков игр (GDC), на которой тем же самым делом одновременно занималась Sega, чей Dreamcast появится в продаже уже осенью этого года. Скорее всего Sony также предпочтет в открытую продемонстрировать новые технологические демки PS2 и на грядущей E3. А уже во время премьеры DC в Америке Sony планирует, наконец-то, показать и саму приставку, объявить о ее настоящем имени и показать на ней свои первые игры. В общем, она будет как можно активнее стараться омрачить американскую премьеру Dreamcast'a и не дать перейти инициативе в руки своих конкурентов. Но, к сожалению для Sony, точно такую же операцию, кажется, готовит провести с нынешним лидером индустрии компания Nintendo, которая в конце этого года обнародует спецификации своей новой консоли, а перед самым выходом PS2, скорее всего, покажет и свои собственные технические демки, а может, даже и игры. А что вы хотели? Мир видеоигр жесток и беспощаден. И всему причина те гигантские деньги, которые на нем можно сегодня заработать. Ну и, наконец, в самый последний момент до нас дошла официальная информация о том, что PlayStation 2 будет выпущена в Японии лишь в мае 2000 года. Таким образом, волей-неволей, Sony дала своему конкуренту в лице

Dreamcast фору на полтора года. А за это время, сами знаете, может произойти много чего интересного. Тем не менее, за последние 2 недели компания Sega, и в особенности ее американское отделение, успела выступить в свой адрес столько нелестных слов, что мало не покажется. Не имея сегодня успешного продукта на американском рынке, не обладая такими же, как у Sony, гигантскими финансовыми ресурсами, не приступив еще к рекламе и продаже своей новой надежды — консоли Dreamcast, ей приходилось просто смотреть, как американская пресса (конечно, не вся, но большая ее часть) после анонса PS2 в одиночку успела списать Dreamcast в утиль. И только лишь спустя несколько дней, когда стали проявляться все различные детали и все более-менее успокоилось Sega начала свою контратаку. Для начала она всем напомнила о том, что на сегодняшний день в Японии было продано уже около 1 миллиона Dreamcast'ов, а к моменту выхода на рынок PS2 эта цифра, скорее всего, достигнет отметки в 3 миллиона копий. Как бы в подтверждение этого факта один

ще попала какая-либо портативная игра, выпущенная не на Nintendo'вский GameBoy. Ну, так что, непоколебимые позиции Gameboy наконец-то пошатнулись? Да нет, конечно. Тем не менее, более подробную информацию о WS вы также узнаете в следующем номере. А тем временем, уже из Америки до нас дошла информация о том, что

Багаз Sierra над концом и края. В этой компании, после прошедших сокращений, теперь начался процесс закрытия различных проектов, о которых никто, на самом деле, даже и не пожалеет. Также до нас дошла информация, что над сериалом Return To Krondor также нависла угроза «смерти», хотя этому слуху пока не нашлось подтверждения. Не то что известная

Компания Trilobyte прекратила свое существование.

Если кто забыл, то именно эта команда в свое время «потрясла мир» такой игрой, как 7th Guest. А теперь вот закрылась. Ну, да Бог с ней. На этом позвольте откланяться и предложить вам самим разобраться со всеми остальными новостями, которые дошли до нас за последнее время.

Команда разработчиков Westwood Studios в очередной раз официально отложила выход своей игры Command & Conquer 2: Tiberian Sun теперь уже на лето 1999 года. Комментарии излишни.

Американское издательство Acclaim сообщило американским журналистам о том, что оно готовит выпустить в конце этого года следующую часть своего популярного сериала Turko. Однако, вопреки ожиданиям, данная игра будет, скорее всего, представлять собой некий инспирированный Quake 3 Arena продукт, ориентированный исключительно на multiplayer, в то время как полноценное продолжение этого сериала поступит в продажу лишь в 2000 году. На данный момент эти два проекта заявлены на платформы PC и Nintendo 64.

В то же самое время представители данного издательства сообщили, что разрабатываемой ими игре Armoreda самое ближайшее время будет дано новое название.

Также данное издательство на днях официально анонсировало свои первые проекты для Dreamcast. Ими стали футуристическая гонка «Velocity», а также новая версия популярного Acclaim'овского американского футбола Quarterback Club.

И, наконец, неутомимый Acclaim успел еще анонсировать и свою новую игру для PC. Ею стала некая action-RPG Samurai, разработкой которой сегодня занимается команда Click Entertainment, основанная бывшими работниками Blizzard, участвовавшими в разработке такого хита, как Diablo.

Американское издательство Midway официально объявило о том, что оно в ближайшее время приступит к разработке игр для PlayStation 2. Их первым проектом для этой консоли станет новая версия аркадного бокса Ready 2 Rumble, оригинал которой поступит этой осенью в продажу на все существующие сегодня платформы.

Издательство Activision решило порадовать фанатов американских комиксов и анонсировало выход на PlayStation некой игры Spiderman, разработкой которой сегодня занимается команда Neversoft. Кроме этого, данное издательство сообщило журналистам о том, что оно готовится выпустить в конце этого года на все платформы некую игру, разрабатываемую по мотивам еще не вышедшего диснеевского мультфильма Toy Story 2.

И, наконец, издательство Activision сообщило о том, что разрабатываемый им проект Quake 2 для Nintendo 64 будет поддерживать четырехмегабайтное расширение памяти.

Французское издательство Infogrames анонсировало выход летом этого года некоего гоночного симулятора, получившего название «Le Mans 24 Hours.» Данный проект поступит в продажу на платформы PC и PS.

Японская компания Namco объявила дату выхода своего потенциального хита на PlayStation Ace Combat 3. Итак, фанаты первых двух частей этой серии смогут получить данную игру в свою коллекцию двадцать седьмого мая этого года.

Американское отделение Sony Computer Entertainment сообщило о том, что оно получило права на перевод на английский язык популярной RPG от Enix Star Ocean: The Second Story. Эта игра, тираж которой в Японии передался за 700 000 экземпляров, появится в продаже в июне.

Японское отделение Sega официально объявило о том, что ее сто процентный суперхит Shen Mue будет поделен на две части, первая из которых появится в продаже в начале августа, а вторая — в конце нынешнего года. Кроме этого, создатель данного проекта объявил о том, что он планирует выпустить, по крайней мере, 16 частей этой игры. Более подробную информацию читайте в следующем номере. Из американских же источников нам стало известно, что Sega of America намерена представить на грядущей выставке E3 свой новый секретный проект — трехмер-

из основных разработчиков игр для Sony, компания Namco, внезапно анонсировала свой первый крупный проект на DC — популярную драку Soul Calibur. На такой шаг эту компанию подвиг, по их словам, тот факт, что до выхода PS2 осталось еще уйма времени, а деньги надо зарабатывать уже сегодня. И если уж Namco приняла такое решение, то про другие независимые компании и говорить не приходится. После этого в дело вступила уже могучая компания Microsoft, которая не без гордости напомнила миру о том, что именно ее операционная система может быть использована разработчиками для создания игр под DC. Кстати говоря, именно последняя немаленькая деталь и является, наверное, самой сильной стороной Dreamcast'a как в глазах издательства, так и в глазах рядовых покупателей. Завершила же Sega свою контратаку показом на GDC своих первых американских игр (нам особенно понравился баскетбол с великолепной анимацией и вниманием к различным деталям, где на трибунах сидели и даже немного двигались полигональные зрители), анонсировала те проекты, которые поступят в американские магазины одновременно с приставкой (Sonic Adventure, Virtua Fighter 3th, Sega Rally 2, House of the Dead 2, Mortal Kombat 5, Castlevania, Soul Calibur, Баскетбол, футбол, а также еще пара-тройка рядовых проектов). И, наконец, Sega of America объявила о том, что ее приставка поступит в магазины в комплекте с более быстрым, нежели в Японии, модемом (56k вместо 36.6k). После этого, правда, Sega смогла нас немало озадачить своим странным заявлением о том, что, якобы, Dreamcast является такой системой, которая может со временем эволюционировать во что-то более мощное (как и, самое главное, зачем ???). Еще более нас поразила фраза о том, что, когда рынок будет к этому готов, Dreamcast перейдет на использование DVD. То же непонятно, как (мы подозреваем, что речь здесь идет о выпуске, скажем, через год-полтора новой, более дорогой модели DC, которую можно было бы использовать как проигрыватель DVD). Но пока ко всей этой информации стоит относиться так же, как и к опубликованным техническим характеристикам PS2. Но самый главный ответ на анонс PS2 Sega подготовила на только что начавшейся в Японии Токийской выставке игрушек, о которой мы поговорим лишь в следующем раз. А пока, прежде чем перейти к освещению других событий из жизни индустрии, позвольте мне сообщить вам о том, что новая портативная игровая система

Bandersvan от Bandai была продана за четыре дня в количестве 200 000 экземпляров, что, надо сказать, совсем неплохо. Более того, Наверное, впервые за несколько лет в десятку самых популярных в Японии игр вооб-

Еще ближе к реальности!

Ищешь руль для гонок на своем PC?
Вспомни о признанных лидерах в этом деле!
ThrustMaster - это то, что тебе нужно!

ThrustMaster - сядь в кабину пилота!

FORMULA 1

LEADER WHEEL



June 1998
Formula 1 Racing Wheel
ThrustMaster UK



- Одобрено FIA (Federation Internationale de l'Automobile)
- Использует цифровую технологию
- Подключение в зависимости от исполнения: игровой порт или USB-порт
- Раздельное управление газом и тормозом
- Переключение скоростей рычагом или программируемыми кнопками
- Программное обеспечение ProPanel делает настройку в среде Windows 95/98 простой и удобной



FORMULA FORCE GT

- Руль с отдачей (feedback)
- Уникальная технология I-Force обеспечивает реализм управления
- Раздельное управление газом и тормозом
- Использует цифровую технологию
- Подключение в зависимости от исполнения: игровой порт или USB-порт
- Переключение скоростей рычагом или программируемыми кнопками
- Программное обеспечение ProPanel делает настройку в среде Windows 95/98 простой и удобной

FORMULA SPRINT



- 4 программируемые кнопки
- Педали и рычаги газа и тормоза
- Подключается к игровому порту
- Простая установка
- Программное обеспечение ProPanel делает настройку в среде Windows 95/98 простой и удобной

THRUSTMASTER®

Продукцию компании ThrustMaster можно приобрести:

Атлантик Компьютерс	(095) 240-2097	(095) 166-4567	М-Видео-Варшавская	(095) 921-0353	(095) 110-9610
Белый Ветер-Никольская	(095) 928-7392	(095) 928-7394	М-Видео-Преображенская площадь	(095) 921-0353	(095) 162-5418
Белый Ветер-ЦУМ	(095) 928-7392	(095) 292-7489	М-Видео-Площадь Революции	(095) 921-0353	(095) 921-2156
Белый Ветер-ГУМ	(095) 928-7392	(095) 929-3159	М-Видео-Автозаводская	(095) 921-0353	(095) 275-2673
Белый Ветер-ул. Маршала Бирюзова	(095) 928-7392	(095) 198-6023	М-Видео-Кузнецкий Мост	(095) 921-0353	(095) 923-9159
Белый Ветер-Ленинский пр-т	(095) 928-7392	(095) 135-3021	М-Видео-Третьяковская	(095) 921-0353	(095) 953-9059
Белый Ветер-Краснобогатерская	(095) 928-7392	(095) 269-2211	Мультимедиа Дено-Крылатское	(095) 412-5145	
ДИАЛ Электроникс-Университет	(095) 133-6265	(095) 133-8688	Мультимедиа Дено-Рамстор 1	(095) 937-0455	
ДИАЛ Электроникс-Юго-Западная	(095) 437-7763	(095) 437-7892	Мультимедиа Дено-Рамстор 2	(095) 973-2644	
ДИАЛ Электроникс-Малковская	(095) 755-6886	(095) 755-6887	Поларис-Сокол	(095) 755-5824	
ДИАЛ Электроникс-Кунцевская	(095) 149-8894	(095) 444-4585	Поларис-МДМ	(095) 246-1325	(095) 151-5503
ДИАЛ Электроникс-Новослободская	(095) 978-1329	(095) 978-1693	Техмаркет-Компьютерс	(095) 723-8130	
ДИАЛ Электроникс-Бабушкинская	(095) 470-0482	(095) 470-0010	Техмаркет-Сокол	(095) 157-5392	(095) 157-4283
Дяко	(095) 911-9371	(095) 271-1339	Техмаркет-Красносельская	(095) 264-5070	(095) 264-1234
Игалас	(095) 488-1304	(095) 488-2474	Техмаркет-Диджитал	(095) 310-6100	
Клуб Мультимедиа	(095) 943-9290	(095) 943-9293	Формоза-Китай-Город	(095) 926-2452	(095) 728-4004
Компьюлинк-пр-т Вернадского	(095) 737-7848		Формоза-Ленинский Проспект	(095) 135-4439	(095) 135-4229
Компьюлинк-Кутузовская	(095) 956-4848		Формоза-Беляево	(095) 330-1301	(095) 330-1312
Компьюлинк-Лубянка	(095) 797-3197		Формоза-Академическая	(095) 124-2278	(095) 129-6028
Компьюлинк-Малковская	(095) 209-5403		Формоза-Руставели	(095) 210-4400	(095) 210-9720
Компьюлинк-Войковская	(095) 742-4148				
НТ-Компьютеры	(095) 935-8727		Ронд (С. Петербург)	(812) 327-9712	(812) 327-9713
М-Видео-Семеновская	(095) 921-0353	(095) 369-1169	Авиор (Екатеринбург)	(3432) 77-6539	(3432) 77-6540
М-Видео-Китай-Город	(095) 921-0353	(095) 923-2906	ЭЛИМ (Ижевск)	(3412) 23-2026	(3412) 23-3155



<http://www.thrustmaster.com>

<http://www.thrustmaster.ru>



Эксклюзивный дистрибьютор

КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ

Quake-2, DELTA FORCE
SIN, UNREAL
Motoracer-2

Blood 2, SHOGO

Need For Speed III

CARMAGEDDON II

WarCraft II, StarCraft

и многое другое

Эти Игры ВАМ знакомы? Все уровни пройдены?
Электронный соперник Вас уже не устраивает?
Тогда скорее к нам! Достойные соперники
встретят Вас. Для этого есть все
необходимые условия! Большая 100 М/бит Сеть
для выяснения отношений, мощные компьютеры,
ПИВО, ЕДА. Все для Вашего удовольствия!

КРУГЛЫЕ СУТКИ

30 КОМПЬЮТЕРОВ
в сети (100М/бит)
от PII-300/32/15"
до PII-450/64/voodoo2 8Mb/17"

СКОЛЬКО 16р. За 1 час днем
ЭТО СТОИТ? 70р. За ночь (00.00-08.00)

ТЕЛ.: **265 · 6762**

Нижняя Красносельская д. 32/29



с Борисом РОМАНОВЫМ

Борис РОМАНОВ (boris@gameland.ru)

ную приключенческую игру **Foigan Brothers**. Эта игра, по слухам, будет представлять собой некий вариант Nintendo'вского хита **Banjo Kazooie**, только сделанного на американский манер. Ожидается, что из этого проекта американское отделение Sega будет делать хит со всеми вытекающими из этого последствиями.

Кроме этого, представители данной компании объявили, что автор таких хитов, как **Sega Rally** и **Sega Rally 2**, известный продюсер **Tetsuya Mitsuguchi**, наконец-то, приступил к созданию некой эксклюзивной для DC игры, которая будет впервые продемонстрирована публике этой осенью.

Peter Molyneux, руководитель команды **Lionhead**, сообщил журналистам, что после окончания работы на **Black & White** его команда надеется приступить к разработке игры под кодовым названием **Dojo**.

Кроме того, что данная игра будет иметь некое отношение к Японии, больше ничего об этом проекте пока неизвестно.

Кстати говоря, их нынешний проект **Black & White** не останется навечно на платформе PC. Как сообщили журналистам **Molyneux**, B&W, в той или иной форме, будет выпущен также на **Game Boy Color**, **PlayStation** и **Dreamcast**.

Американское издательство **MGM** уже в который раз отложило выход на **PlayStation** своего проекта **Tomorrow Never Dies**. По новому графику эта игра поступит теперь в продажу лишь в августе этого года.

Японское отделение **Konami** анонсировало свой следующий проект для платформы **Dreamcast**. Им стала некая RPG от команды разработчиков **Metal Gear Solid**, получившая название **Raizelet**.

Кроме этого, данное издательство официально анонсировало выход в середине этого года на неназванные пока платформы следующей серии своего сверхпопулярного (в Японии) симулятора футбола **International Superstar Soccer**.

А тем временем в Америке **Konami** перенесла даты выхода своих двух проектов на **PlayStation** на более поздний срок. Так долгожданный **Suikoden 2** теперь анонсирован на август, а их новый проект **Soul of The Samurai** (бывший **Shogun Assassins**) теперь заявлен на сентябрь.

Американская команда разработчиков **Maxis** официально отменила выход на платформу **N64** своей заявленной пару лет назад игры **Sim Copter 64**. Вне всякого сомнения, на это решение данную команду подтолкнула нынешняя политика ее материнской компании **Electronic Arts**.

Компания **NovaLogic** объявила о скором выходе на платформу PC своей следующей игры жанра 3D Action, получившей название **Maximum Overkill**. Эта игра, по всей видимости, станет своеобразным ответвлением ее популярного в Европе проекта **Delta Force**.

По данным из очень достоверных источников, японское отделение компании **Nintendo** готовит выпустить в конце этого года долгожданное продолжение своего сериала **Metroid** на платформу **N64**. Кроме этого американское отделение компании **Nintendo** сообщило журналистам о том, что готовящаяся к выходу этим летом игра **Command & Conquer 64** для **N64** на самом деле будет представлять собой классическую **C&C**, наделенную новыми возможностями, а не давно обещанный трехмерный вариант этой игры.

Издательство **Rockstar Games** официально сообщило о выходе этой весной набора дополнительных миссий к популярной игре **Grand Theft Auto**. Этот продукт, который получил название **Grand Theft Auto: London 1969**, поступит в продажу как на PC, так и на PS. И, по крайней мере, версия этой игры для PC будет поставляться в комплекте с оригинальным **GTA**.

Издательство **Fox Interactive** официально анонсировало выход в конце этого года продолжения своего хита **Die Hard Trilogy**. Эта безмянная пока игра поступит в продажу в конце этого года на платформу **PlayStation**.

Источники, близкие к американскому издательству **Hasbro** (владельцу компании **Microprose**), сообщили журналистам о том, что оно готовит выпустить в конце этого года эксклюзивную для **Dreamcast** гонку, созданную по мотивам легендарного **F1 GP**, проходящую сегодня под названием **Grand Prix Racing**. Премьера этой игры должна будет произойти на выставке **E3**.

По многочисленным слухам японской компании **Square** удалось получить права на создание некой игры по мотивам нового фильма из серии **Star Wars**. Эта игра, которая, естественно, будет относиться к жанру **RPG**, поступит в продажу не ранее конца 2000 года и, естественно, на платформу **PlayStation 2**.

А тем временем уже из официальных источников стало известно, что данное издательство планирует выпустить в этом году на **PlayStation** долгожданное продолжение своей знаменитой **RPG Secret of Mana**. Премьера этой игры состоится на токийской выставке **игрушек**.

Издательство **EA** анонсировало выход на платформу **PlayStation** новой игры от компании **DreamWorks Interactive**.

Этой игрой станет некая стрелковая от первого лица, чьи события будут происходить во время Второй мировой войны. Название же этому проекту было также дано соответствующее — **Medal of Honor**. Ожидается, что эта игра поступит в продажу в конце 1999 года.

Англия
PC

1. Rollercoaster Tycoon	Hasbro Interactive
2. SimCity 3000	Electronic Arts
3. SimCity 3000	Electronic Arts
4. Alpha Centauri	Electronic Arts
5. Premier Manager '99	Gremlin
6. South Park	Acclaim
7. Half-Life	Havas Interactive
8. A Bug's Life Action Game	Disney
9. Delta Force	NovaLogic
10. Baldur's Gate	Interplay

Япония
все форматы

1. Final Fantasy VIII	Square	PS
2. Silent Hill	Konami	PS
3. Chocobo's Mysterious Dungeons for Wonder Swan	Bandai	WS
4. Monster Farm 2	Tecmo	PS
5. Tomb Raider III	Enix	PS
6. Gunpey	Bandai	WS
7. Psychic Force 2012	Taito	DC
8. Puyo Puyoon	Sega	DC
9. Aero Dancing featuring Blue Impulse	CRI	DC
10. Dragon Quest Monsters: Terry's Wonderland	Enix	GB

Комментарий
к обозначениям:

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

CU-News

Сергей АМИРДЖАНОВ (amir@gameland.ru)

содержание CD

Во врезку!

Издатель: 1С
Локализация: Snowball Interactive
Размер: 20 Мб
Требования к компьютеру: Pentium 133, 16 Мб RAM.

Благодаря стараниям известной московской студии **Snowball Interactive** мы вновь можем порадоваться действительно качественно локализованной игре. На сей раз выбор разработчиков и издателей пал на суперхит в генеральном стиле **MicroMachines**, **Excessive Speed**. В специальной демо-версии вы найдете несколько трасс, и сможете как следует погонять с друзьями на очень прикольных маленьких автомобильчиках. В общем, масса удовольствия гарантирована.

Daikatana MPlayer Demo
Издатель: Eidos Interactive
Размер: 35 Мб
Требования к компьютеру: Pentium 166, 32 Мб RAM, требуется 3D-акселератор, подключение к Internet и к бесплатной игровой службе **MPlayer**.

Daikatana уже успела завоевать титул одной из самых откладываемых игр за всю историю. Более того, даже демка игрушки

задерживалась бесчисленное количество раз. И вот, наконец-то час X настал. Поскольку размеры шедевра оказались довольно-таки нескромными, далеко не всем нашим соотечественникам удалось это чудо скачать. Демо-версия предназначена исключительно для **MPlayer'a**, причем только на сайте службы **MPlayer**. Для того, чтобы опробовать **Daikatana** в действии вам необходимо будет для начала зарегистрироваться на сайте **www.mplayer.com**, и скачать небольшой файл инсталляции и интерфейс этой службы. Все услуги **MPlayer** бесплатны, так что если у вас имеется Интернет, то никаких проблем возникнуть не должно. Тогда и поговорим, **MustDie** Померо или нет.

SimCity 3000
Издатель: Electronic Arts
Размер: 130 Мб
Требования к компьютеру: Pentium 166, 32 Мб RAM.

Если вы еще не успели приобщиться к сказке по имени **SimCity**, которую **Maxis**, а с недавнего времени и **EA** рассказывают нам уже на протяжении почти десятка лет, непременно обратите внимание на эту заманливую демку. **SimCity** это такая игра, у

которой нет конца. Взят под шефство небольшой городок, и согласившись стать его мэром, вы пограбнете в счете уничтожения отживших свое зданий, прохуdivшихся водопроводов и невероятно сложной головоломки под названием строительство метро и автострад. И все бы ничего, если бы этот занудный процесс так не затягивал. А ведь затягивает...

А также: **Tank Racer**, **Sportscar GT...**
Bugeo!
Asheron's Call (PC), **Battlezone II** (PC), **Crazy Taxi** (Naomi, DC), **Dead or Alive 2** (Naomi, DC), **UmJammer Lamy** (PS), **Ehrgeiz 2** (PlayStation II).

Только для вас:
Музыка из **Virtua Fighter 3**, **Power Stone**, **Burning Rangers** в формате MP3!
Singleplayer и Multiplayer-карты для **Half-Life**

Павуч!
Герои Меча и Магии III (только для лицензионной русской версии), **Gex 3D**, **NBA Live 99**, **Heretic II Add-on pack** (с новыми картами и значительными усовершенствованиями), **SCARS**, **Shogo**, **King's Quest VIII**

Сопл!
Direct X 6.1, **Real Player G2**, **Quick Time 3...**



ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК

Слегка помятый, но все еще крепкий парень Арт Билли проездом из Нью-Йорка в Крыжополь попадает в городок Козюльск - столицу мирового бильярда. Поскольку Билли - профессиональный игрок, он решает принять участие в соревнованиях. Вам придется пройти по помоечным заведениям и игорным клубам г.Козюльска и познакомиться с его аборигенами. Вы не только поиграете в бильярд и кости, но и будете общаться с кем попало, бегать от собак, ментов и мутантов, а также многое-многое другое.



- Впереди Вас ждут:
- Чумовой сюжетец;
 - Только свежие козюльские отморозки до боли знакомые по лучшим фильмам Голливуда и передачам Российского TV;
 - Эротические сцены и откровенные драки;
 - Гремучая смесь бильярдного симулятора и эротического стимулятора с изрядной долей квеста и аркады;
 - Великолепная комиксная графика, 64тыс. цветов;
 - Полноэкранная анимация, 3-D освещение;
 - Оригинальная Hi-Fi музыка, 16 Бит, 44 Кгц, стерео;
 - Масса фенечек и приколов (игра - лауреат конкурса «Аниграф-98» в номинации «за юмор в игре»);
 - Для лиц не младше 18 лет.

ПОСЕТИТЕ НАС В ИНТЕРНЕТЕ WWW.AKELLA.COM

СФОРМИРОВАНИЕ МИХЕЕНКОВ В.А.

МОСКВА

Магазины фирмы «Союз», «Компьюлинк»,
 «1С-мультимедиа»
 «Винни» Рублевское шоссе, д.20, к.1
 «Солярис» Ул.Солынка, 1/2 стр1
 «Деловая и комп. книга» Ленинский пр. стр.38
 «Дом игрушки» Большая Якиманка, д.26
 «Ньютрейд» Комсомольский проспект, д.24/2.
 «Марви» ул. Бауманская д. 58/1
 «Полярис - технологичи» Ленинградское ш., д.2,
 «1000 МЕГАГЕРЦ» Свцов вражек, д.45
 «САВВА винвидео» Автозаводская 9/1
 «Дом Игрушки» Большая Якиманка 26

г. Санкт-Петербург
 ООО «Ладис» тел. 291-79-24 108-47-77
 ООО «Лайт Про» тел. 311-83-12
 ДОМ КНИГИ на Невском
 г. Омск
 ул. Интернациональная, 43, маг. ТЦ «Омский».
 Пр-кт Маркса, 29А, маг. «Голубой огонек»
 тел. 56-41-09
 г. Иркутск
 ТЗ Меркурий тел. (3952) 24-99-01
 Мультимедиа-салон 34-99-35
 г. Саранск
 тел. (8342) 17-26-16

РОССИЯ

г. Челябинск
 «Компакт-сервис»
 тел. (3512) 37-14-52
 г. Хабаровск
 Магазин компьютерных игр
 Тел. (4212) 39-25-55
 г. Череповец
 тел. (8202) 23-73-46
 г. Волгоград
 Клуб любителей компьютерных игр
 тел. (8442) 34-42-68 34-35-76

Весь российский ассортимент CD ROM и Video CD, Самые низкие цены
 Доставка наложенным платежом:
 фирма "Пост-пресс" 113054 Москва а/я 35

Выгодные условия для дилеров
 Доставка в регионы

Наш адрес: 119146, Москва,
 ул. 2-я Фрунзенская, д.10, корп.1
 тлф. (095) 742-40-19, 742-40-23

Российская Liga BattleTech

http://www.gameland.ru



И

роки бывают разные. Бывают квакеры, бывают старкрафтеры, вообще всякий разный народ геймерский. Некоторые не организованы, а некоторые объединяются в кланы и становятся самостоятельной частью игрового сообщества, эдакой субкультурой. Во всем мире одной из таких субкультур давно уже стали многочисленные фанаты вселенной BattleTech. И, что удивительно, теперь и в России количество этих фанов стало достаточным для организации Лиги.

В этой статье пойдет рассказ и о мире и играх BattleTech, и о Российской Лиге, с ключевыми членами которой, **Алексом (А.)**, **Драконом (Д.)**, **Кроком (К.)** и еще несколькими ребятами, побеседовал наш корреспондент **Александр ЧЕРНЫХ**. Беседа проходила в три часа утра в одном из московских клубов, после окончания очередного турнира Лиги по игре в **MercNet**.

BATTLETECH: 15 ЛЕТ УСПЕХА

Среди массы настольных игр — как ролевых, так и военных — особняком стоит громада **BattleTech**, выстроенная компанией **FASA**. С великолепно разработанным нестандартным миром, ориентированная на игроков разного типа, простая в освоении и вместе с тем богатая возможностями, эта вселенная уже долгие годы привлекает к себе несчетное число игроков. И хотя всякий кулик, без сомнения, хвалит свое болото, по мне с миром **BattleTech (BT)** может сравниться немногое.

Отцами-основателями этой империи стали **Джордан Вейсман** и **Росс Бэбкок**, сокурсники по военно-морской академии. Оба были опытные игроки в настольные воргеймы, оба были талантливы и пытались восхити расширить оригинальные правила различных игр. Именно для разработки таких расширений, ад-онов, они и создали свою компанию, **FASA**, а расширить предпологалось **BRPG Traveller** (позднее переведенной на PC фирмой **Paragon**).

Однако все окончилось много более радужно, нежели оба гейм-дизайнера могли себе представить. В основном благодаря фантазии Вейсмана на свет в **1984** году появилась настольная военная игра **Battledroids**, год спустя переименованная в **BattleTech**. С тех пор и началось шествие главных действующих лиц игр — гигантских боевых роботов — по дорогам славы.

Их творение было довольно-таки интересным и оригинальным. Игра сочетала в себе элементы классических военных игр (что и неудивительно, так как создатели, как вы помните, учились в военно-морской академии), так и не слишком научную фантастику. Основным средством ведения войны в выдуманной ими вселенной стали огромные **12-ти метровые** боевые роботы — мехи (**mech**, сокращение от **battlemech**) наиболее мощные и устрашающие машины войны, какие только знала история. Разумеется, выдуманная история, причем выдуманная ИМИ история, так как в прочих играх, как всем известно, какие только монстры ни вели активные боевые действия...

Страна Игр — Итак, расскажите, пожалуйста, когда появился ваш клуб?

Алекс — Прошлым летом. Хотя, вообще-то, все началось еще прошлой весной. В марте. С того, что у меня наконец-то появился инет. Так вот, зашел на chat.ru, сижу под ником «Kitfox», ублажаю девушек. Вдруг появляется некто под ником «Direwolf». Я говорю: ты че, стотонник? А он такой: ты че, тридцати? Да, да говорю. Поговорили, появилась идея сделать сайт. Кинули на форум Gameland'a, начали проявляться ключевые люди — Дракон, AMDдик, кто-то еще. Потом мы сели, нарисовали сайт, первую страничку вывесили, поставили счетчик и... тут народ просто повалил. Толпами.

С.И. — Ну а ты-то сам когда узнал про Бэтлттех?

А. — Как и многие, после первого Mechwarrior. Долго в него играл, а спустя несколько лет мне попался «31th century», потом GBL, мерки... Потом почитал книжки (армадовские). Ну и задал. Впрочем, что это я все о себе?

С.И. — Да. Давай про ключевых людей вообще и как с ними связаться. Насколько я знаю, клуб же держится не только на Москве?

А. — В Москве первый ключевой человек — это, конечно, я (смеется). Связаться можно по электронной почте... Потом... Дракон, который сейчас занимается кровопролитием за соседними компами. Вообще-то он заведует у нас веб-дизайном и всякой пропагандой. Что касается кланов, то у каждого есть свои ханы — это для непосредственно внутренних операций. Вообще координаты — штука масштабная, дам их отдельно.

С.И. — А как делятся люди в клубе?

А. — Деление идет прямо по линии FASA. То есть существует семнадцать кланов и Внутренняя Сфера, которые воюют между собой.

С.И. — Чем сейчас живет клуб? И в какой вообще ситуации находится BattleTech в России?

А. — Чем живет? Игруем в симулятор, в «настольник» — настольный Бэтлттех, в стратегии, карты... Занимаемся пополнением генетического наследия кланов (смеется).

С.И. — А что насчет устава? У вашего клуба он имеется?

А. — Устав — по FASA. Придерживаемся fasa'вских, так сказать, традиций. При вступлении в клуб человек проходит Аттестацию, которая определяет его позицию в клубе, все внутренние конфликты решаются в Кругу Равных, ну и так и далее — все как в FASA. Изменения совсем небольшие — под наши Российские условия и под симулятор (поскольку в нем, в отличие от настольника, не все корректно работает).



А всякие там гибания рук-ног и прочие акробатические трюки выполнялись с помощью искусственных мускулов из особого миомерного волокна. Разумеется, прыжки в воду не имеются — прыгать сам по себе многотонный гигант не в силах, для этого он использует специальные двигатели.

Разумеется, ареной грядущих битв была выбрана не Земля, которая, как ни крути, маловата для глобальных сражений. Мехи воюют на просторах освоенной человеком Вселенной, которая простирается на многие световые годы и охватывает более 1000 планет. Время же действия было отнесено аж на XXXI век, причем это тысячелетие было тщательно заполнено разнообразными событиями, отражавшими как светлые моменты, вроде образования Звездной Лиги и многих лет процветания этого единого государства, так и мрачные, главным из которых стал распад этой самой Лиги на несколько враждующих фракций.

К XXXI веку во вселенной BTech сложились две основные, если можно так сказать, силы. Одной из них является Внутренняя Сфера (Inner Sphere), состоящая из пяти основных государств — Великих Домов. Все это в большей или меньшей степени абсолютные монархии, у руля которых стоят лорды-наследники, потомки людей, некогда вместе управлявших Звездной Лигой. Они беспрестанно грызутся между собой, и эти довольно кровавые разборки получили название Войн за Наследство (Succession wars). Пыльным цветом расцвело наемничество. Войны крайне тяжело отражаются на экономике и техническом развитии



Второй силой являются Клановые. Дело в том, что во время распада Звездной Лиги генерал Керенский, главнокомандующий вооруженными силами, увел большинство войск с собой. Их корабли покинули раздираемую гражданской войной Сферу незамеченными и ушли далеко за ее границы. Там, колонизировав новые планеты, потомки сих славных воинов разбитых на кланы и организовали тоталитарное кастовое общество. Среди характерных черт кланов можно назвать гиперпрофирированное понятие чести, склонность к выращиванию воинов в пробирках (с использованием генетического материала отличившихся ранее воинов) и пренебрежительное отношение к основополагающим принципам военного искусства. А именно, старание использовать не наибольшее, а наименьшее возможное количество сил, и отказ от принципа «все на одного» в пользу личных поединков а-ля средневековые рыцари.

Целью клановцев было возвращение в Сферу для восстановления конституционного порядка, при том хочется ли сфераодам этого самого порядка, их никоим образом не волновало. И они долгие время копили силы, тренируясь помаленьку друг на друга, но в этом не переусердствовали. В итоге старые технологии, которые были утеряны в Сфере, они сохранили, да еще изобрели кучу новых. С точки зрения игры это выражается в том, что любое оружие клана — лучше, большинство пилотов — лучше, броня крепче, движки быстрее и так далее.

В принципе играющий в BattleTech может выбрать любой «исторический» период. Либо в 3025 году участвовать в разборках исключительно между государствами Сферы и наемниками. Либо, в промежуток между 3049 и 3068, на сторону кланов или противостоящей их вторжению Сфере. Причем к тому времени в Сфере стало уже куда больше 5 государств, плюс многочисленные наемные подразделения, а среди кланов выбор весьма неплох — из 17 во вторжении участвуют 7. Настольное отделение российской лиги играет в 3025 году, а симуляторное — в 3050.

Вначале правила охватывали только поединки на роботах Внутренней Сферы до вторжения кланов. Этот набор правил, наиболее простой, но вместе с тем и изящный, без переусложнений, получил название Level 1. Все мехи, технологии и изменения в правилах, касающиеся и не касающиеся кланов, обозначаются, как Level 2, а полуофициальные навороты, которые придают игре много большую, по сравнению с уровнем «по умолчанию», степень реализма, образуют так называемый Level 3.



МИР СТАЛЬНЫХ ТИТАНОВ

Хорошо зная, что создание такого рода гуманоидных машин упирается в целую массу технических проблем, авторы очень четко продумали все детали конструкции боевого робота. Задача устойчивости была решена изобретением нейрошлема, позволявшего использовать вестибулярный аппарат водителя для пилотирования меха. Многочисленные системы машины питал энергией миниатюрный термоядерный реактор.

Сферы, настолько тяжко, что особой конвенцией были введены строгие правила ведения боя. Военные действия должны были как можно меньше отражаться на мирном населении и уже довольно немногочисленных космических кораблях. Ну и заодно, претворяя в жизнь принцип «Ban nuclear weapons — save Earth for conventional warfare!», запретили использование ядерного оружия.



№7(40) - АПРЕЛЬ 1999



Дело расширилось. Игра явно пользовалась спросом — она была простой, но предлагала невиданное богатство комбинаций, она захватывала, она была (да, собственно, и есть) исключительно милитаристской. С поставок партий «от 2 до 10 коробок» FASA перешла на высокие прибыли и большие тиражи. Началось производство сопутствующих любой игре товаров — игровых миниатюр, исключительной лицензией на выпуск которых до сих пор обладает компания Ral Partha, примочек, новых разновидностей мехов, расширений правил и, конечно, книг по играм. Мое мнение в этом вопросе неколебимо — книга, написанная по мотивам игры, никогда не попадет в разряд сколь-нибудь серьезной литературы. Однако среди этого чтива попадаются довольно пристойные образчики, скажем, некоторые вещи Стэкпола. Впрочем, нельзя отрицать огромную роль книг в создании в народе интереса к BattleTech.

С.И. — А у нас кто-нибудь пишет Бэтлттех-литературу?
 Крок — Вообще-то нет. Даже если бы ее кто-то написал, сама ФАЗА не дала бы нашим издателям выпустить ее. Правда, есть люди, которые создали сборник настоящих серьезных комиксов Бэтлттех, но пока неизвестно, увидят ли они свет когда-нибудь или нет. Так что если кто-то заинтересуется...
С.И. — Понятно. А когда речь идет о книгах, вы предпочитаете наши Армадовские переводы или подлинники книг FASA?
 А. — Хе-хе, хочется читать подлинники, а приходится читать падленники. В наших переводах огромное количество жутких неточностей, так что бывает очень тяжело укладывать их в нормальное положение. Перевод откровенный. Потом, правда, к этому привыкаешь.

Помимо расширения правил (такие расширения на данный момент наиболее полно представлены в компиляции Maximum Tech, в то время, как основным сборником базовых правил является Master Rules), рынок стал требовать ДРУГИХ игр сходной тематики. Даже не тематики — просто размещен-



ных в той же вселенной, где хватает места для всех. Ведь даже обычный BattleTech предусматривает бои с участием пехоты, танков, вертолетов, прочей техники — мехи не выигрывают сражения в одиночку, для победы необходимо организовать взаимодействие всех родов войск. Отвечая требованиям масс фанов о хлебе и зрелищах, в 1986 FASA создала AeroTech (которому на смену в 1993 пришел BattleSpace, и который, в свою очередь, готовится быть замененным AeroTech 2 — неистощима любовь фановцев к содержимому кошельков клиентов!). Игра описывала бои в космосе с применением могучих транспортных и военных кораблей, тяжеловооруженных шаттлов и аэрокосмических истребителей. Для предпочитавших стратегию тактике был выпущен BattleForce (1989, вторая редакция появилась в прошлом году), в котором масштаб сместили от поединков отдельных машин к противостоянию полков и армий. Ну и, конечно, не обошлось без обычной настольной RPG — Mechwarrior'a, которая также пользовалась большим успехом со времен своего появления на свет в 1986 году вплоть до настоящего времени — в этом году ожидается выход третьей редакции правил.

С.И. — Вы упомянули еще и некий карточный Бэтлттех. Что это?
 К. — Это тоже очень интересное игровое направление. Принцип такой: есть карты, на которых нарисованы определенные действия или определенные мехи. Лежит колода, произвольно вытягивается карта, затем, исходя из того, что ты вытянул, и обладая определенными ресурсами и миссиями, ты можешь, например, совершить нападение на колоду противника. Процесс трудно описуемый, но захватывающий.

Чтобы сразу закончить разговор про все компьютерные ипостаси мира ВТ, нельзя не упомянуть о карточной игре BattleTech, выпускаемой хорошо всем известной компанией Wizards of the Coast по лицензии FASA. В принципе, это в общем и целом вариации на тему Magic The Gathering, да, впрочем, все TCG (Trading Card Games) в большей или меньшей степени похожи друг на друга. Несомненно, игра сия крайне полезна обеим компаниям — WotC получает деньги, а FASA — массу дополнительной рекламы и тоже небольшие деньги. Все довольны, а фаны игровой вселенной имеют еще один добротный продукт.

BOARD BATTLETECH BASICS

С.И. — Отлично, а можно подробнее про настольный Бэтлттех?
 К. — Это игра, аналогичная настольным типа «бой у реки» или «Бородино», только намного сложнее. Основа — карта из гексов, с разными уровнями и типами рельефа. Еще нужны фишки (любые), карточки с описаниями мехов (для их создания существует целая гора софта), кубики и рулбук, в котором описываются все операции с мехами в игре. Остальное делает фантазия.
С.И. — А как в Москву попал этот самый настольник?
 Дракон — У нас есть такой серьезный человек — Стах, который возит в Москву карточный бэтлттех и настольник — вот он-то нас и заразил им. Настольник — это Библия. Симулятор сделан на основе настольника. Вообще мы подозреваем, что сначала был настольник, а потом появились книги. Они, кстати, пишутся до сих пор, выходят за рубежом просто тиражами.
С.И. — Ладно. А вот прямо сейчас простой белый человек может взять и сказать: я хочу настольник? Что ему делать?
 Д. — Ну, конечно, у нас нет официального представительства FASA, которое бы занималось распространением настольника, но фактически через клуб достать коробочку можно. У нас есть связи с «их» FASA, так что это реально. Хотелось бы, конечно, выбить разрешение у FASA, чтобы заниматься в Москве легальным распространением продукции, но это еще вопрос будущего.

Как бы то ни было, а наибольшей популярностью, во всяком случае в нашей стране, пользуется классический вариант игры, обыкновенный настольный BattleTech (если на время забыть о симуляторе, конечно). Как ни странно, некоторым даже знакомым по книгам и PC-играм со вселенной людям оказывается не очень просто представить себе эту игру, так что я попытаюсь дать довольно общее описание игрового процесса. Как и большинство настольных военных игр, в ВТ играют на поле, разбитом на гексы. Каждый гекс занят одним из типов рельефа — холмами или водой, густыми или редкими лесами, камнями или чем-либо подобным. Разумеется, леса и камни затрудняют передви-

ГРОШАДА

УКЛЕВАЙТЕ С ДОБРЫМИ ГЛАЗАМИ!

Суть за "Грошадой" и "Забудь о неприятностях!"
 Пусть враги прислушаются как чемпионы, пусть поверженные роботы корчатся на веселых лужайках, пусть под гулками вашей Кассандры превращается в разноцветные лепешки враждебная флора далекой планеты.

Компания "БТКА" тел: (095) 111-51-58 факс: (095) 111-70-50 e-mail: btk@del.ru



http://www.gameland.ru



жение, на холмы тоже довольно медленно взбираться, однако с их высоты обозреть местность куда сподручнее. А в лесах удобно прятаться, и хотя все равно заметят, попасть будет много труднее.

Мех участвует в игре в двух ипостасях одновременно. Во-первых, это фишка на карте, а во-вторых, — mech sheet, листок, на котором указаны все тактико-технические данные робота. Его вес, скорость, бронирование, наличие различного оборудования, оружие и его параметры — буквально все, включая подробную информацию о том, в каком месте робота что стоит. Ведь каждый робот разбит на 8 локаций — руки, ноги, голова и туловище, состоящее из тех секций — и в каждой установлено определенное количество компонентов в зависимости от модели (кстати, одних официальных типов роботов насчитывается более 800).

Игра, разумеется, походная (реал-таймовые настольные игры вообще нонсенс!), однако предполагается, что все события происходят одновременно. То есть если в одной фазе вам отстрелили лазер, а вы из него пальнуть еще не успели, не огорчайтесь — в ЭТОЙ фазе вы выстрелить успеете. А вот в следующей он, увы, отвалится.

Ход разбит на несколько фаз. Сначала мехи перемещаются в зависимости от запаса movement points, и только после окончания хода всеми машинами начинается огневая дуэль. В отличие от фазы движения, тут правит бал леди Удача — очень многое зависит от броска двух шестигранных костей. И если параметр to hit зависит исключительно от ваших тактических способностей и умения выбрать удобную позицию, то конкрет-

ных эффектов от жары масса — и понижение меткости и хода, и опасность автовыключения реактора, и, самое гнусное, взрыв боезапаса (обычно — синоним гибели меха). Особенно остро и интересно противостояние с нагревом на мехах Level 1.

Вот, собственно, и все основы. Для игры не нужно много — карту можно сделать в редакторе и распечатать, то же и с листами для роботов, а кубики нужны, как уже упоминалось, самые незамысловатые — шестигранные. Играть можно хоть вдвоем — тогда у каждого будет команда из 3-5 мехов, — хоть вдесятером (только такая партия грозит затянуться). ВТ — игра демократичная и интересная, в нее быстро научиться играть, но тонкости познаешь не сразу.

А тонкостей этих море. Тут и пилоты — «прослойка между нейрошлемом и сиденьем», у которых есть навыки (прямо как в RPG!), которые, к тому же, растут.

Тут и особые правила рукопашного боя, которого видов есть немало — и простые удары руками-ногами, и тараны, и даже эффектные прыжки на голову сопернику. Это только вершина айсберга, причем даже не углубляясь в Maximum Tech, дополнительные правила которого могут придать сражению желанный для многих реализм.

В общем, игра великолепна. Тем более жаль, что при том, что на PC вышло уже масса «официальных» ВТ-продуктов, до сих пор нет нормальной имитации настольных правил, с соблюдением всех или хотя бы почти всех правил. Однако среди них были тоже своего рода шедевры, о которых стоит рассказать.

ПЕРСОНАЛЬНО-КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИНКАРНАЦИИ

Собственно, все началось в 1988. Нет, вообще-то еще даже годом раньше, когда Activision купила: а) лицензию на игры в среде ВТ на 10 лет и б) известную компанию Infocom. Инфокомовцев, с их славным авантюризм прошлым, заставили делать ролевые игры. В общем и целом они были весьма неплохи, и одной из них стала Crescent Hawk's Inception. Это была практически чистая RPG, базирующаяся почти исключительно на Mechwarrior, а не собственно ВТ. Однако оставался определенный стратегический элемент, делавший ее еще более интересной. В общем, повествование о борьбе с куритяносими захватчиками было довольно захватывающим. Даже более того — Crescent Hawk's Inception можно смело назвать самой удачной игрой по вселенной BattleTech и одной из лучших RPG за историю жанра, как такового.

Не менее любопытной стала вышедшая в том же 1988 году Crescent Hawk's Revenge. На ней тоже висел инфокомовский лейбл, но отношение знаменитая фирма к игре имела ковенное, поскольку смысл игры стремительно сместился к стратегическому полюсу. Недавний MechCommander — во всех отношениях духовный наследник CHR, хотя, разумеется, техническое исполнение было соответствующим 1988 году. В общем, реал-тайм тактика, менеджмент ресурсов, знакомые каждому фанату роботы. Фанатам в основном и нравились, к сожалению, крупного успеха не было.

Означенный же крупный успех пришел в следующем году. Activision кардинально пересмотрела свой подход к созданию игр на основе фановской вселенной и приняла революционное решение — делать не тактику, а симулятор робота, получивший название Mechwarrior. Теперь кажущееся столь логичным решение тогда было воспринято не столь благоприятно. Но игра произвела фурор. Чисто симуляторная часть была выполнена безупречно (постарались ребята из Dynamix), некоторые детали (скажем, естественное падение меха со сломанной ногой или экран тактического управления) даже не сразу были повторены в продолжениях. Помимо же симулятора (в котором, кстати, в последний раз блеснули на экранах мониторов во всей красе Locust'ы и Magrader'ы), присутствовали: менеджмент, элементы RPG и, самое главное, сюжет. Причем не просто история, рассказываемая по мере выпол-

СИ. — Ладно, Бог с ними, с книгами. Чем вы еще живете, кроме Бэтлтеч? Какую музыку, например, слушаете?

К. — Музыка? Ну, кстати, отличная музыка непосредственно в играх MW, саундтреки великолепные. А вообще... музыку тут все слушают самую разную, от рейва до хэви-металл. А игры... Могу сказать — не любим Quake. Человек, однажды поигравший в мех по сети, поймет, что в отличие от Quake и ему подобных игр, здесь ничего не бывает одинаково. Кроме того, у Quake нет никакой истории, в отличие от Бэтлтеч. Наша история — это два десятка переведенных книг и десятки непереведенных; сайты по всему миру. Quake — приходящее. Бэтлтеч — навсегда.

СИ. — Навсегда? Тогда какое же место у вас в жизни занимает Бэтлтеч вообще?

Д. — Можно сказать, что это хобби. Есть люди, которые занимаются марками, есть люди, которые собирают открытки, а мы просто играем в Бэтлтеч. Это обычное хобби, хорошее хобби, очень расслабляет. Появляется огромное количество новых друзей, знакомых.

СИ. — А вот как раз о друзьях-знакомых. Как вы все вместе собираетесь?

К. — Ну, у нас есть форум на сайте, на нем выкладывается сообщение — идем туда-то. Если у кого-то нет инета, обзваниваем по телефону, передаем информацию через десятые руки.

СИ. — Так. Но у клуба же есть представительства не только в Москве, но и в других городах? Там люди тоже как-то собираются?

А. — Да. Есть большие отделения в Е-бурге, в Томске и Краснодаре. Там более 70 человек. Да и во многих других городах люди тоже имеются.

СИ. — А сколько всего людей насчитывает ваша лига?

А. — Только в Москве сейчас около ста человек, которые постоянно крутятся в клубе.

СИ. — В Москве у вас есть какое-то конкретное место для сборов или раз на раз не приходится?

Д. — К сожалению, последнее. Хотелось бы иметь собственный клуб, но это вопрос будущего, хотя и не такого уж далекого.

СИ. — А все сборы клуба... Нужны же ведь какие-то средства?

К. — К счастью, у нас все происходит на некоммерческой основе. Только энтузиазм. Никаких денег.

СИ. — В клубах проводятся турниры. Это тоже происходит на некоммерческой основе?

К. — Да, собственно. Каждый платит за себя, но за проверенных людей, которые случайно оказались без денег, могут заплатить и все остальные. Сегодня я плачу за него, завтра он за меня. Это нормальная практика. Нет такого, что вот сейчас я за тебя заплатил — ты мне деньги отдавай.

СИ. — У турниров есть какой-то призовой фонд?

Д. — Нет, фонда нет. Мы люди бедные, никаких призов (смеются). Призы не нужны — если ты выигрываешь, ты просто пучий. Зачем тебе что-то еще?



нения миссий, а настоящий сюжет, который всякий игрок двигал самостоятельно. Или, если не хотел (по скудоумию, незнанию английского, от лени и так далее) — не двигал. Поскольку даже без сюжета Mechwarrior был шедевром. Продолжения народ ждал долгих шесть лет. И вот, наконец, дождался — Mechwarrior 2 был тоже своего рода хитом и игрой однозначно очень удачной. Симуляторная часть и графическое исполнение вообще были превосходными, играбельность на высоте. Однако пропал и менеджмент (теперь приходилось биться на стороне кланов, а ресурсов у них и так предостаточно), и сюжет в нормальном понимании этого слова. Впрочем, мало кого эти факты занимали, и MW 2 пользовался огромной популярностью, как и expansion

раск к нему — Ghost Bear Legacy. Хотя по нынешним меркам это было много больше, чем просто ад-он, современные производители не постеснялись бы обозвать эту вещь сиквелом.

Финалом приложений симулятора в стране Activision стали MW2: Mercenaries. Как никогда, создателям удалось приблизиться к идеалу — первой серии. Снова будни наемника во Внутренней Сфере, снова менеджмент, но — опять же это сюжет и RPG. Впрочем, народ уже привык к этому, графика была улучшена, клановенавистники, наконец, смогли покатаются на машинах Сферы. Заслуженные, я бы сказал, рукоплескания.

Надо сказать, что сейчас выпущена так называемая Titanium Trilogy — все три эти игры скопом, к тому же на кардинально новом, 3Dfx-ном движке. Красота неопишима, так что рекомендуются особо.

Гм... Лицензия ушла от Activision к Microprose.

Правда, ненадолго, и поставить свою марку микропрозовцы успели только на две игры в мире ВТ. Второй, разумеется, является столь ожидаемый Mechwarrior 3, а первой стал Mech Commander. И несмотря на то, что идея он не далеко ушел от Crescent Hawk's Revenge, что с правилами настольного ВТ он обращался более чем вольно, игра все же была принята на уже традиционные для компьютерных игр по BattleTech «ура». В первый раз за много лет игроки получили возможность командовать мехами, а не просто их пилотировать — а ведь ради этого, собственно, и затевался настольник.

Что ж, окончив на этом краткий экскурс в богатый мир BattleTech. Краткий — это еще сильно сказано: ведь рассказано далеко не обо всех тонкостях настольной игры и ее разновидности, не упомянуты различные ВТ-игры для прочих платформ, а мир описан в двух словах и в стесовом ключе. Однако, мне думается, этого достаточно для начала, так сказать, базовая информация вам получена. Остается только пожелать, чтобы вы влились в множющиеся стройные ряды поклонников ВТ. Ведь он бешено популярен — в Интернете количество посвященных ему сайтов огромно, и уступает разве что AD&D'шным. Разве это не показатель?

К тому же, в отличие от поклонников многих других систем, фаны BattleTech в России крепко спаяны Лигой — объединением, о котором вы уже довольно много узнали из интервью. Жизнь Лиги интересна, в ней есть свои интриги, расколы, громкие злокии дверья и не менее громкая ругань на форуме. Игра в ВТ — компьютерный, картонный, любой! — это действительно интереснейшее хобби. Подумайте — может, это как раз то, чего вам не хватало в жизни? Серьезно! В общем, делайте выводы. Помните — мир слывет ждет вас!

ВРЕЗКА №0 (!!! в конце статьи; единственная врезка, месторасположение которой произвольно-но !!!)

СИ. — А что делать человеку, который, прочтя этот текст, скажет: А-а-а-а-а! Я тоже хочу-уууу!..

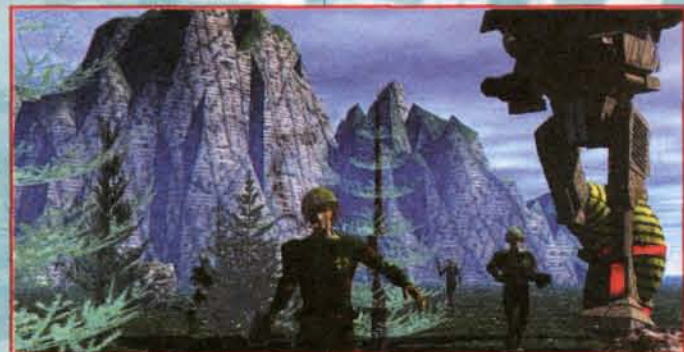
А. — Ну, простейший вариант — выйти на сайт, связаться с ключевыми людьми, написать, наконец, письмо. Мы ему обязательно перезвоним, напишем, ответим. У нас постоянный приток людей, и это здорово.

СИ. — Отлично. Спасибо за уделенное время.

А. — Спасибо вам. Очень приятно было пообщаться. Заходите, вы всегда желанные гости.

Представительства Российской Liga BattleTech:

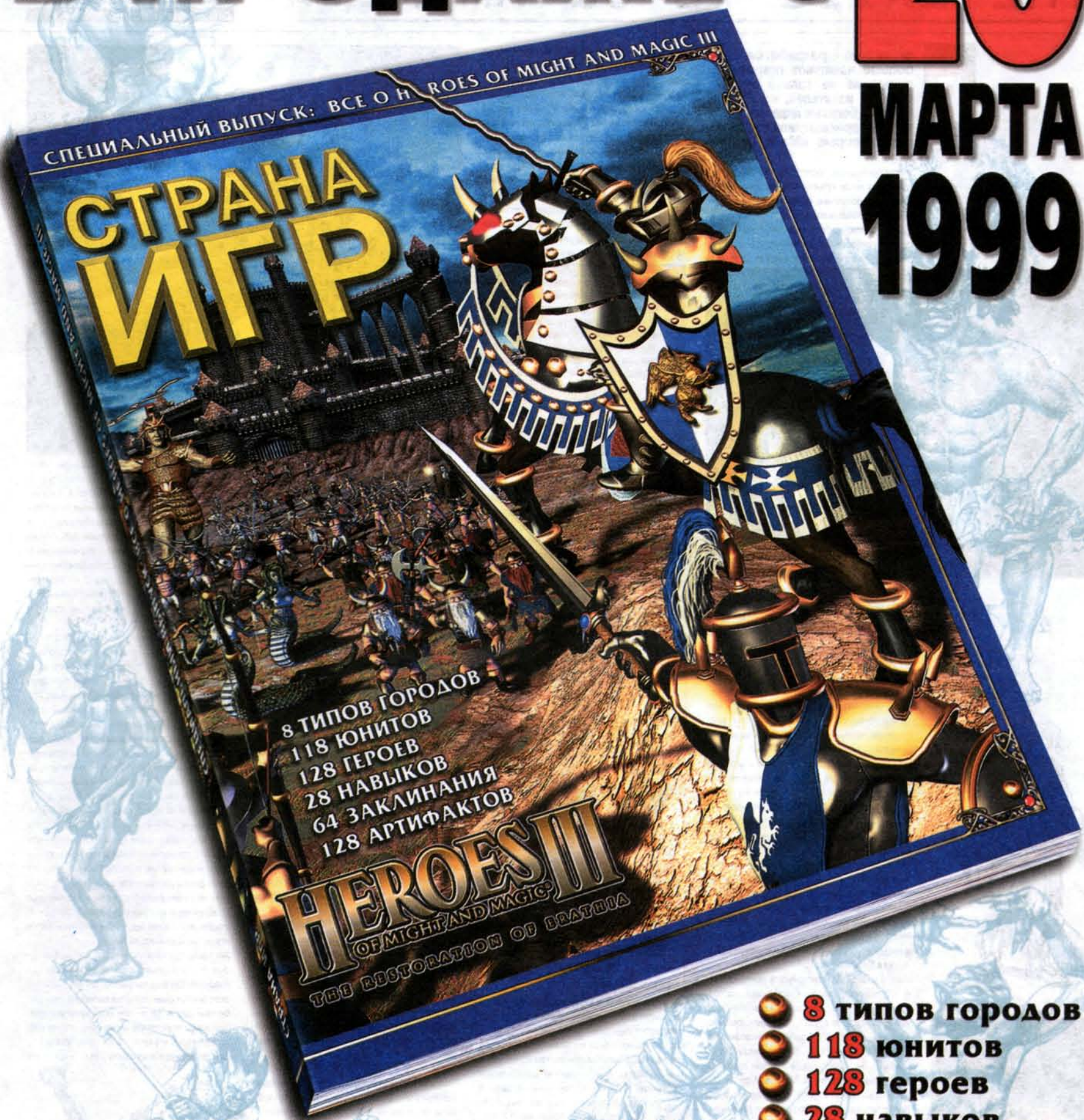
- maroder@yahoo.com — Direwolf — Екатеринбург
- dragonis@windoms.sitek.net — Dragon — Москва
- orsantap@cityline.ru — Alex Bear — Москва
- SerJoe@bita.donbass.com — SerJoe — Украина
- kashei@hotmail.com — DiNo — Краснодар
- afex@uis.belpak.minsk.by — ICEBREAKER — Минск
- sky@isp.nsc.ru — GhostBear — Новосибирск
- rage76@dialog.ptt.ru — Phellan_Kell — Зеленоград
- maverick@post.tomic.ru — FortRoss — Томск
- dimka_douglas@hotmail.com — Daemon — Находка



ВНИМАНИЕ! В ПРОДАЖЕ С

20

МАРТА 1999



● **ВСЕ СЕКРЕТЫ
и ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ**

- **8** типов городов
- **118** юнитов
- **128** героев
- **28** навыков
- **64** заклинания
- **128** артефактов

**Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,
полностью посвященный HEROES of MIGHT & MAGIC III**

Portals & Pendants: The Exile (8-00 Амулет)

Платформа: PC

Жанр: RPG

Издатели: Electronic Arts и Havas Int.

Разработчик: Mizar Studios (Мицар-студия)

Онлайн: <http://www.astro.wisc.edu/~dolan/>[constellations/constellations/Ursa_Major.html](http://constellations.constellations/Ursa_Major.html)

Дата выхода: начало лета 1999

Р

оссийские разработки все больше начинают привлекать внимание не только российских же издателей, но и зарубежные богатые дяди все пристальнее присматриваются к играм, которые «Made in Russia».

И если предыдущие проекты больше рассматривались как некие курьезы, лаптем сваянные, то следующее поколение русских игр явно начинают воспринимать всерьез.

Совершенно ясно, что именно такая судьба ждет один из наиболее многообещающих российских проектов — игру **Восьмой Амулет**, хотя, ска-

политику мудрую; но и любителей повоювать не счесть, особенно среди переоценивающих свои силы мелких удельных князьков. Вообще же в воздухе висит предчувствие чего-то недоброго. С Юга активизируется могучая Империя, частью которой некогда была и Аркадия; с Востока двигаются орды орков; на северных рубежах хозяйничают морские разбойники-викинги. Эльфы, традиционный оплот сил добра, начинают потихоньку складывать вещички и ретироваться с материка на Орлиный Остров, либо изолироваться в глухих чащах. Да и в самом Королевстве неспокойно — некоторые бароны не прочь стать независимыми, грызутся за церковное владычество аббаты Маршбери и Килминстера.

Кстати, как ни странно, но многие топонимы и имена не пришли по вкусу могущественным западным издателям, и сейчас особая группа в Штатах занята переключкой всех имен собственных на манер, американскому уху наиболее приятный. Это, конечно, большое разочарование для дизайнеров, но они считают, что можно пожертвовать каплей собственной фантазии ради появления игры на свет.

Игроку суждено стать одним из наиболее могущественных вассалов короля Байярда, неким герцогом Карлайлом, верным своему озеру, героем, народным любимцем, победителем злых гномов, пиратов и прочих, короче, очень хорошим человеком. И вот его (разумеется, в результате заговора) обвиняют в похищении у Короля одного могущественного амулета, помогавшего ему успешно править страной. Неправедливый суд, каторга, побег — и долгие странствия по всему миру в поисках правды и доказательств собственной невиновности. Попутно будет необходимо найти еще 7 подобных



Игрок может, конечно, и не раскопать все, связанное с тайной личности персонажа, и тогда, после попадания в параллельный мир (в котором, кстати, и находится тот самый восьмой амулет), он будет несколько шокирован новыми проявившимися возможностями. Сергей Главнин описывает это примерно как аналог превращения человека в Защитника Пак в книгах Ларри Нейвена. Но, если распорядиться своими силами верно, то возможны два варианта — либо принятие стороны Света, либо Тьмы с соответствующими последствиями для мира. Либо процветание, усмирение агрессоров и дружба народов, либо разрушения, пожары и едва ли ни гибель рода человеческого.

С сюжетом **Восьмого Амулета** связаны две любопытнейшие и радостные новости. Ну, во-первых, как и принято нынче, он будет нелинейным. Причем, я бы сказал, очень нелинейным, достаточно сказать, что в начале события могут развиваться десятками различных способов. То есть можно сдать в руки королевской стражи, а можно бежать. В принципе, побег практически необходим, но совершать его можно в любой момент — хоть во время перевозки к рудникам, хоть уже с каторги, хоть когда. Для особо законопослушных предусмотрен вариант с нападением одного из гномых кланов на рудники и угоном каторжан в рабство. Если же герой поможет нападению отбить, то вполне вероятно замена каторги ссылкой. Какую дорогу выбрать — зависит только от вкуса игрока.

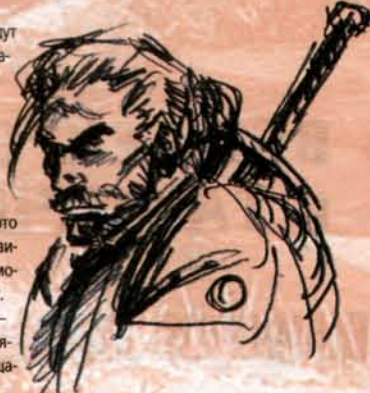
Второй момент касается NPC. Во-первых, их чертовски много — помимо абсолютно неважных для игры фигур типа населения городов, число которых подсчитать попросту нереально (они в основном генерируются случайным образом а-ля Daggerfall), можно назвать порядка полутора сотен важных для сюжета персонажей, да еще две-три дюжины кандидатов в вашу партию. А, во-вторых, это прорыв в AI особо важных персонажей. Дело в том, что 10-12 ключевых NPC будут ДУМАТЬ.

Попрошу оценить этот факт спокойно. Они будут действительно думать, для чего «Мицар» разрабатывает очень мощный алгоритм. К работе подключены многие профессиональные математики, создающие пока модель искусственного интеллекта. По сообщению главного программиста Стаса Школьниковика, именно наработки по AI NPC впечатлили западных спонсоров в наибольшей степени, и это можно понять. Ведь при таких механизмах наиболее влиятельные персоны игрового мира смогут переключать его каждый раз по-новому. Основной проблемой на сегодня является — что бы вы думали? — ограничение самостоятельности этих NPC! Слишком уж вольно обраца-

лись они с сюжетом, рвя его ткань вдоль и поперек, пришлось даже некоторых заменить, а в остальном подстроить их ход мыслей к требованиям хотя бы нескольких основных сюжетных линий. На данный момент разработчики склонны оставить вариант, при котором путь к окончанию игры им самим будет совершенно неизвестен — настолько все пойдет нелинейно и независимо. Более того, и конец-то им известен только потому, что после получения Силы **Абсолютота** в руки героя все уже довольно просто и предсказуемо.

Если вы хотите примера «мыслительной деятельности» NPC, то как вам возможность королей и прочих персон самостоятельно управлять налогами или внешней политикой? Мир, благодаря самостоятельно действующим персонажам, станет совершенно независимым от действий главного героя. Резкое повышение налогов (на которое легко подбить алчных баронов) может вызвать народные волнения. Король неожиданно может измыслить бал по случаю некоего праздника, на который приглашены все важные вельможи. Пока такой вот приглашенный аристократ будет ехать на празднество, в его дом можно проникнуть, либо ограбить его по пути. Именно ограбить — даже самый тупой и несамостоятельный NPC адекватно отреагирует на нож к горлу и слова «Коселек или жизнь!». Умирать никто не хочет даже в виртуальном мире Телля. Ну, и мы даже не упоминаем о бесконечных вооруженных конфликтах, в которых под руководством «мыслящих» персонажей будут гибнуть сотни и тысячи невинных «безмыслящих» NPC...

Хотя даже при их относительной «безмыслности» они намного лучше проработаны, нежели где-либо еще. Как вам, например, тот факт, что они развиваются сами по себе и набирают свои особые уровни? В начале игры кузнец-подмастерье сможет разве что щит выпрямить или пару колец на кольчуге затянуть, а к концу главной герой сможет уже заказывать у него «экслюзив-



зат по правде, поначалу надежды на успешную реализацию своих идей у разработчиков екатеринбургской студии «Мицар» было мало. Как и многие другие российские дизайнеры, они создавали игру больше для себя, нежели для заработка, пока на волне массового интереса к RPG не обратили на себя внимание. Один из крупнейших западных издателей углядел в детище «Мицара» супер-хит, киллера, способного убить всю троицу ролевых игр 1998 года. По словам представителя Havas Interactive, объединивших свои силы с Electronic Arts для издания этого масштабного проекта, **Амулет** будет обладать системой поинтереснее Might & Magic VI, сюжетом глобальнее Fallout 2, а по простоте освоения и играбельности превзойдет Baldur's Gate. Немедленно проект был взят под крыло и начато дофинансирование — выделена сумма в 2 миллиона (!!!) долларов.

Что же куется в екатеринбургских кузницах, что за потрясение миру ролевых игр готовят таинственные западные партнеры? Кстати, они уже начали оказывать влияние на разработку — вынудили обозвать систему правил Portals & Pendants (P&P, очевиден намек на AD&D) и вообще изменили название для маркетинговой кампании в Штатах и Европе.

Итак, **Восьмой Амулет** (давайте именовать игру так, тем более, что на нашем рынке она почти наверняка пойдет под этим названием) будет игрой ролевой в лучших традициях классики жанра, на которой, собственно, воспитаны дизайнеры (любимая игра главы проекта Сергея Главнина — Wizardry VII, а главный художник Петр Репин предпочитает Might & Magic III). Однако не классикой единой — в **Амулете** будет предостаточно идей, которые были реализованы достаточно недавно (и при этом стали популярными), что и заставляет предполагать «киллерную» сущность игры.

Итак, начнем с сюжета и игрового мира. Мир — затерянная в глубинах Вселенной планета Телль, а местом действия выбрано Королевство Аркадия, расположенное буквально в самом центре политических противоречий. Его окружают и горы с враждебно настроенными кланами гномов, и масса мелких феодальных владений, и агрессивные соседи. Впрочем некоторые из государств имеют более древнюю историю и проводят



амулетов, попасть в параллельный мир и пару раз спасти этот — от ороczego нашествия, то от агрессии Империи.

Однако это всего лишь внешняя сторона сюжета, все не может быть так просто, тем более, что в его доработке принял участие «известнейший российский писатель Виктор Пелевин. Дело в том, что Карлайл является воплощением Сил Абсолютота — с одной стороны Абсолютного Добра, а с другой — Зла. До поры до времени они находятся в равновесии, и Герцог волен поступать, как ему вздумается, и делать добро (что, в соответствии с предьсторией, и происходит). Но Король от придворного мага узнал, что сила амулетов может нарушить это сложное равновесие. И он потворствует заговору, жертвует амулетом, подставляет Карлайла — все ради того, чтобы отправить его подальше от населенных мест, не заплясав при этом свое честное имя доброго и справедливого правителя.



ное» оружие.

Несомненный интерес представляет и игровая система, очень подробная и мощная (подобное нам обещали разве что в так и не вышедшей Wizard's Hunt от Yoknapatawpha Studios). Модуль генерации заточен исключительно под одного персонажа — герцога Карлайла, — но все же чертовски интересен. Проигрывается как бы вся жизнь персонажа до рокового похищения амулета, и в зависимости от того, какой она была, появляются новые навыки и растут атрибуты. Очень любопытно генерируются стартовые параметры — для этого игрок составляет генеалогическое древо вплоть до прадедушек и прабабушек с помощью набора из 100 персон. Выбор предков не только изменяет стартовые условия игрока, но и может оказывать влияние на сюжет. Все это чудовищно интересно, доложу я вам!

Между прочим, сторонников «партийных» ролевых игр просим не расстраиваться — к главному герою смогут присоединиться до 7 напарников, причем среди них могут попасться и «заспанные казачки» — агенты сил зла (или, если герой уже выбрал путь Тьмы, то добра). Они будут потихоньку вредить партии, способны ударить в спину в бою или даже убить Герцога во время его безмятежного сна. Контроль за напарниками будет не очень жесткий, но и не такой опосредованный, как в Fallout, в общем, нечто среднее арифметическое.



Раста персонаж будет довольно традиционным — по уровням, но и здесь не обошлось без нововведений: дело в том, что таковых существует несколько видов. Все навыки и атрибуты (кстати, всего имеется 9 атрибутов и 60 скиллов) разбиты на три группы — боевые, социальные и ментальные (включая магию), и уровень отслеживается по каждой из трех категорий. Убил врага — получи очки в боевую группу. Что-то украл или, наоборот, помог страждущим — в социальную. Ну, а раскопал что-нибудь в подвалах или просто что-нибудь выдумал, или там заклинание удачно застанул — в ментальную. Навыки можно наращивать на специальные очки при продвижении на уровень, а некоторые растут так, сами по себе. Хит-пойнты же поменьше набирают при прогрессе на каждом из трех направлений. Между прочим, здоровье отслеживается очень подробно, с отдельным значением HP для каждой части тела. К тому же есть возможность нанести critical hit — с одного удара попасть в сердце со всеми вытекающими последствиями, да и вообще наворотов не счесть.

Разумеется, накрутка не только во всяческом увеличении параметров героя, но и в обвешивании его разнообразными финтифлюшками. А с этим все более чем здорово — разнообразие доспехов и вооружения поражает. Одних базовых типов оружия обещают не менее полусотни, причем они будут доступны постепенно. Предусмотрены не только стандартные параметры по hit и damage, но и несколько других, в том числе защитные свойства и известный еще по Betrayal at Krondor racial mod. То есть острое оружие орки используют наиболее эффективно, а все прочие расы с приличными пенальти (причем все с разными!). Конечно, есть и масса усиленных клинков — используется система модификаторов и квалификаторов, известная еще по Might & Magic и Diablo. Кроме созданных по такой схеме предметов есть и абсолютно уникальные, обычно достающиеся в результате особых квестов, потенциальное количество которых, между прочим, пример-



но оценивается авторами в 5-6 тысяч. Разумеется, за одну игру более чем 200-300 выполнить не удастся просто по причине ее завершения.

Кстати, одна любопытная деталь, касающаяся инвентаря — в Амулете он планируется безразмерным, то есть вмещающим любое число предметов. А вот по весу наложено ограничение, да и не только по весу, но и по объему! То есть нести 10 мечей ваш герой сможет, а вот 10 подушек, даром, что легче раз в 5, будут неподъемны, ибо размеров они немалых. Очень подробно разработана магическая система, базирующаяся на концепции spell-point'ов. Всего планируется около 300 заклинаний, которые, разумеется, будут красивейшим образом реализованы. Поначалу магия главному герою (и большинству напарников) недоступна, и ее основам Герцог и компания смогут обучиться только позже по сюжету. Но к концу, естественно, мощь ее будет расти. Особые возможности дают каждый из 7 амулетов, а после обретения власти над Абсолютом волшебство станет воистину всесильным. Как и положено по нынешним временам, все действие происходит в реальном времени, но в настолько мягком и неторопливом режиме, что даже BG должно стать стыдно. К тому же на время боев можно либо нажать на паузу, либо мягко затормозить время — скажем, в масштабе 4 к 1. Очень приятно — все так ме-е-е-дленно (особенно учитывая, что мне довелось видеть только старую версию движка, несколько тормозящую), можно успеть приказать что угодно. Бои крайне навороченные, с возможностью атаковать в седле, просчетом различным бонусов за удары сбоку и сзади и прочими приятностями. Возможно, это будет одна из лучших боевок в CRPG вообще. Тем более что количество противников более чем достаточно — около 150 базовых полигональных моделей, которые, конечно, могут быть по-разному текстурированы и слегка изменены для создания подвидов монстров. Сражения обещают быть кровавыми в буквальном смысле — Fallout 2 останется далеко позади, однако всю эту кровью легко выключить.

Графическое исполнение **Восьмого Амулета** пока (подчеркиваю — пока) просто ужасно. Использовавшаяся до сих пор версия была выслана нам в редакцию только под обещание никому никогда не показывать, немедленно стереть и сломать болванку. Да, движок этот полностью трехмерный, с динамической камерой и поддержкой 3D-ускорителей. Но, господа, какой он корявый и тормозящий — давно из недр России не выходило столь корявых поделок! Собственно, именно тотальная переделка engine и откладывает выход уже почти доделанной игры. Спасибо денежным дотациям, сейчас графическая часть срочно переписывается частич-



но нанятыми программистами и художниками в Москве и Екатеринбурге, частично — особой группой в Штатах. Новая версия будет рассчитана на второй «Пентий» со вторым же Вуду, однако минимальные требования не должны подныть вышел P-166 MMX. По слухам, американская часть команды оптимизирует наиболее важные процедуры и под Pentium III.

Движок будет обеспечивать массу эффектов — полностью трехмерное окружение, причем с большим количеством полигонов на модель. Цветной свет, прозрачность, туман, дождь, снег и прочие погодные эффекты, а также плавная смена дня и ночи (со всеми закатами и рассветами) и настоящая смена времен года. Основные города и локации моделируются заранее, а подземелья и несущественные населенные пункты будут генерироваться случайным образом. В общем, картина почти совершенная. В качестве конкурента по графике мицаровцы называют разве что восьмую Wizardry или Ultima: Ascension. Однако первая сделана с видом от первого лица (а в Амулете — от третьего), а Ультиму подозревают в аркадности, так что реальных конкурентов-то и не выдать...

Как уже было сказано, в режиме перемещения по городам и лабиринтам, а также в боях используется вид от третьего лица сумной камерой. Мицаровцы хвалятся каким-то особым алгоритмом ее поведения, который позволяет ей все время выбирать наиболее красивый и удобный ракурс. Что ж, посмотрим на эту «умную» камеру — все равно операторскую работу можно будет взять на себя. А между ключевыми точками вы перемещаетесь в стиле старых добрых Darklands, и это хорошо — наконец-то разработчики обратили внимание на эту легендарную игру. Сначала Bioware, теперь вот наши, приятно, в общем! Кстати, карта, по которой и будет идти перемещение, поистине громадна, и даже такие монстры, как Daggefall, должны будут потесниться.

Особо следует сказать о звуковой части **Амулета**. Navas Interactive решила вывести саундтрек к игре на качественно новый уровень, на уровень хорошего саундтрека к фильму. В итоге набор звезд, которые уже почти закончили работу над музыкой, впечатляет. Среди кумиров молодежи отобраны Puff Daddy, Prodigy, главная тема уже написана Вангелисом (потрясающая музыка на уровне его лучших работ!), из прочих музыкантов отметим французскую команду Air. В озвучивании принимают участие такие звезды, как Аль Пачино, Шон Коннери, Кэтрин Тернер и Эван МакГрегор. Не была оставлена в стороне и версия, которая будет выпущена для России. В нашем варианте роли главных персонажей озвучивают любимые всеми актеры — Баталов, Ливанов, Михалков, Яковлев... Разумеется, не считая многочисленных актеров столичных театров, также принявших участие в озвучивании. Так, некоторые второстепенные женские персонажи будут говорить голосами участниц группы «Блестящие». В общем, столь мощная звуковая часть, да еще огромный объем самой игры и объясняет ее размер — 10 компакт-дисков!

Закончить это и без того радужнейшее превью хочется на мажорной ноте. В последний момент нам сообщили, что к работе студии «Мицар» в качестве консультанта подключился (всем рекомендую сестя, а то мало ли...) сам Рей Музика! Новоявленный корифей ролевого мира после ознакомления с игрой совершенно разочаровался в Baldur's Gate II (а Bioware уже принято решение о перестройке некоторых планов) и решил помочь русским талантам отеческим советом. К тому же он настоял на добавочном финансировании игры, дабы отдельные интересные идеи **Восьмого Амулета** были реализованы. И, представляете, деньги уже выделены! В общем, это еще раз подчеркивает, что ни в этот год, ни раньше, ни, скорее всего, позже, мы ролевой игры лучше не увидим. Так что начинайте копить деньги, ибо **Амулет** — это совершенный MUST HAVE для любого игромана, просто мечта. Как сказали нам в «Мицаре»: «Если кто-то не поиграет в **Амулет**, он может считать свою жизнь неудавшейся». Я склонен верить этому утверждению.

СИ-ХИТ?

e@shop

http://www.e-shop.ru

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

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

- | | | | | | |
|---|---------|--|---------|---|---------|
| | \$33.99 | | \$37.29 | | \$29.99 |
| Star Craft: Brood War
Издатель: Blizzard | | Ultima Online: Game Time
Издатель: Electronic Arts | | FIFA '99 (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts | |
| | \$32.99 | | \$63.00 | | \$33.99 |
| Heretic II
Издатель: Activision | | Ultima Online: Second Age
Издатель: Electronic Arts | | NBA '99
Издатель: Electronic Arts | |
| | \$33.99 | | \$29.99 | | \$31.99 |
| Alpha Centauri (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts | | Populous (на рус. яз.)
Издатель: Electronic Arts | | Sim City 3000 (рус.)
Издатель: Electronic Arts | |
| | \$19.99 | | \$42.99 | | \$29.99 |
| Need for Speed III (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts | | Caesar III
Издатель: Sierra | | Moto Racer 2 (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts | |
| | \$32.99 | | \$24.99 | | \$28.99 |
| Tom Raider III (рус. док.)
Издатель: Eidos | | Blade Runner (рус. док.)
Издатель: Virgin | | Blood 2: The Chosen (рус. док.)
Издатель: GT Interactive | |
| | \$29.99 | | \$42.99 | | \$26.99 |
| DUNE 2000 (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts | | Settlers III
Издатель: Blue Byte | | Army Man (рус. док.)
Издатель: Ubisoft | |
| | \$33.99 | | \$29.99 | | \$27.99 |
| Abe's Exoddus (рус. док.)
Издатель: GT Interactive | | NHL '99 (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts | | X-Files: The Game
Издатель: Electronic Arts | |
| | \$33.99 | | \$33.99 | | \$29.99 |
| Half-Life (рус. док.)
Издатель: Sierra | | SIN (рус. док.)
Издатель: Activision | | F-15 (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts | |

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

Mechwarrior 3

http://gameland.ru



Г

од 3058. Токкайдо позади. Элитные подразделения Внутренней Сферы контратакуют. Удар наносится по одной из планет Клана Дымчатого Ягура. Вы — лидер небольшого разведывательного подразделения. Ваша задача — высадка на планету в первых рядах, далее разведка боем до прибытия подкрепления. Операция стартует, и тут выясняется, что Ягуры вас уже поджидали. Дропшипы атакованы аэрокосмическими силами SJ, план высадки идет к черту. Результат: вы оторваны от своего подразделения и высажены не только не в своем секторе, но и вообще невесте где, а главное — отрезаны от основных сил. Ваши ведомые в такой же ситуации. Так вот мрач-

Долгожданный проект Zipper int и Microprose, одна из самых ожидаемых игр последнего года двадцатого века. Хочется верить, что Zipper не обманет ожиданий миллионов фанатов вселенной Battletech...



BattleMech Chassis model

енько начинается долгожданный проект FASA, Microprose и Zipper int. — Mechwarrior III. Сейчас трудно сказать объективно, почему FASA в свое время лишила Activision лицензии на создание новой серии меха. Возможно, причиной тому явилась явная сырость релиза MWII: Mercenaries — версия 1.0 была, прямо скажем, кое-где недоделана. Были баги даже в паре линейных ключевых миссий — при некотором стечении обстоятельств их невозможно было завершить вообще — это не говоря про баги с работой вооружения. В принципе, возможно всего этого и оказалось достаточно, чтобы отказаться от услуг Activision и попытаться создать что-то иное.

И FASA это удалось — при помощи Zipper interactive. Третий мех взял все лучшее от своих Активижновских предшес-

твенников, но это уже даже не продолжение Mercenaries. Это просто другая игра. Она отличается от творений Activision, как MWII: 31st century combat отличается от MW1. Приятно заметить, что в настоящий момент MWIII практически готов и находится в состоянии бета-версии (закрытой, то есть НЕ для общественного использования — особо страдающие увидят что-нибудь самостоятельно могут поискать видеоролик с обрывками из геймплея на FTP-серверах www.Badkarma.net). Обещано, что игра выйдет в мае, но если припомнить, сколько раз выход третьего меха УЖЕ откладывался, то хочется верить, что мы получим возделенные сидюхи хотя бы к национальному празднику Первого Сентября.

Ну, так вот, о главном. На первом месте — изменения, которым подвергся геймплей. По концепции он, как ни странно, очень напоминает Mechcommander. То же разделение на операции (четыре по двадцать миссий), аналогичные брифинги, в которых ваш непосредственный босс — command-and-control officer — отдает приказы и загружает умы играющих информацией, необходимой для удачного завершения очередного этапа операции. В каждой миссии есть набор основных задач, выполнение которых необходимо для ее успешного завершения, а также некоторые дополнительные, выполнение которых необязательно. Впрочем, зачастую, как и в упомянутом выше Mechcommander, основная боевая задача после выполнения дополнительной будет иметь более простое решение. Все элементарно: уничтожили вражескую электростанцию — лишили вражескую базу энергии для работы лазерных и ракетных установок. Так что эффективность прежде всего.

Далее — мат. снабжение и восстановление мехов. Эти процессы в MWIII являются оригинальным сочетанием аналогичных процессов в MWII и Mechcommander. В Mechwarrior III не будет денег, и пополнять свой запас комплектующих вам придется в основном добром, добытым на поле боя. В категорию захваченного, как и ранее, может попасть вооружение и боеприпасы, оборудование, броня и даже целые мехи. А ремонт теперь возможен как на поле боя — с использованием мобильного ремонтного бокса (в точности, как в Mechcommander), так и на стационарных базах. С базами все понятно, а вот мобильный ремонтный бокс (refit truck) — штука весьма защитная, беречь его надо как зеницу ока. Так что прежде чем вызвать его лишней раз — не помешает проверить, все ли вокруг чисто, нет ли врагов. Тем более, что мобильный ремонтный бокс особенно уязвим во время выполнения ремонтных процедур.

Теперь кастомизация, и о ней — разговор особый. FASA очень долго работала над этим аспектом MWIII, дабы исключить все проблемы и неувязки, имевшие место в Mercenaries и прочих MWII от Activision. Теперь каждый отдельный мех имеет ограниченное количество слотов под отдельные классы вооружения (наконец-то!). Проще говоря, это означает, что ни один крендель больше не сможет поставить на мех для сетевой игры четырнадцать штук LRM-5 или десять средних пульс-лазеров. На Vulture, например, имеется два слота под ракетные установки — пожалуйста, используйте, но больше — уже никак. Такой подход однозначно является правильным хотя бы потому, что подчеркивает разницу между различными классами мехов и, тем более, между сферической и клановской техникой.

Кроме всего прочего, в игре появились новые элементы электронного оборудования мехов — например, знакомые вам по все тому же Mechcommander'у Beagle Probes — устройства, позволяющие засекать вражеских мехов с выключенным реактором, находящихся в ра-



диусе действия сенсоров. Сами сенсоры тоже, вероятно, будут нескольких типов (в отличие от Mercenaries, где у всех мехов сенсоры имели один и тот же максимальный радиус — два километра, и из-за этого idiotского просчета разведывательные мехи почти ничем не отличались от штурмовых по эффективности ведения этой самой разведки).

Кроме сенсоров разработчики, наконец-то, удосужились по-человечески проработать моделирование систем вооружения. В Mechwarrior III не будет никаких багов с оружием а-ля Mercenaries. Activision не позаботилась о том, чтобы исправить проблемы с баллистическим вооружением даже в «Titanium Trilogy» (из Gauss Rifle, которое является очень мощным оружием в игровой вселенной battletech, Activision умудрилась сделать элементарный пугач, громко и далеко стреляющий, но не наносящий противнику никакого вреда). А вот ребята из Zipper int. продумали все: от физической модели поведения оружия до внешнего вида запла (к слову сказать, РПСки в Mechwarrior III выглядят не как синие малопонятные шарики, а как объемные ярко-голубые снопы света — так, как оно и должно быть на самом деле).

Следующий аспект больше всего должен порадовать поклонников старого MWI. Похоже, что именно оттуда взята модель управления ведомыми (да, они будут, но, правда, не сразу — вам придется собирать их по всем кампаниям) — причем со всеми соответствующими нашему времени улучшениями. Но смысл тот же: вызываете карту внутри миссии, отдаете ведомому приказ — идти в точку такую-то (сами ее на карте и покажете), уйти в shutdown и ждать там-то, защищать/атаковать того-то. Ес-



ли ситуация сложилась так, что карту вызывать некогда, есть система «горячих» команд, отдаваемых прямо из кокпита сочетаниями клавиш: атакуй/защитай мою цель, вернись в строй, уходи в shutdown. На мой взгляд, именно такой динамичной системы управления ведомыми не хватало всей серии Mechwarrior II. Зато сам кокпит по сравнению с Mercenaries внешне практически не изменился. Все приборы и инструменты остались на прежних местах, и это явно позитивный аспект для поклонников «старой школы» Activision'овского MWII, которым не придется переучиваться. Правда, добавились парочка новых примочек: например, к обычному визору также визир «оконный»: для зумирования удаленных целей на общем фоне (эта фишка отлично работает с винтовкой Гаусса). Также в распоряжение играющих поступит и ресивер-декодер вражеских переговоров, который ученые Внутренней Сферы разработали после Токкайдо специально для войны с кланами (благо после вторжения у Сферы наконец-то появились тенденции к объединению).

Концептуально новым аспектом геймплея является возможность таргетировать вражеского меха не полностью, а по частям. То есть вы выбираете мех противника для атаки, а потом какую-то конкретную часть его корпуса — руку, ногу, компоненты торса, голову... Например, живет у вражеского меха в руке какая-нибудь экстремальная автопушка — вы выбираете для атаки эту руку, бьете по ней залпом,



016

МЭЧУАРИО АПРЕЛЬ 1999

Duke Nukem Forever

Платформа: PC Жанр: 3D-action/Издатель: GT Interactive

Разработчик: Apogee Software, Ltd./ 3D Real

Entertainment Дата выхода: конец 1999

Онлайн: www.duke-nukem.com

http://gameland.ru



К

**Призрачно все в этом мире бушующем.
Есть только «хрю», за него и держись!**

Из песни «Кабанчик нашего времени»

Кабанчики — объективная реальность нового мира. Кабанчики были всегда. Однако до последнего времени в обществе бытовало ошибочное мнение, что они являются лишь персонажами супергероев Duke Nukem 3D, некогда потрясшего игровые просторы. В течение многих веков ученые-кабанчиковеды пытались донести в народ свет истины, но последователи культа Дюка Ньюкема изо всех сил старались не допустить торжества справедливости. На протяжении всей человеческой истории проводилась политика дискриминации кабанчиков и их адептов. Существуют неопровержимые доказательства того, что Всемирный потоп и знаменитая Варфоломеевская ночь были ни чем иным, как тщательно спланированными акциями по уничтожению последних мудрецов, обладающих истинным знанием о кабанчиках. Но относительно недавно мир потрясло известие, которое обещает пролить свет на эти безобразия и открыть миру глаза на истинное обличье Дюка Ньюкема. А заодно показать всем величие кабанчиков. В этом году свет увидит игра **Duke Nukem Forever**.

Кабанчики — это раса вышших, совершенных существ. К сожалению, наука не может дать точного ответа (неточных — сколько угодно) на воп-

ностью, близкой к 0,9735 можно утверждать, что он является человеком. Рост этого человекообразного существа колеблется по разным оценкам около 180-190 сантиметров (вот что значит есть много морковки!). Весит сия бегемотка более 100 килограммов, что не позволило ей сделать карьеру балерины и нанесло ужасную психологическую травму, в результате вылившуюся в патологическую ненависть к кабанчикам. Свой возраст Дюк тщательно скрывает, но достоверно известно, что последние 8 лет он оставался на уровне примерно тридцати.

Никто никогда не видел глаз Дюка Ньюкема. И, к сожалению, вовсе не из-за их отсутствия, хотя это было бы самым логичным решением проблемы, а в результате того, что он постоянно носит солнцезащитные очки (теперь ясно, у кого Иван Демидов пытался украсть имидж). Причины этого не ясны, но очевидно, что старику Фрейду был бы интересен данный клинический случай. Свободное время Ньюкем предпочитает проводить в компании с бутылкой виски «Джек Дэниэлс» и симпатичными девушками. Занимается коллекционированием оружия, автомобилей и мотоциклов. Хобби: быть в натуре, типа, крутым парнем. Но, конечно, пока он пьет виски, до настоящей крутизны ему далеко — ведь все знают, что крутые мужики пьют исключительно водку прямо из самоваров и, разумеется, без закуски. Так что ему есть, к чему стремиться.

Среди дел всей жизни гражданина Ньюкема можно назвать написание автобиографии «Почему я такой крутой» и прыжок банджи (с резинкой на ногах) с Эйфелевой башни, который закончился весьма плачевно для семи японских турист-оптимистов, гуляющих внизу. Несчастное семейство было раздавлено тушей героя, оказавшейся непосильной нагрузкой для сверхпрочной веревки. В своей далекой юности Дюк Ньюкем подавал надежды как талантливый военный, но на прием работал слабо. Поэтому однажды при загадочных обстоятельствах он покинул действительную службу. Как полковник Курц, Дюк «вышел» из программы на вершине своей карьеры. Но он не стал удаляться в джунгли Камбоджи для медитации и создания своего мира. После трагического падения с Эйфелевой башни Дюк Ньюкем решил заняться спасением нашей многогрательной планеты от всего подряд. Из этого можно сделать вывод об умственном развитии данного индивидуума, IQ которого, как выяснилось в результате журналистского расследования, напрямую зависит от погоды и цен на виски. У него нет семьи и он не сторонник длительных отношений с альтернативным полом. Перед нами типичный представитель отряда «крутых парней», не слишком отягощенный интеллектом, но уже сгибающийся под тяжестью своих амбиций и тонн оружия.

Из приведенных выше данных становится очевидно, что Дюк Ньюкем является полной противоположностью высокодуховным кабанчикам, и, рано или поздно, им было суждено столкнуться. И, к сожалению, не известно, чья лобная кость окажется прочнее...

ИСТОРИЯ КОНФЛИКТА

А начиналось все очень душевно... Первое официальное упоминание о кабанчиках встречается в милой доброй игре Duke Nukem 3D. До этого Дюк Ньюкем в гордом одиночестве успел несколько раз спасти мир в одноименных играх Duke Nukem и Duke Nukem II. Первая часть появилась в Боге и кабанчиками забытом 1991 году и представляла собой платформенную аркаду, которая оказалась сверхпопулярной во всем мире. В нашей прогрессивной стране избранные счастливицы вместо разработки баллистических ракет на сверхсекретных PC боролись со злом в лице доктора Протона, олицетворявшего все то, что сейчас олицетворяет Международный Валютный Фонд. Спустя пару лет, когда мерзкий враг был уничтожен пятьюстами сравнительно честными способами, свет увидело продолжение игры. Белообрый терминатор Дюк Ньюкем продолжал судорожно спасать мир от масонов

и саблезурых чебурашек, а кабанчики тем временем мирно занимались выращиванием желудей и развитием науки и искусства.

Но все изменилось в 1996 году с выходом Duke Nukem 3D. Что-то надломилось в супергерое, превратившегося в кроважадного монстра, занимающегося геноцидом кабанчиков. Эти светлые существа были вынуждены уйти в подполье и сформировать ополчение, которое и пыталось положить конец проидам Дюка Ньюкема. Самые молодые кабанчики, которые не могли еще держать в своих лапках ничего тяжелее кружки с пивом, занимались распространением агитационных листовок и наскальной живописью: Duke Nukem MUST DIE!!! Но войне не суждено было завершиться. Она продолжается. **Duke Nukem Forever... Must die!**

На этот раз Дюк Ньюкем вновь пытается уничтожить всех кабанчиков, оставив сиротами бедных поросят, хотя и им не гарантировано нечто лучшее, чем превращение в банку с тушенкой. В коварный план Ньюкема входит также разрушение украинской экономики путем выпуска на мировой рынок огромного количества сала, что приведет к окончательному падению этого самостоятельного государства. Но мерские планы ясны и очевидны лишь великим аналитикам, какими являются кабанчиковеды. Для простых обывателей господин Ньюкем прикрывается целью уничтожения своего старого приятеля доктора Протона, который захватил Зону 51 на невадшине (рядом с Лас-Вегасом, практически полностью уничтоженном ядерными взрывами). На этой территории при помощи хитрой системы флажков и карманных фонариков доктор пытается выйти на контакт с самыми злобными инопланетянами, чтобы уговорить их поучаствовать в захватывающем вторжении на Землю. И кроме любителя тотального разрушения и вырезания кабанчиков товарища Дюка батышничка Ньюкема желающих за это дело не оклеветать.

КАБАНЧИКИ ВО ВСЕЙ КРАСЕ

В кабанчике все прекрасно — и душа, и мысли, и тело. И если с первыми двумя пунктами все уже кристально ясно, то стоит остановиться на последнем. Первоначально планировалось, что **Duke Nukem Forever** будет создаваться на движке Quake II. Однако жарким июльским днем руководство 3D Realms Entertainment дружно перереплело на солнце и объявило, что концепция меняется. Игру было решено перевести на рельсы доработанного движка Unreal, поскольку оказалась решительно невозможной реализация на основе Quake II того **Duke Nukem Forever**, которого хотели видеть разработчики и вся играющая общественность.

Из основных движковых нововведений стоит упомянуть в первую очередь «скелетную» систему персонажей. Она позволяет ленивым работникам 3D Realms Entertainment просто помещать скелеты со всеми косточками, позвонками и даже хрящиками внутри моделей, а затем, подключив к этому безобразию технологию motion capture, быстро и качественно анимировать все движения героев игры. Особого внимания заслуживает мимика героев **Duke Nukem Forever**. Она, судя по отзывам внедренных в организацию шпионов и самих разработчиков, будет детализованной до предела: моргание, сокращение мышц лица, называемое улыбкой, и множество микровывихений создают образы сверхреальных героев. Другим достижением обновленного движка является система изменения уровня детализации рендеринга моделей. Само собой, все модели персонажей в игре, начиная с незабвенных кабанчиков и заканчивая их визави — Дюком Ньюкемом, являются полигональными. И данная система позволяет налету изменять копи-



чество полигонов, дабы сократить общее число оных, одновременно рендерящихся в каждой конкретной сцене. А это самым благоприятным образом обещает сказаться на плавности перемещения кабанчиков и всех остальных героев на экранах компьютеров. **Duke Nukem Forever** будет поддерживать всевозможные технологии, начиная с различных процессоров (MMX и 3DNow!) и заканчивая огромным набором 3D-акселераторов, без которых игра не сможет выдержать хоть сколько-нибудь привлекательной, ведь вся графика будет 16-bit. Звук, как и графика, окажется объемным, что обеспечивается технологией Aureal 3D 2.0. Кроме того, благодаря поддержке Dolby Surround Sound, как в самых модных кинотеатрах, каждый игрок сможет максимально ощутить эффект присутствия в гуще конфликта между кабанчиками и Дюком Ньюкемом.

DUKE NUKEM MUST DIE! FOREVER.

С самого начала **Duke Nukem Forever** игрокам предстоит погрузиться в пучину кровавой бойни, развязанной Дюком Ньюкемом. Жесткие сражения будут происходить между кабанчиками-ополченцами и ополчившимся на них Дюком. Однако отважные парнокопытные не одиноки: свою посильную помощь им окажет великое множество персонажей, с которыми нелегко будет справиться даже такой горе-мышц и маленькой кучке мозгов, как герой Ньюкем. В антиблагородном деле уничтожения цвета, вкуса и запаха расы кабанчиков ему придется использовать различное оружие, в не слишком большом количестве присутствующем в игре — всего около 10 видов, что после Turok 2 с его 24-мя средствами уничтожения живой силы противника не слишком впечатляет. Дополнить неизвестно, чем именно разработчики вооружат Дюка, но пистолет, пулемет и ружье с фонариком (чтобы читать книжки в темноте) окажутся в его арсенале практически наверняка. Разумеется, в обязательном порядке Дюк Ньюкем будет использовать и самое страшное оружие — пинок ногой под зад. Ни один кабанчик не может выдержать унижения от подобного коварства и умирает в страшных мучениях. Один из основателей 3D Realms Джордж Броуссард заявил: «В **Duke Nukem Forever** будет очень много нового оружия. Мы создаем совершенно новую игру, сценарий которой был специально написан под Дюка Ньюкема. Это то же самое, что фильмы о Джеймсе Бонде — это всегда Джеймс Бонд, но каждый раз вы ждете, когда же он вытаскист из широких штанин новый пистолет, российский паспорт нового образца или еще какое-нибудь секретное оружие».

Что касается различных бонусов, встречавшихся в предыдущих сериях про свирепого истребителя кабанчиков, то предполагается, что большинство из них окажется и в **Duke Nukem Forever**, как, например, джет-пак. Очень многие надеются, что разработчики оставят в игре стереодиды, к которым так пристрастилось огромное количество игроков, которые уже не могут существовать без них в своем мире. В этом заключается еще одно коварство персонажа по имени Дюк Ньюкем. Влияя на неокрепшую психику юных геймеров, он заставляет их быть похожим на себя, параллельно вызывая в них ненависть к кабанчикам и всем хрюжающим существам вообще. Утекает, что на внеочередном пленарном заседании Государственной Думы планируется принять закон, согласно которому каждый игрок будет должен пройти медкомиссию на предмет лояль-

В Duke Nukem Forever будет очень много нового оружия. Мы создаем совершенно новую игру, сценарий которой был специально написан под Дюка Ньюкема. Это то же самое, что фильмы о Джеймсе Бонде — это всегда Джеймс Бонд, но каждый раз вы ждете, когда же он вытаскист из широких штанин новый пистолет, российский паспорт нового образца или еще какое-нибудь секретное оружие...



Что касается самого Дюка Ньюкема, то с вероят-



ности к кабанчикам. Хотя, боюсь, президент наложит на этот закон свое вето. Ведь сам он, по слухам, является магистром российской тайной ложи дюкопклонников.

В **Duke Nukem Forever** все действия будут происходить на 25-30 различных уровнях, среди которых Area 51, Hoover Dam, Grand Canyon и еще великое множество различных невиданных ранее нигде, никогда и никем территорий. Всех их объединяет то, что Дюк Нюкем из своих источников (собутельники и девочки по вызову) выяснил, что там можно встретить добродушных беззащитных кабанчиков. События в игре периодически будут происходить на огромных открытых пространствах, что является одной из основных причин (помимо мгновенного помешательства руководства компании) перехода с движка Quake II на движок Unreal, соответственно.

Одним из самых привлекательных уровней как для самого Дюка, так и для его поклонников обещает стать стриптиз клуб. На этот раз красотиштриптизерши, как и все остальные персонажи в **Duke Nukem Forever**, будут представлены полигональными моделями (это даже круче, чем топ-модели!). В демо-версии игры, которая демонстрировалась на выставке E3 в прошлом году, весь обряд художественного обнажения происходил от начала и до конца без вмешательства ханжеской цензуры. Так что любителям «клубнички» стоит скрестить пальцы или что-нибудь более подходящее, чтобы в окончатальной версии так все и оставалось. Особо богатые Буратины смогут даже одарить танцовщиц тем, от чего не может отказаться никакая женщина: пятнадцать сантиметров в длину, имеет свою собственную голову... Разумеется, речь идет о 100-долларовых купюрах.

ОДИН С КАБАНЧИКАМИ НЕ ВОИН
В **Duke Nukem Forever** планируется ввести двух очень колоритных персонажей, одного из которых Дюк даже уговорил (на языке жестов, наверное) поучаствовать в войне с кабанчиками. Ею является Бомбшелл (Bombshell) — очень симпатичное существо альтернативного Дюку Нюкему пола, выпущенное им из под контроля доктора Протона.

После чего выяснилось, что это единственная женщина, которая ему нужна, но которой не нужен он. Совсем. Но такой гений и знаток женской психологии, как Нюкем, утешил свое самолюбие тем, что моментально решил, что мужчины ее не интересуют вообще. Хотя, возможно, все здесь гораздо глубже, и в глубине души Бомбшелл сочувствует нежным и ранимым кабанчикам. Ведь женщины — чуткие люди... Второй персонаж — некий Гас (Gus), о котором толком ничего неизвестно, кроме того, что это подозрительная личность бородатой наружности неопределенного возраста и со следами длительного запоя по всему телу (вероятно, прототипами разработчикам служили московские бомжи).

В мире **Duke Nukem Forever** все будет максимально интерактивно. Дюк Нюкем в погоне за кабанчиками, помимо уничтожения всех и вся, сможет взаимодействовать с огромным количеством техники. К сожалению, до конца не ясно, сможет ли он управлять тем или иным средством передвижения, когда заберется в него (как никак, коттеджей не кончал), или будет вы-

ступать лишь в качестве пассажира. В любом случае механических приспособлений, на которых Дюк сможет перемещаться, в игре много: это и поезд, и грузовики, и «хаммеры» и еще большое количество образчиков кабанчиковой инженерии. Вот как описывает поездку на поезде некий Аарон Коркоран, которому посчастливилось стать свидетелем тайного показа демо-версии **Duke Nukem Forever**: «...Когда появился поезд, я на секунду был ослеплен ярким блеском солнца (примечание: а зачем тогда Дюку солнцезащитные очки?). Когда паровозик подкатил поближе, мне пришлось взгромоздиться в хвост состава, где была установлена турель, за которой я устроился в качестве стрелка. Мы стремительно неслись по каньону. Вокруг гремели взрывы, кабанчики в истребителях радостно потирали свои наманюкоренные копытца... «Тах-тах, ты убит!» — прокричал пулемет очередному горелетчику. Но их было слишком много... С неба все продолжали валиться, словно стаи злобных Карлсонов, десятки врагов! Огонь! Взрывы! Но чудо — мы прорвались! После этого эпизода я удрал на несколько минут, чтобы сменить штаны и выпить пол-литра валерьянки, и вернулся к демонстрации...»

УБИТЬ ЧЕЛОВЕКА

Я понимаю, что среди читателей много найдется тех, кто не принимает идеи Дюка Нюкема по части уничтожения кабанчикового населения. Но не проходить же мимо такой замечательной игры, пусть и с варваром в главной роли. Значит, надо состязаться со своими братьями. Если и не по крови, то по умственному развитию. Достоверно известно, что в **Duke Nukem Forever** будет присутствовать Dukematching. Дополнительные режимы мультиплеера, такие как Capture the Flag, смогут увидеть свет спустя несколько месяцев после выхода самой игры.

Весь режим мультиплеера реализуется через TCP/IP. Соответственно, кромсать на мелкие кусочки друзей и врагов можно будет по Интернету или локальной сети с использованием этого протокола. Убийства по модемному соединению между компьютерами, к сожалению, не предусмотрены. Поскольку игра реализована на движке Unreal, то и поддержку многопользовательских баталий разработчики взяли оттуда же. Как известно, это было самым слабым звеном великой игры. И хотя Unreal'овский мультиплеер в Epic Games был в конце прошлого года существенно доработан, представители 3D Realms заявляют, что вообще полностью оптимизируют его к моменту выхода игры.

При испытании своих сил в Dukematching игроки получат возможность очень точно отобразить свой образ. Например, можно выбрать любые темные очки, которые будет с гордостью носить Дюк Нюкем. Вы являетесь фанатом Терминатора? — Пожалуйста, вот именно такие. Хотите почувствовать себя Человеком в Черном? — Эта модель Ray Van вам подойдет. А может быть вы тайный поклонник Гражданской Обороны? Не стесняйтесь. Я никому не расскажу. Берите вот эти круглые и хвастайтесь, что их носил сам Джон Леннин. В будущем разработчики обещают добавить возможность сканирования изображения лица и прикручивания его к модели Дюка. Представляете Эдиту Пеху или Жириновского, бегающих с автоматами в руках по казино в Лас-Вегасе? Противники от одного вида подобного зрелища, надо полагать, сделают себе характеры.

ДЮК НЮКЕМ VS. КАБАНЧИКИ FOREVER
Итак, **Duke Nukem Forever** все-таки выйдет. И хотя разработчики грозятся, что выпустят игру в продажу не раньше, чем закончат над ней работу, будем надеяться, что однажды в них проснется спящая красавица по имени Совесть. И они наконец-то порадуют вою игравшую общественность этим хитом. А ничем другим такая игра оказаться не может. И вновь закипят баталии. Ученые станут задерживаться у себя в НИИ, оправдываясь перед женами срочными заказами. Студенты не будут вылезать из институтов, рассказывая своим подружкам байки про ужасные завалы с учебой. А все свободные люди будут просто играть, не задумываясь о таких мелочах. Женатым геймерам даю совет (пиво высписьайте на e-mail): жене говорите, что пошел к любовнице, любовнице — что пошел к жене, а сами — к компьютеру, и играть, играть, ИГРАТЬ! Ведь когда **Duke Nukem Forever** все-таки появится в продаже, ничем другим заниматься будет уже нель-



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

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

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



Mario Party
Поставка: на заказ
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$84.99



Star Wars: Rogue Squadron
Система: Nintendo 64 (NTSC)



Castlevania 64
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$85.99



Snowboard Kids
Система: Nintendo 64 (NTSC)



Turok 2
Система: Nintendo 64 (NTSC)



Zelda 64
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$85.99



Lamborghini 64
Система: Nintendo 64 (NTSC)



Fighters Destiny
Система: Nintendo 64 (NTSC)



Aero Gauge
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$59.99



California Speed
Система: Nintendo 64



Top Gear Overdrive
Система: Nintendo 64



Expansion Pack, 4 MB
Система: Nintendo 64

\$45.99



Принтер черно-белый
Система: Game Boy



Game Boy в цветном корпусе
Система: Game Boy



Камера
Система: Game Boy

\$74.99



Controller разноцветный
Система: Nintendo 64



Руль с педалями
Система: Nintendo 64



Перчатка-джойстик
Система: Nintendo 64

\$79.99



Star Wars
Система: Game Boy



Jungle Book
Система: Game Boy



Duck Tails
Система: Game Boy

\$22.99



Gran Turismo
Система: Sony PlayStation



GEK: Enter The Gecko
Система: Sony PlayStation



Resident Evil 2
Система: Sony PlayStation

\$46.69

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

ЭМУЛЯТОР 3DFX ОТ AFD INC. ОБГОНЯЕТ VOODOO! ДАЖЕ НА «ХИЛЫХ» МАШИНАХ...

http://www.gameland.ru



Е

сли ваш компьютер еще не оборудован акселератором, то, возможно, не стоит торопиться.

Потратив некоторое количество времени и установив программный эмулятор 3Dfx'a от AFD Inc. любой геймер надолго потеряет интерес к такому рода покупкам. Ведь при фантастически низких аппаратных требованиях — Pentium 200MMX, 16Mb ОЗУ, не менее 4Mb на быстрой видео-карте — эмулятор позволяет получить полное ощущение установки Voodoo, к тому же «пожирал» при работе не более 10% вычислительной мощи ЦП. С учетом



фактически бесплатного распространения версии 1.04 в Интернет не попробовать этот продукт — просто грех (<http://www.geocities.com/SiliconValley/Haven/8721/3dfx32e104.zip>, <http://www.flnet.nl/~Oraven01/afdinc3dfx32e104.zip>). Кстати, установочный комплект, а также новая версия dll для удобства читателей есть и на компакт-диске журнала...

Разработчики — AFD Inc. — не новички в программировании и уже выпускали кое-что полезное для игровой индустрии. В начале апреля 1997 года они произвели фурор пэтчем к Tomb Raider, который настолько ускорил обсчет видео-эффектов и выполнение игрового кода, что необходимость в аппаратном ускорителе практически исчезла (для машин быстрее Pentium 133). Единственным минусом предложенного решения была некоторая некорректность представления фигуры непреодолимой Лары Крофт. Из-за не выловленного бага одежда героини казалась настолько прозрачной, что у многих геймеров Лара сражалась и бегала практически голышом. Впрочем, большинство с этим легко смирилось, и успех нового пэтча превзошел самые смелые ожидания разработчиков...

И вот, спустя совсем короткое время, новый продукт и, похоже, новый успех!

Справедливости ради отметим, что не обошлось и без положенной ложки дегтя на бочку меда. Во-первых, софт от AFD Inc. оптимизирован под игры на движке Quake II, и для корректной работы требуются кое-какие файлы из установочной директории игры. Так что если вы не кудавкер, то им придется стать хотя бы и на время установкой этой программы. Ну и, во-вторых, установка эмулятора — процедура многоступенчатая и довольно занудливая, так что стоит приготовиться к многочисленным вопросам по железкам компьютера (в основном — видео система...). Очень полезно иметь под рукой руководство к используемой видео-карте.

Вот кое-какие советы из редакционного опыта общения с AFD Inc. 3Dfx Emulator'ом:

1. Можно и не указывать правильный путь к директории QII. Однако в этом случае возможна некорректная работа программы (остановка инсталляции на 98%). Попробуйте найти и переместить в директорию эмулятора файл 3d-ini. drv. Если его нет, то переименуйте в него файл 2d-ini. drv.

2. Если вашей видеокарты нет в списке, то в любом случае выберите «Diamond Multimedia...» — драйвера этого производителя совместимы почти со всеми остальными картами.

Не удивляйтесь необычной частоте регенерации, например, 83 Hz — эмулятор тщательно оптимизирует все параметры для наилучшей производительности...

3. По этой же причине (см. пункт 2) тщательно выбирайте уровень гамма-коррекции. Не жадничайте: значение 1,8 только для компьютеров с ОЗУ более 256 Мб.

4. И, наконец, в зависимости от версии Windows, установленной на компьютере, может потребоваться обновленная версия Afd104.dll (есть на компакт-диске журнала). Скопируйте ее в директорию эмулятора и наслаждайтесь...

Надеюсь, всем понравится новая программа-эмулятор.

Жду ваших откликов на dolser@gameland.ru.



CU-Online

ЭКСПЕРТ: Кирилл КУЗНЕЦОВ (savoir@usa.net)

020

PLAYLINK: рождение нового игрового он-лайн клуба



Наша малая Родина — это пустырь...



Милые детские шалости...

Хм... а кто на кого охотится?



Настоящий игроман похож на золотоискателя, перемывающего тонны руды ради нескольких граммов желтого металла. И как каждый старатель тешится надеждой найти килограммовый слиток, каждый игроман мечтает об идеальной игре.

Однако, в отсутствие золотишка, вполне подойдет и серебро. И сайт, о котором пойдет речь в этой статье, вполне достоин называться одним из весьма перспективных игровых он-лайн проектов, появившихся в последнее время. Создатели Playlink (<http://www.playlink.com>) решили не идти по пути создания виртуальных игровых миров вроде Ultima On-line (<http://www.ultimaonline.com>), а сделать высококачественное дополнение к жизни реальной. Они разработали серию разнообразных, но неизменно профессионально оформленных и знакомых практически каждому игр, рассчитанных на нескольких игроков. Затем к этому блюду добавили чат, а на десерт предложили систему турниров. Таким образом было положено начало деятельности нового виртуального игрового клуба — идеи не новой (вспомним хотя бы отечественный Vinco Online Games — <http://www.vinco.ru>), но весьма перспективной.

Кроме качества исполнения, в проекте Playlink привлекает доступность — в настоящее время идет бета-тестирование, что подразумевает бесплатный доступ ко всем играм, а также небольшое число посетителей — одновременно редко удается встретить больше десятка гостей. Правда, последнее скорее связано с тем, что Playlink создан недавно и еще не успел завоевать предопределенной популярности.

Для того чтобы начать покорение Playlink, нужно скачать программу клиент (около 3.2 Мб). Правда, из-за весьма впечатляющих темпов развития проекта затем потребуется сгрузить и update в пару мегабайтов (так update от версии В до D весил 1.9 Мб).

Все игры на сайте (сейчас их двенадцать, а в ближайшее время будут подключены еще три, и этим явно не ограничатся...) разбиты на пять

групп — стратегии (Citizen 01 и Lil's terrors: the Greek), карты (Hearts, Spades и Euchre), экшн-аркады (Mad March и Deep Fleet), настольные игры (Blackgammon, Reversi, Chess) и игры в слова (Blocktationary и Contortion). Несмотря на странные названия некоторых из этих творений, большинство нам хорошо знакомы. Бросим беглый взгляд на предлагаемые Playlink'ом развлечения.

Citizen 01 — самая масштабная игра этого сайта — является классической мультиплеерной стратегией, в которой приходится воевать и сотрудничать с другими игроками ради первенства в колонизации бесплодной планеты. Лишь у победителя есть шанс вернуться домой, на Землю. Да, такова жестокая правда виртуальной жизни... А вот забавы детисек, воюющих в Lil's terrors: the Greek за обладание двором, не вызывают особого умиления. Ведь по замыслам добреньких создателей для победы нужно прибить лидера банды конкурентов — Tomboya. Каждая кучка юных отмороzków состоит из 10 бойцов, различной физической подготовки и обладающих индивидуальными специальными навыками. И чем парнишка наш крупнее, тем, как правило, сильнее!..

За ход можно перемещать каждого юного тимуровца на одну клетку в любом направлении. При этом ребяташки умело маскируются, прикидываясь кустами, так что заранее невозможно определить, сколь крут тот или иной противник. Если вы предпочитаете виртуальному мордобое реальный или же вообще выступаете за дружбу-жвачку, можно направить энергию в иное русло и пораскинуть картишками в Hearts. Цель этой игры проста — избавиться от максимального количества червей, зарабатывая таким образом очки.

Чуть более интенсивного шевеления мозгами требует от игромана Spades — здесь после раздачи карт нужно оценить свой расклад и заявить, сколь много взяток сумеешь взять. И если это не удастся — штрафные санкции неизбежны.

Третья карточная игра, Euchre, не сильно отличается от Spades. Главное — возможность изменять в ходе игры козырную масть. Для любителей активных игр Playlink дает воз-



Судя по всему, у Отелло — черные! Бедная безземельная...

можность испытать силы в Mad March и провести свой маленький, но гордый космический кораблик сквозь могучую оборону вражеских роботов в безопасную зону. А можно повоевать с врагами на море — на борту подводной лодки в Deep Fleet.

Не ждет разочарование и поклонников настольных игр. Blackgammon, или по-нашему — нарды, по праву считается одной из самых древних и популярных настольных игр, рассчитанных на двух игроков. Ее правила, как и прочие и правила всех игр этого сайта, подробно описаны лишь на английском языке — ну слабо пока авторам выучить великий и могучий русский. Но разве это преграда для настоящего игромана? Интернет большой, в нем все найти можно — к примеру, правила лежат на странице Найд клуба Петербурга — <http://members.xoom.com/finard/russian/blackgammon.htm>.

В отличие от нарда, история Reversi (реверси, она же — Отелло) насчитывает всего около столетия. Эта игра также рассчитана на двух партнеров. Не утаим и одного из альтернативных источников правил Reversi — <http://www.msiu.ru/~kruglov/reversi/reversi.txt>.

А какая популярная настольная игра пришла к нам из Индии в восьмом веке нашей эры? Да, да, именно Chess — шахматы. Они также представлены на этом игровом сайте.

И, наконец, игры в слова. Blocktationary — походная игра, рассчитанная на двух-четырех соперников. Правила достаточно просты — нужно по очереди брать буквы из слота в верхней части иг-



В ожидании Deep Blue...

ровой доски и за определенное время выкладывать слова. Чем длиннее слово — тем больше очков приносит. В ближайшей перспективе планируется устраивать турниры... одна беда — все слова должны быть опять-таки исключительно английскими.

В Contortion тоже можно играть вдвоем или вчетвером. Смысл этой игры — в составлении из смежных букв слов. Чем это слово получается длиннее, тем больше очков оно приносит. А если составленное слово еще и совпадает с одним из двух тайных супер слов, угадавшего ждет приличный бонус.

Как видите, игры, представленные на сайте Playlink, не отличаются революционной новизной. Но именно их известность и популярность, сочетающиеся с удобным чатом и высококлассной реализацией, открывают перед новорожденным игровым клубом двери к популярности.

CU-Online



Поручик Ржевский: «Нас составив слово из 3-х букв!..»

№7(40), АПРЕЛЬ 1999



ТВОЯ КНОПКА

АНАТОМИЧКА ОНЛАЙНА

«ПРАВИЛЬНЫЕ» ОКНА



Castaway ScreenSaver



GAG

Вас раздражают однообразные заставки при загрузке Windows? Быть может, возникает желание сменить картинку обоев? Или мучит непреодолимое стремление заменить традиционный скринсейвер на что-то более веселое? Что ж, больше эти мелкие, но довольно досадные проблемы не будут портить жизнь игроману. Диагноз ясен — старым добрым окошечкам нужен косметический ремонт. Дело за инструментами.

Начнем с фасада — заставок, появляющихся при загрузке и выключении компьютера.

Прошу любить и жаловать — **Windows 95/98 Logo/Wallpaper Randomizer** (размер: 308 Кб, <http://www2.crosswinds.net/ukraine/~andrzej/Bin/>). Эта милая программка наугад выбирает из указанных каталогов картинки в формате JPG, JIF, GIF, BMP, DIB, RLE, TGA, PCX и преобразует их в BMP (320x400x 256) с сохранением пропорций. Затем полученное

изображение заменяет заставки. Благодаря этой нехитрой манипуляции, при загрузке Windows будет приветствовать не надоедливый стандартной табличкой, а, к примеру, скриншотом из любимой игры.

Входную дверь украсили. Теперь настала очередь самого помещения — рабочего стола. Wallpaper (размер: 1,43 Мб, <http://www.geocities.com/siliconvalley/horizon/9470/wall.htm>) позволяет создавать списки файлов в формате JPG, GIF, BMP и т.д. для использования в качестве обоев. При этом задается периодичность показа и варианты размещения на экране. Эту программу можно использовать и не по прямому назначению — для просмотра картинок и создания слайд-шоу. Ну, а специально созданные картинки-обои всегда найдутся на сайте издателя или разработчика игры, например, The Unholy War (<http://www.unholywar.com/wallpaper.html>) или Final Fantasy VII (<http://www.eidos.co.uk/ff7/wallpaper.html>).

Для придания экрану особого шарма можно воспользоваться коллекциями иконок (около 5000!) (размер: 8,2 Мб, <http://tcenkov.hypemart.net/download/icons.zip>) и курсоров (более 1000!) (размер: 2,4 Мб, <http://cursorpak.hypemart.net/cursors.zip>).

Рабочий стол — готов. Но уж как-то он очень статичен. Не завести ли какой-нибудь живности? К

примеру, виртуальную овечку **Sheep** (размер: 445 Кб, <http://members.xoom.com/Anoosh/sheep.exe>) или лясят с барсуком из **RSPCA Fox Screen Mate** (размер: 257 Кб, http://www.rspca.org.uk/content/screen_mate.html). Слишком масштабно? Ну, тогда будем разводить что помельче, например, — тараканов **Vermin** (размер: 42 Кб, <ftp://ftp.freeware.ru/pub/mycomputer/desktop/vermin.zip>), которых, кстати, можно затем и кровожадно передавить. Наконец, финальный штрих — скринсейвер. Вот тут-то вариаций особо много. Помимо уже упоминавшихся обоев, многие разработчики специально выкладывают на своих сайтах скринсейверы на темы игр. К примеру, почитателей **Dungeon Keeper** ждут мрачные застенки в **Dungeon Keeper Torture ScreenSaver** (размер: 3,05 Мб <ftp://ftp.ea.com/pub/bullfrog/misc/dk/screenslayer.zip>), а любители отечественного GAG смогут насладиться романтическими заставками заката и лунной ночи на берегу моря (размер: 4,66 Мб <ftp://ftp.auricvision.com/pub/screenslayer.zip>). При этом оба скринсейвера не только отлично анимированы, но и неплохо озвучены. А можно сделать скринсейвер самому — из картинок или скриншотов игр, при помощи **PicSaver — Slideshow Screensaver for Windows 95/98/NT** (размер: 395 Кб <http://www2.crosswinds.net/ukraine/~andrzej/Bin/>), причем с ис-

пользованием разнообразных графических эффектов.

А можно предоставить развлекать зрителя кому-нибудь симпатичному созданию, например, очаровательной блондинке из **Dance Nation 4 Screen-Mate** (размер: 775 Кб, <http://www.ministryofsound.co.uk/screensaver/chick.html>). Приключения же бедолаги-робинзона из **Castaway ScreenSaver** (размер: 1,33 Мб <ftp://ftp.sierra.com/pub/pd/goodies/johncast.exe>) вообще смотрятся как захватывающий мультфильм. Среди скринсейверов бывают и более неординарные творения. Как вам скринсейвер-игра? Любопытно — тогда вперед, в подводное путешествие с **Sierra Diving Adventure ScreenSaver** (размер: 990 Кб <ftp://ftp.freeware.ru/pub/mycomputer/screensaver/diving.exe>).

Ну вот, теперь совсем другое дело! Компьютер стал гораздо уютнее, и с первого взгляда понятно, что его владелец — настоящий геймер... Однако и это только первый шаг по его благоустройству. В следующих номерах мы еще вернемся к этой теме. А в заключение перечислим некоторые из наиболее популярных российских сайтов-кладовых полезных утилит, на которых можно найти программу практически на любой случай жизни — <http://www.freeware.ru>, <http://www.download.ru> и <http://www.freesoft.ru>.

CU-Online

starcraft: лемучий zealot с атомными бомбами

Настоящий StarCraft'овец — как хороший тракторист — дело свое знает крепко. Что же в таком случае помешает нам, геймерам-профессионалам, немного переделать шедевр Blizzard'a? А ведь это вполне можно. Главное, как говорится, знать места. Ну, хотя бы одно. Например, вот это — <http://camelot.warzone.com>. В «Камелоте» нас интересует раздел **Soft**, где в подразделе **StarCraft** мы будем искать... «юнитокреаторы».

Пусть такое страшное название никого не пугает. Речь идет всего лишь о программах, позволяющих создать свой оригинальный юнит! И чтобы осуществить мечту о скидывающем, к примеру,

атомные бомбы летающем **Zealot'e**, потребуются следующие софтверные прибамбасы: **SCUnit**, **StarDraft** и **Arsenal**.

SCUnit — главное звено в создании и редактировании юнита. Перед работой с этой программой рекомендуется запустить файл **Makedef** — создает **default's**. После запускаем сам **SCUnit** (файл с очень знакомой иконкой) и выбираем, собственно, **Unit Editor — Upgrades Editor**. Окно программы состоит из двух частей: левого, со списком юнитов, и правого, поделенного на четыре вкладки: **General**, **Advanced**, **Weapons** и **Orders**. В первой мы редактируем общие характеристики юнита, как то: броня, щиты, скорость и цена постройки, портрет и т.д. Во второй — всякие специфические параметры, вроде «Правда, что из Зерговского яйца будет выплывать два таких юнита???» и иже с ними. **Weapons**, как можно догадаться по названию, — пункт, отвечающий за оружие. Оружие, кстати, можно поставить от любого юнита любой расы, взять его

спрайт и скорость стрельбы. В окошке **Special Attack** как раз и можно добавить всякие пистолеты и атомные бомбы. Последняя вкладка — для профи и им подобным — содержит наиболее сложные трюки. Для начала лучше везде оставить **Computer AI** — в игре будет удобней.

Вторая программа — **Arsenal** — существует для того, чтобы созданные **SCUnit'ом *.dat** файлы записать в так называемый **CWAD** архив. Тут все просто. А зачем это нужно — объясню позже. Также Арсенал позволяет редактировать апгрейды, орудия, графику (что немаловажно, но сложно), короче все, кроме юнитов. Но так как большинство этих действий можно проверить и с помощью **SCUnit'a**, то Арсенал лучше использовать чисто как архиватор/конвертер **CWAD'ов**. Теперь настала очередь **StarDraft'a**. Готовые **CWAD-архивы** можно просмотреть в приложении к **StarDraft'у — CWAD manager**, — с его помощью можно увидеть содержимое «КВАДОВ».

Но главным звеном этой программы является **StarDraft patch loader** — программа, которая позволяет запускать оригинальный **SC** с новыми юнитами и графикой, без ущерба для игры и компьютера. Надо лишь щелкнуть в нем на знакомых иконках **StarCraft'a** и **StarEdit'a** правой кнопкой мыши и, выбрав единственный пункт меню, указать для каждой «иконки» путь к соответствующей программе.

После этого, чтобы запустить игру с новыми юнитами, просто делаете **Double-click** и выбираете те **CWAD'ы**, которые нужны (учтите: программа показывает только архивы, находящиеся с ней в одной директории).

Вот и все. Добавлю, что исчерпывающую информацию о «юнитокреаторах» можно найти на сайте http://www.gameland.ru/magazine/online/Starcraft_igor/up.htm — очень интересно!

CU-Online

battle.net: и в чате есть секреты!

Каков самый распространенный ответ на вопрос: «что такое Battle.net?»

Скорее всего, мол, это игровой сервер **Blizzard'a** по **Diablo** и **Starcraft**, там собираются геймеры со всего света и «рубятся друг с другом»... Но почти никто не скажет, что это еще и огромный, многофункциональный чат-сервер. Почему-то

об этом факте всегда забывают. А ведь без чата, как без музыки: как будто все хорошо, но чего-то не хватает...

Чат на **Battle.net** считается одним из лучших в Сети. Во-первых, он интернациональный, во-вторых, многофункциональный и, в-третьих, он самый быстрореагирующий, да еще и игровой. Интернациональный и быстрореагирующий — это понятно без лишних слов, но что такое мно-

гофункциональный? Многие, к сожалению, даже не подозревают, на что способен этот чат! А потому я посвящаю эту статью его возможностям! **WHOIS/WHISPER**

...Вы находитесь в чате **Battle.net** и хотели бы знать — присутствует ли знакомый геймер на **Battle.net**? Решить эту задачу проще простого. И, кстати, системе при этом неважно, играет он или просто находится на одном из каналов, главное,

что он на **Battle.net**. Прежде всего для этого нужно знать **nickname** (псевдоним) или номер account приятеля. Если известен nickname, то наберите в командной строке чата: **/whois [nickname] (whois S.A.D.J)** и тут же получите ответ. Сервер выведет на экран информацию об этом игроке, а именно: номер account'a и место пребывания на **Battle.net**. Если после ввода команды сервер

САМЫЙ СКАНДАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЖУРНАЛ

Читайте в
3-м номере:

Как писать музыку на
компьютере? DJ Грув
делится секретами
мастерства!

Кто такие ФУДОрасы
(они же ФУДОры)?

ОТКРОВЕНИЯ
ХАКЕРОВ! Хакерская
группа KrZ
рассказывает о своей
хакерской деятельности!

RTS: Стратегическое
Евангелие от Шикеля
Грубого.

БИВИС И БАТХЕТ
научат вас правильно
плеваться с балконов!

Подари себе ИНТЕРНЕТ
соседа!
Как получить
БЕСПЛАТНЫЙ доступ в
Интернет!

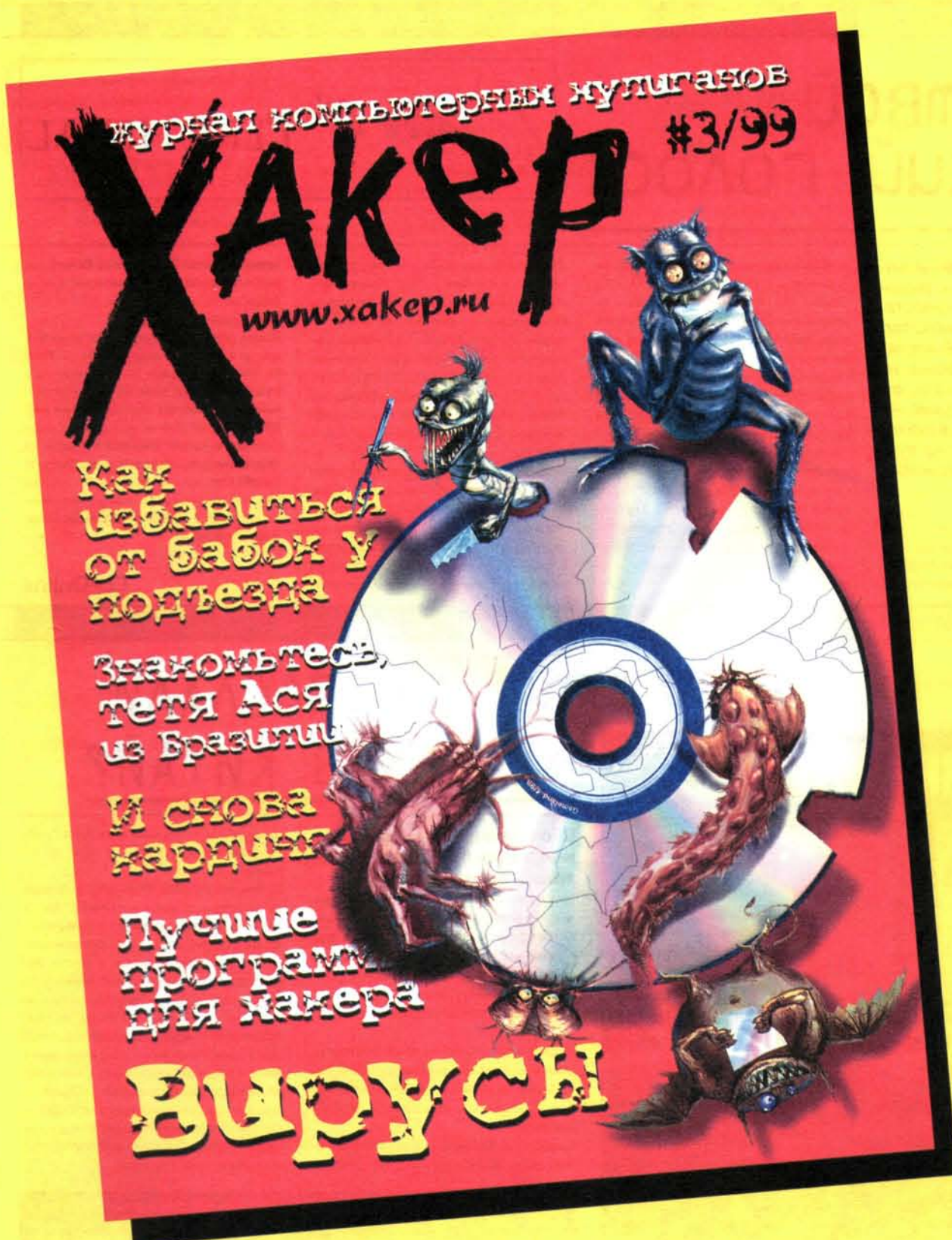
Самые популярные
ХАКЕРСКИЕ
ПРОГРАММЫ.

Тебя достали БАБКИ у
подъезда! ХАКЕР
ПОМОЖЕТ ИЗБАВИТЬСЯ ОТ
НИХ.

ВИРУСЫ - УБИЙЦЫ!
Шикель Грубий
предупреждает!

Первым делом
САМОПЕТЫ!...
Обзор
АВИАСИМУЛЯТОРОВ.

FAQ: Что такое
ГЕМОРОЙ и как с ним
бороться?



В ПРОДАЖЕ С 10 АПРЕЛЯ

ЭКСПЕРТ: Карпов ВЛАДИМИР а.к.а. S.A.D.J. (sadj@email.com, ICQ: 18049999, EGN:49008)



выдаст сообщение «User not log in», то этого геймера в данный момент на Battle.net нет. Можно найти геймера и по номеру account'a, написав в командной строке /whois #[номер] (/whois #12345). После того как выяснилось, где находится геймер, можно, не выходя из чата, послать ему приватное сообщение, набрав в командной строке /whisper [nickname] [сообщение] (/whisper S.A.D.J привет, Владимир), и геймер незамедлительно получит его. В официальных разъяснениях указывается, что сообщения, посланные командой /whisper через Diablo-чат, дойдут до адресата только при условии, что оба геймера сидят в Battle.net чате. Но я утверждаю, что связь ВОЗМОЖНА и в том случае, если один из них находится в чате, а другой в игре. Ну, а в Starcraft'e вообще без проблем: шлите «мессаги» откуда, куда и когда захотите. /SQUELCH/UNSQUELCH

В каждом чате есть люди, которые по той или иной причине многим неприятны. Например,

начнут доставать своими проблемами или рекламой какого-нибудь продукта/сайта. Еще досаднее помеха бывает в том случае, если вы нашли себе подружку/друга и хотите с ней/ним поговорить и... тут появляется знакомый и начинает закидывать вопросами, а отказать неудобно. Устраняются эти трудности написанием в командной строке /squelch [nickname/номер] (/squelch LAMER). И, о чудо, сообщения этого злостного «друга» уже не будут появляться на экране, и вы в спокойной обстановке сможете поговорить с кем хотите. Потом не забудьте пожаловаться ламеру-неудачнику, что «заели дисконекты!» Этот режим отключается командой /unsquelch [nickname] (/unsquelch LAMER). /AWAY

Известно, что с входом в Battle.net нередко возникают проблемы. Так что когда надо срочно «выйти» на пару минут (например, посмотреть какую-нибудь информацию), то большинство просто прикрывает чат, не выходя из него. То ес-

ть вы для всех как бы в чате, а на самом деле — мыслями уже совсем далеко! А геймеры, думая, что их сообщения читаются, натирают пальцы рук, ног в попытках достучаться. Если вы хоть чуть-чуть жалеете эти милые создания, то вам надо дополнить команду /away [сообщение], которое будут получать геймеры, пытающиеся с вами связаться (/away I AM IN A TOILET, I WANT TO GET MY SHIT OUT OFF MY ASS...). /DESIGNATE /RESIGN /KICK /BAN /UNBAN

Эти команды могут использоваться только создателями каналов. Если вы собрали единомышленников на личном канале, и вдруг срочно нужно выйти из Сети, то можно передать полномочия доверенному лицу, набрав команду /designate [nickname геймера, которому передаются полномочия] (/designate S.A.D.J). Если вы решили не уходить из канала, а просто снять с себя полномочия создателя (что маловероятно), то просто наберите команду /resign.

Я не буду перечислять причины, по которым кое-

кто захотел бы выбросить геймера из канала (для этого журнала, к сожалению, не хватит). Но если приспичило, то выкидывать следует двумя способами; первый /kick [nickname жертвы] (/kick LAMER) — это не очень эффективный метод, потому что после выкидывания ламер спокойно будет входить на ваш канал, сколько ему захочется, а ведь это нас не устраивает; второй /ban [nickname жертвы] (/ban LAMER) — это почти как /kick, но куда эффективнее, потому что геймер, выкинутый этой командой, уже не войдет на канал, пока вы еще во главе его. Ну а командой /unban [nickname счастливого] (/unban LAMER) милостиво дается возможность этому несчастному снова стать счастливым и попать на возделенную тусовку.

THE КОНЕЦ.

P.S. Если есть вопросы по Battle.net или просто нужна помощь в решении некоторых компьютерных проблем, пожалуйста, обращайтесь ко мне. ICQ: 18049999 CU-Online

http://www.gameland.ru

ЭКСПЕРТ: Петр ЯКОВЛЕВ а.к.а. tZeusT (zeus@mail.ru, ICQ: 15816903)

VOICE F/X: твой командирский голос!



024

Voice F/X - это замена команд с клавиатуры на голосовые приказы.

Все ближе и ближе подбираются игровые продукты к реальности. Вот уже и примочки типа Battlefield Communicator, True Talk и тому подобные игровые Интернет-телефоны, не успев стать популярными, отходят в прошлое. На арене новый лидер — Voice f/x, и это означает очередной шаг на пути превращения виртуального мира в реальный.

Что такое Voice f/x?

Софт нового поколения, распознающий голосовые команды и транслирующий их в переводившиеся юнитов, персонажей и так далее. То есть теперь можно использовать мощь голоса не толь-

ко на окрики партнеров или соперников (как было раньше), а УПРАВЛЯТЬ ИГРОЙ, НЕ КАСАЯСЯ КЛАВИАТУРЫ! Отныне не нужно судорожно искать жизненно важную клавишу, рискуя потерять отряд, требуется только отдать короткую, заранее запрограммированную голосовую команду. Ускорение и облегчение ряда комплексных маневров, развертывания армий и глобальных атак — такие перспективы предполагает Voice f/x, особенно в многопользовательской битве. В комплект с Voice f/x входит высококачественный микрофон, регулирующий лишние шумы, стереонаушники, и такой набор обойдется долларом в шестьдесят. «Чистый» софт без гарнитуры уложится в сорок долларов. Системные требования достаточно скромные: процессор старше P-133, 32 Мб ОЗУ, полнодуплексная звуковая карта...

Для «каждой» игры необходимо записать свой уникальный VoiceBank — список команд, надиктованных вашим голосом. Впрочем, разработчики утверждают, что распознавание команд, так сказать, «юзернезависимое», тренировка компьютера на голос не требуется, и для многих популярных игр уже созданы VoiceBank'и, доступные к загрузке с <http://www.gofourth.com/Products/VoiceFX/VoiceFX.htm>. Тем не менее, VoiceBank Editor также идет в комплекте с Voice f/x.

Voice f/x легок в использовании, нужно просто проинсталлировать софт, создать свой VoiceBank (т.е. поставить в соответствие текстовые (т.н. keystokes) и голосовые команды) или скопировать готовый. На протяжении игры можно отдавать несколько голосовых команд подряд, например, «Повернуть направо», «повернуть

налево», «огонь». Поэтому Voice f/x наиболее всего приспособлен к авиасимуляторам и Action'am.

Каков же вывод? Похоже, перед нами весьма перспективный продукт, который найдет своих покупателей. Voice f/x, бесспорно, открывает новые возможности в управлении играми, делая его более естественным. Будем надеяться, что разработчики (4TH PERIPHERAL) на этом не остановятся. Ставьте софт, ищите свежие VoiceBank'и и патчи на <http://www.gofourth.com/Products/VoiceFX/VoiceFX.htm>, здесь же можно найти новости, FAQ и пр. Есть уже и сайты, посвященные новинке, например — <http://www.igl.net/goldclub/club/main.shtml>.

CU-Online

ЭКСПЕРТ: Михаил НИКИТИН а.к.а. RiPpEr (ripper@quake.ru)

ВАША ДОРОГА В МИР INTERNET

Вид-Op 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-и Самотечный пер., 11
тел.: (095) 755-9363

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

ВЫ УЖЕ ПОСЛАЛИ «СПАМ» В КИТАЙ?

В очередной раз неугомонные хакеры изобрели не похожий на другие троян.

Новинку вкладывают в электронное письмо в виде файла picture.exe. Естественно, жертва полагает, что кто-то прислал картинку или фото (судя по названию). Такой «безопасный» файл, попадая на компьютер пользователя, собирает информацию о e-mail'ах, паролях и т.д., находящихся на машине, после чего отправляет все это добро в Китай.

Да, да, именно в Китай. На вопрос «А почему, собственно, в Китай?», попытаюсь ответить позже, а сейчас познакомимся с трояном picture.exe (как его окрестили представители Network Associates).

Прежде всего, NA сообщила о нем в безызвестную фирму McAfee, которая, в свою очередь,

обработалась (опять нашлась работа!) и поручила экспертам «вскрыть» загадочный троян. Вот что стало известно.

Принцип работы новой «бляки» прост: в корне создаются файлы с расширениями *.html и *.txt, где размещается список адресов web-страниц, хранящихся в кэше компьютера. Также предпринимается попытка свернуть пароли и логины сети America Online (ага, значит, у создателей есть зуб на AOL, так как в другие сети войти и украсть информацию троян не пытается). Отмечу, что троян досконально сканирует диск, вылавливая любые адреса и даже предложения, содержащие символ «@». Как только picture.exe создал и «наполнил» txt и html файлы, заводится файл \$4135.dat, куда из всего собранного отбирается часть адресов, сортируется и сохраняется в txt-файле. В конечном счете, получается довольно увесистый файл для рассылки в Китай а.к.а. спам.

Вообще-то самый первый picture.exe был послан под Рождество. После того как несколько пользователей были буквально завалены спамом, пострадавшие отправили письма в Network Associates, которая и занялась очередным расследованием, как тогда полагали — вируса. Но впоследствии выяснилось, что picture.exe не вирус, а типичный троян (т.е. не размножает сам себя, как это делает вирус). В результате совместных действий Network Associates и McAfee вышел очередной update для McAfee Anti-Virus Scan (<http://beta.nai.com/public/datafiles/3xupdates.htm>).

Примечание: update доступен только зарегистрированным пользователям.

№7(40), АПРЕЛЬ 1999

Михаил НИКИТИН a.k.a RiPpEr (ripper@quake.ru)

Кстати, интересная особенность — троян picture.exe был послан пользователям Китая как из самого Китая, так и из-за границы, причем большинство получателей спама — абоненты бесплатных почтовых Интернет-услуг известной фирмы HotMail. Так что, если пользуетесь HotMail, то имеет смысл взять неплохую программу, защищающую от спама посредством просмотра пришедших сообщений прямо с mail-сервера провайдера — Spam Exterminator, shareware-версия найдется на TUCOWS (<http://tucows.rinet.ru/tucows/files/sxsetup.exe>). Весит она ~1.5 Мб.

Есть и новая версия picture.exe, «сон» которой в том, что создаваемый файл \$2321.dat сохраняет не только списки e-mail адресов и URL'ы страниц, но и «карту компьютера» (т.е. имена файлов, путь к ним, размер и т.д.). Но кому же и зачем пришла в голову мысль о получении «карты компьютера»? А вот и ответ: пользователь заходит на «обыкновенную» хакерскую страницу, и троян тут же передает собранную информацию на клиентскую часть. По-настоящему, что любой хакер, сконнектившийся по IP адресу пользователя и знающий расположение файлов на компьютере, может спокойно сделать с невинным человеком все, что его злой душе угодно...

Тут же послели и ребята из Культа Мертвой Коровы (Cult of the Dead Cow, <http://www.culdeadcow.com>), мол, этот троян будет неплох для продолжения атак с помощью Back Orifice, и никто не сможет устоять против такого комплексного нападения. Напротив, небезызвестный Tweety Fish «официально» заявил, что «троянец, конечно, неплох, но противоядие уже почти найдено, и бравым хакерам придется еще попотеть над изготовлением нового и более мощного трояна».

Теперь о том, почему спам идет именно в Китай? Увы, но на самом деле этого никто не знает...

Возможно, дело в либерализме Китая по отношению к спаму. Пока китайские службы не хотят разыскивать изобретателей трояна и бороться со спамингом. Когда один из администраторов Chinese Net пожаловался в Public

Security Bureau на спам, ему ответили, что это не такая уж большая проблема для провайдеров и пользователей и что последние вполне смогут с этим справиться. В довершение в Public Security Bureau заявили, что picture.exe ни что иное, как глупая шутка местных студентов, и внимание этой мелочевке уделять не станут. И, действительно, мало кому в Китае понадобится воровать пароли у AOL'a, так как соединение с ним стоит приличных денег (\$5 в минуту) и потому непопулярно. Похоже, отнюдь не это является главной целью хакеров.

Теперь рассмотрим кое-какие меры предосторожности, основанные на информации о действии этого трояна.

В общем-то, такая мера — одна. Если пользователь получил письмо с вложенным туда picture.exe, ни в коем случае не следует открывать файл, в противном случае начинается атака. Троян прописывает в файле win.ini строку «run=note.exe», тем самым после загрузки Windows осуществляется самозапуск. Затем, как мы помним, готовится DAT файл, запускается manager.exe и делается попытка послать письмо с выуженной информацией на домен какого-либо китайского провайдера. Даже после перезагрузки компьютера троян самостоятельно открывает dial-up соединение и пытается дозвониться до провайдера с целью отправки спама и последующего заражения других пользователей...

Что ж, подведем итог. Компания Network Associates получила огромное количество писем от людей, атакованных picture.exe. К тому же поступает все больше предупреждений о грядущей беде, вдобавок, никто точно не знает, почему именно Китай и кто на очереди? Возможно, за спамом скрывается что-то более серьезное и опасное для киберсообщества. А пока остается уповать на наших спасителей из McAfee и Network Associates.

CU-Online

ЭКСПЕРТ: АНТОН ЛЫМАРЕВ a.k.a Rosco McQueen (ICQ: 16221683)

FIFA 98 ROAD TO WORLD CUP: Все мои чего там пока нет...



Теперь уж смодульте нечего... Вот она - Россия, в самой середине, вместо Малайзии!

Ах, какую же ошибку допустила всеми уважаемая компания EA Sports.

Неужели не могла изначально включить в игру Чемпионат России?.. Ведь как хочется поиграть за «Спартак», поболеть за «ЦСКА» или посмеяться над провалом «Тюмени». И я уверен, что все это — из-за лени разработчиков, у которых хватило ума создать Чемпионат Малайзии, а Россию оставить в вечном down'e и drop'e...

Но не беда! Наверняка где-нибудь в Сети есть или Чемпионат России, или еще что-нибудь, позволяющее настроить FIFA 98 RTWC на свой лад. Так что давайте дружно возьмемся за «кликающего друга» (т.е. — за хвост мышки, хе-хе), нажмем на иконку браузера, окунемся в просторы Сети и поищем то, чего нам не хватает...

Памятка:
1) Новые файлы перезаписывают оригиналы, так что лучше сохранять копии.
2) Файлы с расширением: .db переписываются в директорию FIFA RTWC 98\user .fsh в FIFA RTWC 98\ingame\player\textures\plyrkits .fsh (рекламные щиты) в FIFA RTWC 98\ingame\stadium .pak в FIFA RTWC 98\feback\league и в FIFA RTWC 98\feback\global .big переписываются в директорию FIFA RTWC 98\ingame\stadium

Новые Чемпионаты:

<http://www.fifasoccer.ag.ru/leagues.htm>

Вот! Это именно тот сайт, где найдутся Чемпионаты аж 26 стран, среди которых есть четыре версии Чемпионата России. Конечно же, нельзя оставить без внимания Русскую Лигу от Сергея Капитонова. Установив ее, получим:

- 6 новых футболок
- Рекламные щиты с надписями «Билайн», «Adidas», «Балтика» и т.п.
- Флаги и многое другое...

Также на этом сайте представлены Израиль, Перу, Китай, Япония и т.п. И все эти Чемпионаты заслуживают глубокого уважения. Но после Российского!

Новые стадионы:

<http://www.fifasoccer.ag.ru/stadiums.htm>

На данный момент представлено 17 стадионов. В основном они сделаны изменением текстур уже существующих полей. Подтверждением может служить тот факт, что все скаченные файлы переписываются оригиналы. И я настоятельно советую, перед тем как установить понравившийся стадион, подумайте, а хотите ли вы расставаться с полем, которое будете переписывать. Исправить ошибку можно только полной переустановкой игры. Средний размер каждого файла 80-90 Кб, это делает стадионы доступными каждому пользователю.

Утилиты:

<http://www.fifasoccer.ag.ru/programs.htm>

Памятка:
1) Все заплатки копируются в директорию с игрой.

СОВСЕМ СЕКРЕТНО

Только для читателей журнала "Страна ИГР"

Бесплатный доступ в Интернет

login: free
password: caravan

модемные серии: 332-4768,
332-4122, 332-4132, 747-3131

Главное Управление Интернет
332-4486, 332-4601
www.caravan.ru/free

НЕ СЕКРЕТНО

прочти и передай товарищу при необходимости размножить

www.freeware.ru
бесплатные программы для Windows

www.game.ware.ru
бесплатные игры

ЭКСПЕРТ:

АНТОН ЛЫМАРЕВ а.к.а Rosco McQueen (ICQ: 16221683)



2) Остальную информацию можно найти в соответствующих файлах *readme*. Это место — просто золотая жила. Здесь собрана неплохая коллекция программ, позволяющих «вывернуть наизнанку» всю игру. На этом сайте имеются как НЕОФИЦИАЛЬНЫЕ «штучки», так и ОФИЦИАЛЬНЫЕ. Множество баг-фикснгов, патчей и т.п. Проведем небольшой экскурс...

Official:

D3D & AI Patch — устраняет многие неполадки с искусственным интеллектом, также позволяет использовать D3D.

Чудо-стройка: специализируется по заменам текстур, в мгновение ока превращает обычный стадион в стадион клуба «Амлеико»!

Voodoo II patch — позволяет использовать видеокарту Voodoo II.
ATI Rage PRO, Vidia Riva 128 & AI patch — значительные изменения AI и добавление поддержки ATI Rage PRO и Vidia Riva 128.

Unofficial:

Big Money — неограниченный бюджет.
AntiCD patch (целых 3 шт.) — позволяет играть без CD.
FIFARus — полнейшая русификация игры.

Утилиты:

Fed98 — очень хорошая и полезная «прога». Ее очень легко освоить, а затем создавать собственные чемпионаты, футболки, стэнды и т.п. Весит она не много, но сделать позволяет почти все. Это, пожалуй, лучшая программа на данный момент для модификации FIFA 98 RTWC. Скачайте обязательно!
FSH-Engine — полезна тем, что с ее помощью легко достаются текстуры из файлов с расшире-

нием .fsh. Но для создания чего-либо нового не годится...

GFXView, GFSPak & SNDView — пакет с тремя программками. Первая позволяет упаковывать графику в файлы .pak, вторая — раскрывать файлы .pak, а третья — файлы .asf, в которых находится музыка. При этом вся музыка переписывается в .wav-формате.

FlagMaker — облегчает процесс замены анимированных флагов. При этом требует GFXView и GFSPak.

Прочие Утилиты:

FIFA 98 Cursor — в Windows'e появляется курсор из FIFA 98.
FIFA 98 Startup logo screen — заменяет загрузочную картинку Windows'a.
FIFA 98 Replay Organized — сортирует повторы.
 Также по адресу <http://www.fifasoccer.ag.ru/replays.htm>

вы найдете хороший подбор повторов на разные темы, записанных посетителями сайта. Ну, вот! Теперь FIFA 98 RTWC вполне подходит и русскому геймеру. Кстати, как вам понравились Русская Лига и патч, переносящий FIFA 98 в русскую версию? Уверен, что все в порядке, нужно только вовремя обратиться за помощью к «Анатомичке» онлайн. И надеюсь, что EA Sports все-таки исправят свою досадную ошибку...

CU-Online



Футболки «Спартак» в Русском Чемпионате выглядят безупречно.

ЭКСПЕРТ:

Михаил НИКИТИН а.к.а RiPpEr (ripper@quake.ru)

ТРИ полезные штучки...

Сложные, почти универсальные программные монстры типа MS Word или Front Page могут многое.

Почти все. Но иногда кое-что с их «помощью» делается чересчур сложно, неэффективно, а некоторых вполне очевидных возможностей зачастую просто нет. Между тем, отъесть свои «законные» 100-300 Мб дискового пространства гиганты никогда не забывают. Обнаружив такую несправедливость, полный

недоумения юзер опускает руки. Однако отчаиваться не стоит, ведь все, кто способен к самостоятельному программированию, денно и нощно заполняют программный «вакуум». Будьте уверены, на каждый «чих», на малейшую потребность можно найти утилиту или программу. Если, конечно, хорошо поискать и, при определенном везении, найти. Многие, кстати, основывают на мелкосерийном софте вполне процветающий бизнес. Именно так и создаются, а затем и регулярно пополняются гигантские коллекции бесплат-

ного и условно бесплатного софта (freeware, shareware).

Помимо полезного добра в подобных собраниях накоплено (и иногда проверено на вирусы...) немало «полного отстоя», всяческой нелепицы и просто опасных для здоровья машины утилит. Понятно, что как ни была бы остра нужда в примочке, скачать, установить, опробовать на себе многочисленные «шаровары» и, в конце концов, подобрать то, что требуется, в одиночку достаточно сложно и накладно... Но дело стоит того, поскольку в здоровенной куче... гм-гм, са-

ми знаете чего, всегда найдется пара-другая жемчужин, применение которых и принесет желанный эффект. Вот о таких-то продуктах и стоит рассказать во всеуслышание. А потому мы открываем в «Анатомичке» Онлайн рубрику, где пользователи RU-Net'a будут делиться опытом плодотворного применения полезных программ, программ и программлек, доступных в Интернет (и особенно — в RU-Net!). Пишите нам на dolser@gameland.ru

Я хотел бы рассказать о трех интересных и полезных программах, которыми пользуюсь регулярно и с большим удовольствием.

Первой такой программой является **Pretty HTML**, разработанная фирмой **Media++** (<http://mpp.at/>) для создания, оформления и редактирования web страниц. Главное отличие от других, родственных ей программ, в том, что **Pretty HTML** может еще и сжимать web страницы, увеличивая тем самым скорость загрузки. Соответственно время ожидания заметно уменьшается, давая прирост счетчику посещений.

Сама **Pretty HTML** проста в использовании, имеет удобный интерфейс, понятный даже начинающим. Секрет «сжатия страниц» в том, что **Pretty HTML** просто-напросто убирает ненужные пропуски, пустые места и лишние тэги, если таковые имеются.

Для программирования страниц **Pretty HTML** использует язык **HTML 4.0**. Все знают, сколько усовершенствований было внесено в **HTML 4.0** по сравнению с **HTML 3.2** (главным образом, новая, более усложненная структура, а также совершенно иные алгоритмы и стили для фреймов, внедряемых мультимедийных приложений, форм, таблиц и т.д.). Но и у версии **4.0** есть свои, наверняка временные недостатки. Так, например, некоторые известные браузеры (**Internet Explorer** и **Netscape Navigator**) не всегда справляются с версией **4.0**, так как они почти полностью оптимизированы под версию **3.2**.

Pretty HTML многофункциональна и позволяет выполнять несколько действий одновременно, причем справляется с этим очень неплохо. Так как эта программа изначально создавалась для новичков, то в ней имеется огромное количество разных опций по настройке, форматированию и оформлению Web страницы. В дополнение ко всему в программу включена система он-

лайновой помощи, которая позволяет в РЕАЛЬНОМ времени связаться с сервером фирмы и получить полную информацию об интересующем предмете или же задать вопрос и ТУТ ЖЕ получить на него ответ.

Однако создатели **Pretty HTML** все же настоятельно рекомендуют сделать резервные копии оригинальных Web страниц на случай, если что-то пойдет не так.

К сожалению, программа относится к типу **Shareware** и после некоторого времени отказывается работать и требует ввода лицензионного кода, который вы можете купить за \$25, а жаль. Бесплатная демо-версия лежит, например, по адресу [ftp://ftp.cdrom.com/pub/simtelnet/win95/html/ph_200.zip](http://ftp.cdrom.com/pub/simtelnet/win95/html/ph_200.zip)

Весит она 1,57 МБ.

Далее мне хотелось бы поведать об еще одной новинке — о программе под названием **Speak & Mail**, разработанной фирмой **ShadiSoft**.

Speak & Mail великолепно совмещает в себе **Microsoft Voice** и **Microsoft Agent** и предназначена, главным образом, для чтения влух e-mail сообщений и прочих документов. В самой программе по умолчанию присутствует несколько героев, которые будут читать web страницы, также можно позаимствовать и других персонажей с сайта корпорации **Microsoft** (<http://www.microsoft.com>).

Speak & Mail очень прост в использовании. Если пользователю захочется, чтобы его анимированный персонаж что-то прочитал, — достаточно всего-навсего запустить **Microsoft Agent** на Рабочем Столе и кликнуть на нем мышкой. В **Speak & Mail** есть поддержка функции «**Voice Recognition**» (различение голоса), но для этого уже понадобится микрофон. Если он есть, то компьютером можно командовать, не нажимая клавиш и не трогая мышку. Просто присвоить действия компьютера голосовым командам и все — дело в шляпе!

При помощи **Speak & Mail** можно создавать расписания дня, использовать компьютер как орга-

нализер, только ничего не нужно для этого писать, достаточно просто наговорить свои предстоящие планы в микрофон, а затем распечатать все по разным промежуткам времени, и компьютерный персонаж сам будет напоминать в нужное время, что делать. Плюс ко всем прочим достоинствам **Speak & Mail** может просматривать POP3 e-mail аккаунт и проверять его на наличие новых сообщений (спам и т.д.) прямо с сервера провайдера.

Единственным недостатком **Speak & Mail** служит, возможно, недостаточно хорошее качество звука, требующее улучшения. Этот дефект напрямую связан с программой **Microsoft Voice**, но, я думаю, вскоре выйдет патч, исправляющий это.

А в общем **Speak & Mail** проста в использовании, оснащена приятным и понятным интерфейсом и приличной документацией.

Speak & Mail использует **Windows 95/98** или **Windows NT**, для работы требуется процессор не ниже **Pentium 100** и программа **Microsoft Agent**.

Программа является также **Shareware**, и регистрация с последующим получением кода стоит \$29.99.

Бесплатную демо-версию можно найти на <http://www.download.com/> или в других ftp-архивах.

Весит она 5,89 МБ.

Последняя программа, о которой я расскажу, разработана фирмой **Silicon Surfer Software** (<http://rclabs.simplenet.com/>) и называется **StayOn Professional**.

К сожалению, все провайдеры устроены так, что если от клиента не поступают сигналы использования сети, то провайдер автоматически отключает клиента. Чтобы предотвратить это, и создана данная программа. Она как бы поддерживает связь клиента с провайдером посредством пересылки различных сетевых пакетов и симулирует подключение к сети, да-

же если пользователи на некоторое время отошли от компьютера. **StayOn Professional** pingует разные сервера, тем самым создается впечатление, что пользователь работает в Сети, и провайдер его не отключает. Также в программе предусмотрена поддержка прокси-сервера и сети **America Online**. Причем для **America Online** существует немного другой способ остаться на связи: если открывается окно рассоединения с **America Online**, на это не стоит обращать никакого внимания, так как программа **StayOn Professional** тут же примет все меры, чтобы не произошло отключение. **StayOn Professional** является полезной программой для всех пользователей услуг современных провайдеров. **StayOn Professional** не будет загромождать своим окном пол-экрана, так как у нее очень маленький и удобный интерфейс, к тому же она проста в использовании.

Очень рекомендую всем, тем более что она не так уж требовательна к системным ресурсам (**Windows 95/98** или **Windows NT**).

Но, к сожалению, она также относится к **Shareware**, как и предыдущие утилиты, но ее регистрация с последующим получением лицензионного кода стоит немного дешевле — \$19.95.

Демо-версия дожидается по адресу <http://rclabs.simplenet.com/zipfiles/stayon27.zip>.

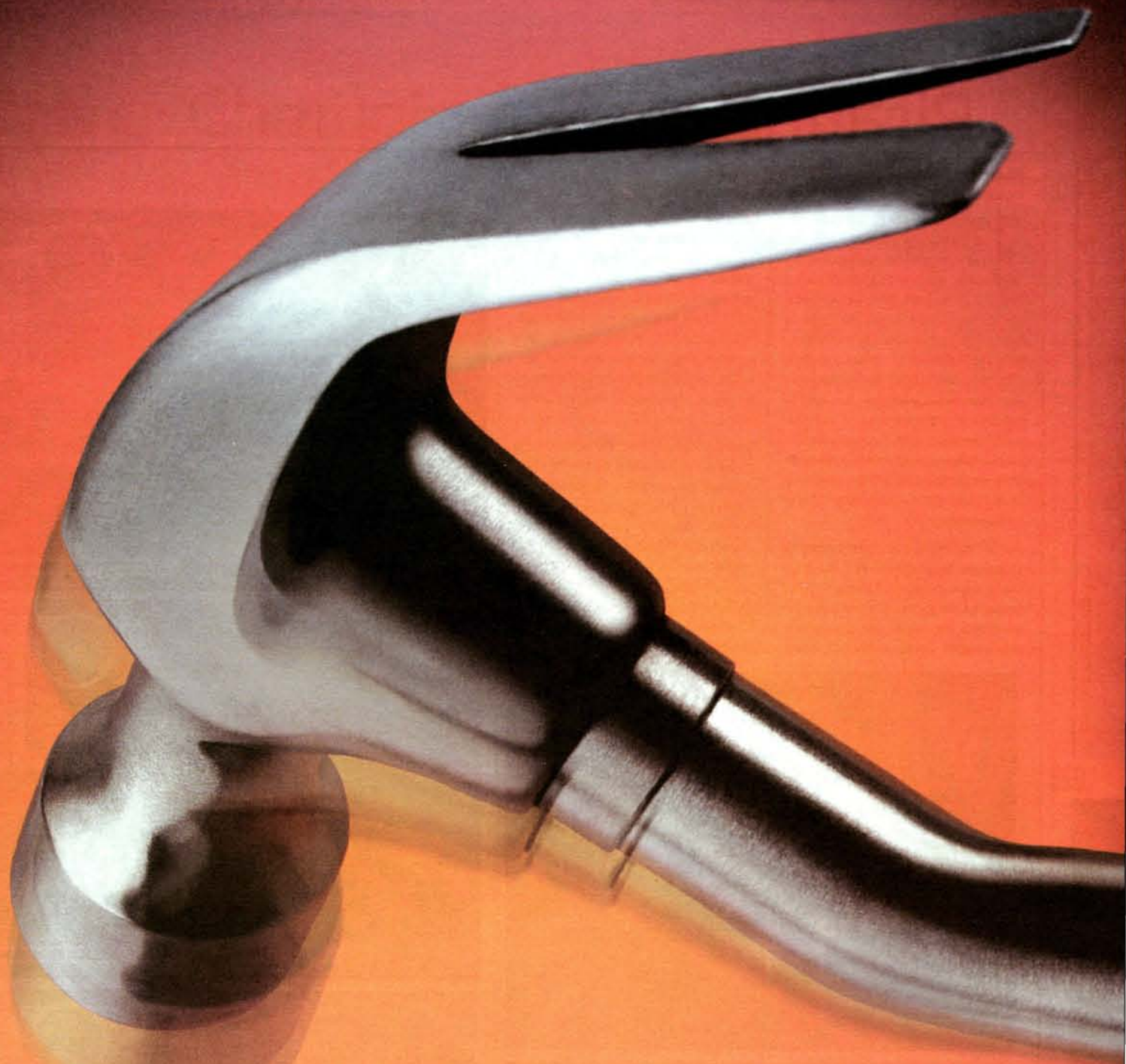
И весит всего-навсего 718 Кб.

CU-Online

http://www.gameland.ru

026

№7(40) - АПРЕЛЬ 1999



СТАНЦИЯ

106.8 FM

не прогибайся



при поддержке движения **Щит Отечества**

Piranha

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

Земля 22-го века. В результате глобального потепления полярные шапки льдов начали таять, и всего за несколько лет почти 90% земной поверхности оказалось под водой. Лишь самые богатые и могущественные могли позволить себе жить на островах, которые еще совсем недавно были вершинами гор. Большинству же людей пришлось переселиться в подводные колонии и обживать дно гигантского океана, в который превратилась наша некогда цветущая планета. И таких, как вы понимаете, было большинство.

Кризис переселения резко сменился кризисом энергетическим. На этом этапе неразберихи и хаоса вопрос нехватки ресурсов встал чрезвычайно остро. Ну, а раз чего-то не хватает, значит всегда найдутся люди,

готовые отнять это у других. Флотилии пиратских кораблей нападали на колонии неожиданно и беспощадно, оставляя после себя лишь мертвые обломки. Силы Объединенных Наций были не в состоянии остановить их — пираты действовали всегда нагло, быстро, и к тому времени, как становилось известно об их рейде, они уже исчезали с добычей.

Боевая субмарина **Piranha** стала последней надеждой флота Объединенных Наций взять ситуацию под свой контроль. Быстрая, намного быстрее любого из существующих подводных кораблей, вооруженная торпедами и импульсной пушкой, она способна выйти победителем из любого боя. Ну, почти из любого. «Пирания» может стрелять в движении, использовать в качестве укры-

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: 3D-action
ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Reakktor Media
ОНЛАЙН: www.reakktor.com
ВЫХОД: осень 1999



лем подводного танка, и у прицела скорострельной пушки...

По заверениям разработчиков игровой движок обеспечит «непревзойденный уровень спецэффектов», обсчет полигональных моделей любой величины и сложности, а также будет поддерживать все существующие на сегодняшний день ускорители. Пока можно с уверенностью сказать следующее: пре-альфа демо (бывают же такие), абсолютно не отлаженная и размером всего 3 Мб, тем не менее, ничуть не тормозит даже на допотопном Voodoo Rush.

Выглядит все это вполне симпатично. Представьте себе безграничные просторы и мрачную красоту какого-нибудь Wing Commander'a — а теперь поместите все это под воду. Голубая бездна надежно хранит свои тайны. Вот в глубоководной расщелине притаилась людская колония. Ряд одинаковых герметичных блоков, соединенных между собой узкими тоннелями, защищает хрупкие человеческие тела от многоотонной массы воды. Кругом огни — огни на вершинах хозяйственных построек, огни на кабинах боевых и ремонтных роботов, прожектора, укрепленные на вершинах скорострельных пушек. Враг не должен подобраться незамеченным. Ну уж если и случилось это, начинается бой, бой, которому нет равных по красоте. Фиолетовые сгустки энергии озаряют пространство и вспыхивают, достигнув своей цели. Миллионы воздушных пузырьков взвиваются в причудливом танце, короткий отблеск — и вот уже металлические обломки медленно опускаются на дно. Океан успокаивается — лишь



тия любую расщелину в скалах, бесшумно зависать в воде прямо над головами противников... Вот только на поверхность всплывать нельзя: конструкция не позволяет. Ну да ладно, дел и под водой хватит. Сюжет обещает быть нелинейным. Во всех двадцати восьми миссиях игрового сценария нам придется и с пиратами воевать, и защищать колонии, и сопровождать грузы. Ну и, конечно же, есть одна светлая цель: захватить секретный источник энергии, используемый пиратами для своих грязных дел, и сделать его доступным для всего человечества.

Управлять «Пиранией» чрезвычайно просто: мышка заведует рулями и разворачивает нос подлодки под любым углом и в любом направлении, щелчок левой кнопки — залп



выбранного на данный момент оружия, на клавиатуре под рукой кнопки переднего и заднего хода. Вот и все. Впрочем, бороться с врагами придется не только подлодке. По ходу игры мы побываем еще и за ру-

караван шагающих вездеходов движется по дну в сторону ближайшей колонии, да патрулирует территорию боевая подлодка «Пирания»...

Мария
ПАЛАГИНА

Наверняка многие видели и уж точно слышали об игре Nightlong, весьма неплохой авантуре прошлого года. Ее разработчики, итальянская фирма Trecision, не останавливаются на достигнутом и продолжают работать в том же жанре и духе. Может быть, климат благоприятствует? Trecision была основана и располагается по сей день в небольшом итальянском городке Раппало, «подобно крабу, раскинувшись на скалистом побережье Средиземноморья». Так и представляется неспешное течение жизни, обилие



морских продуктов и морской бриз, шепчущий сюжеты будущих проектов.

Первый раз фирма заявила о себе в 1991 выпуском игры Profezia, рассчитанной исключительно на итальянского потребителя. Освоив местный рынок, разработчики начали активное завоевание новых регионов. А в настоящее время Trecision вовсю работают над новым проектом под кодовым названием WM, который обещает стать не менее интересным, чем прошлогодний фаворит.

Итак, доктора Барелла Буна, английского специалиста по аномальным явлениям, нанимает на работу одна юридическая фирма. Его задача — разыскать и отключить украденную недоброжелателями (допустим, исламскими фундаменталистами) установку для изучения наиболее актуального на сегодняшний день аномального явления — лей-линий (LEY LINES). Лей-линии — это невидимые потоки, наполненные магической силой и способные концентрировать в определенной точке небывалое количество энергии, что превращает их в оружие страшной разрушительной силы. По данным разведки, вышеописанный «гиперболюид инженера Гарина» был активи-

зирован и уже собрал огромное количество энергии с одной из самых длинных линий на Земле. Правительственные агенты проверили множество мест, расположенных в зоне линии, но установка найдена не была. Осталось проверить одно, последнее место — древний замок в Австрии.

Теперь доктору Буну предстоит выяснить, верно ли, что установка там. Если да, то главной задачей Барелла будет выключить ее любой ценой. В этой нелегкой миссии доктору помогает Виктория Конрой, нанятая той же конторой.



Из вышесказанного следует, что в игре два независимых главных героя. По словам дизайнера проекта Криса Кантамессы, их характеры списаны с его близких знакомых. Барелл — это олицетворение пылкого ума, конфликта между наукой и религией. Виктория — конфликта между личностью и обществом. Также в игре присутствуют 18 NPC, преследующих собственные корыстные цели.

Основное место действия — конечно же, сам замок со множеством помещений, но наверняка есть и другие территории. Иначе зачем бы разработчикам внедрять новые алгоритмы обхода теней

движущихся объектов, освещение трехмерного окружения по всему периметру, фрактальный генератор облаков, а также эффекты волн и дыма?

Впрочем, и сама цитадель сделана вполне достойно. Сначала в Австрии был найден подходящий замок, затем профессиональный архитектор снял его чертежи и только потом художники-дизайнеры, применяя самые передовые цифровые технологии, создали компьютерную модель. Судя по скриншотам, весьма неплохую.

Естественно, доступны два режима игры от первого и третьего лица. Поддерживается как клавиатура, так и мышь. А в труднодоступных и заброшенных участках замка вас ожидает самый настоящий action. Так что ловкость и выдержку надо припасти уже сейчас, хотя примерные сроки выхода назначены на 2000 год.

Итак, примерные сроки выхода игры — лето-осень 2000-го года. А пока остается коротать время в ожидании выхода полной версии. И я искренне надеюсь, что год ожидания не омрачит сладостные минуты встречи с героями WM, тем более что все они — почти что люди.



Недавно вниманию потенциальных производителей была представлена демо-версия, демонстрирующая возможности игрового движка. Поскольку широким слоям играющей общественности она пока что недоступна, мы решили не ограничиваться сухими фактами, перечисленными выше, а взять да и побеседовать напрямую с главным дизайнером игры Крисом Кантамессой (Chris Cantamessa). Вот что он поведал в эксклюзивном интервью для «Страны Игр».

СИ

Страна Игр: Не могли бы Вы приподнять завесу тайны над названием игры? Что означает «WM»? Если это только рабочее название, то обсуждалось ли вами другое, более соответствующее сюжету?

Крис Кантамесса: Да, WM — это всего лишь рабочее название. С этих букв начинаются два слова, символизирующие для нас основную игровую идею. К сожалению, я не могу ничего рассказать о значении W и M, так как порой очень трудно объяснить стороннему человеку в двух словах как, что и почему — это испортит всю историю... пусть еще один секрет будет похоронен под стенами нашего замка. Окончательное название будет определено в соответствии с маркетинговой политикой издателя и, конечно же, основано на сюжете игры.

С. И.: А кто является автором сюжета? Как родилась идея игры?

К. К.: Основная сюжетная линия, равно как и герои, придумана мной. Как-то раз у нас с другом завязалась дискуссия о таких общечеловеческих ценностях, как Правда, Время, Вера. И в тот же вечер появилась идея реализовать наши мысли по этому поводу в новом проекте. А окончательная версия сюжета была написана в содружестве с моим коллегой-дизайнером Эдуардо Гервино.

С. И.: Заняты ли в игре актеры, и как Вы себя чувствуете, работая с живыми людьми — моделями персонажей компьютерной игры? Каковы основные этапы актерской работы?

К. К.: Да, актеры заняты на двух этапах производства.

Первый этап, как Вы и сказали, это полигональное моделирование. Именно с помощью данной технологии созданы одежда и лица героев. Мне кажется, наши модели выглядят очень реалистично.

Второй этап — это озвучивание. Нами был использован алгоритм, синхронизирующий мимику героя и его речь в реальном времени. На вход по буквам подается наговариваемый текст, и движения рта модели изменяются в соответствии с произносимыми звуками. На практике это означает, что во время диалогов губы говорящего принимают наиболее соответствующую произносимым звукам форму. Как нам кажется, это нововведение поможет решить проблемы озвучивания в международных версиях игры.

Мы придаем достаточно большое значение озвучиванию, поэтому стараемся приглашать профессиональных актеров, которые способ-

ны создать яркий и гармоничный образ героя. Например, в немецкой версии игры Nightlong был занят актер, обычно дублирующий Брюса Уиллиса.

С. И.: Пожалуйста, расскажите поподробнее о местах действия WM.

К. К.: Действие игры полностью разворачивается в стенах замка. Но помещения внутри замка попадают весьма разнообразными. Дело в том, что часть здания была по сюжету модернизирована компанией Multinational и превращена в лаборатории и сопутствующие им конторы. По ходу действия вам придется исследовать самые различные места внутри и вокруг замка, от лабораторий, оснащенных по последнему слову техники, до древних залов, куда веками не ступала нога человека.

С. И.: WM была анонсирована как игра, «полностью соответствующая требованиям к современному продукту в жанре adventure».

К. К.: Основное требование сводится к вопросу, задаваемому от игры к игре всеми поклонниками adventure: «Смогу ли я сам играть в игру, не будучи игрошкой в чужих руках, общаясь с реалистичными и интересными героями и, само собой, с головой погружаясь в виртуальный мир? И, конечно, WM отвечает: YES! Неповторимый дизайн игры, созданный на основе всего комплекса трехмерных технологий, детально воссоздает привычное для человека трехмерное окружение, но, с другой стороны, делает прохождение по-настоящему захватывающим. Вы сможете побывать во



ощая требованиям к современному продукту в жанре adventure». Как вы считаете, каким же требованиям не соответствовала Nightlong и что можно сказать в этом отношении про WM?

К. К.: Основное требование сводится к вопросу, задаваемому от игры к игре всеми поклонниками adventure: «Смогу ли я сам играть в игру, не будучи игрошкой в чужих руках, общаясь с реалистичными и интересными героями и, само собой, с головой погружаясь в виртуальный мир?

И, конечно, WM отвечает: YES!

Неповторимый дизайн игры, созданный на основе всего комплекса трехмерных технологий, детально воссоздает привычное для человека трехмерное окружение, но, с другой стороны, делает прохождение по-настоящему захватывающим. Вы сможете побывать во

всех уголках замка и использовать имеющиеся в наличии предметы, которые, кстати говоря, можно рассмотреть под любым углом. Новшества новшествами, но мы также углубили и расширили возможности интерактивного общения персонажей, каждый из которых действует логично, сообразуясь с «личными ощущениями» и задачами. Что касается сюжета и геймплея, мы, естественно, старались, чтобы игра получилась захватывающей и приносила радость на протяжении многих часов.

С. И.: Зависит ли финал игры от поведения главных героев? Вы не подумывали о том, чтобы сделать несколько логичных окончаний, как, например, в Pandora Directive компании Access Software?

К. К.: Я бы сказал, что структура повествования достаточно линейна. В таких случаях я обычно говорю, что у сюжетной линии одно начало, одна кульминация и один конец. Мы хотим рассказать историю, насыщенную событиями, которые в итоге приводят к выполнению основной задачи, поставленной в самом начале. Это, конечно, не означает, что существует только одна возможная последовательность действий, приводящая к успеху. У игрока всегда есть выбор, куда пойти или что сделать. Таков закон жанра.

С. И.: Если можно, расскажите немного об анонсированных интерактивных технологиях — это наверняка будет интересно всем играющим. Например, несколько слов об интерфейсе игры?

К. К.: Конечно, в данный момент я не могу раскрыть всех секретов, но пару слов скажу.

Будет несколько уровней взаимодействия с предметами, от элементарного поиска и применения предметов и «улик» до проведения тонкого расследования с привлечением NPC, технических устройств (например, компьютеров) и древних приспособлений типа всевозможных баночек и скляночек, применявшихся нашими предками в алхимии.

С. И.: И последний вопрос. Можете ли вы уже сейчас назвать своего будущего издателя?

К. К.: Боюсь, что нет. Игра только вошла в стадию производства. Это позволило нам распространить демо-версию продукта среди потенциальных издателей. Что-нибудь определенное мы сможем сказать только через несколько месяцев. А вообще, рад был ответить на ваши вопросы.

С. И.: Успехов!

Clans

Артем
КОВАЛЕВ

Много сотен лет тому назад злобный демон посеял раздоры между народами тридцатого царства, тридцатого государства. Клан восстал против клана, брат пошел против брата, депутат против электората и началась долгая и кровопролитная гражданская война. Наконец, спустя пару столетий, в светлые головы местных старейшин закружилась весьма здравая мысль о том, что надо бы уже все это безобразие прекратить. Собравшись, они объединили остатки своих интеллектуальных сил и выработали консенсус, материализовавшийся в свежеевыкованной короне согласия. Баланс между добром и злом в волшебном мире был восстановлен. Ура, товарищи! Но людям (не говоря уже об эльфах и гномах) всегда было свойственно забывать уроки прошлого, чем и ни преминул воспользоваться коварный демон, все это время поджидавший своего часа. Топор войны был отряп, корона мира потеряна и огонь гражданской войны вновь запылал, возгоревшись из искры многовековых противоречий. Однако на сей раз жителям волшебной страны хватило всего двадцати лет, чтобы понять, где же все-таки порылась собака. Словом, на обшей сходке было решено найти настоящего врага, представшего в воображении собравшихся как злобный человекокозел (отлучения) с двухметровыми ветвистыми рогами. Вот так оно и бывает, находят несчастного демона и обвиняют во всех смертных грехах. Так было и на этот раз.



эликсир (по-нашему, яд, можно будет подмешать в один из хороших разноцветных эликсиров и оставить соответствующую скляночку на пути противника. Монстров-то чего травить, сами издохнут, а вот заклятых друзей — милое дело. «бон Алпетит», как сказали бы французы, что в переводе на великий и могучий означает «что б ты съел, супостат проклятый».

ЧТО ДЕЛАТЬ?

В качестве представителя одного из кланов вам предстоит сразиться с приспешниками мифического демона, заселившими мрачные лабиринты, а заодно и вернуть корону мира населению вышеозначенного тридцатого царства. Для этого придется пройти семь уровней и пять полуровней лабиринта, разгадать девять загадок, попутно воздавая по заслугам многочисленным представителям дьявольского племени. О господи! Для выполнения этой, безусловно неп-

ростой задачи, в помощь герою предлагается арсенал оружия из мечей, топоров, взрывчатых веществ и магии (оригинальное сочетание, не правда ли?). В основе последней, достаточно простой магической системы «Clans», лежат пять элементов (каждый из которых имеет пять уровней силы): арага можно будет ввести в замешательство, закидать огненными шарами, метнуть в него молнию, взорвать или же просто и бесцеремонно обрушить на бедолагу дождь из камней. Возможны и комбинации элементов, увеличивающие силу и эффективность применяемых заклинаний.

После схватки с врагом можно подлечиться при помощи красного эликсира, голубым восстановить магическую энергию, поднять силу зеленым, а магию — желтым, увеличить продолжительность жизни при помощи фиолетового эликсира, а черным отравить врага. Причем последний, надо полагать, весьма пригодится в многопользовательской игре. Почему? Просто черный, то есть смертоносный

эликсир (по-нашему, яд, можно будет подмешать в один из хороших разноцветных эликсиров и оставить соответствующую скляночку на пути противника. Монстров-то чего травить, сами издохнут, а вот заклятых друзей — милое дело. «бон Алпетит», как сказали бы французы, что в переводе на великий и могучий означает «что б ты съел, супостат проклятый».

О ГЕРОЯХ ИХ ВРЕМЕНИ

Впрочем, мы отвлеклись... Кто же станет героем, кто же бросит вызов Демону Раздора? Хотя волшебные земли и населены многочисленными расами, точнее кланами (люди, эльфы, гномы и варвары), но отправится на бой с чудовищем нашлось только четыре идиота... то есть я хотел сказать героя. В тяжелых испытаниях они заслужили право называться лучшими сынами своих кланов. Таким, как вы понимаете, долго жить не положено.

От людей делегировали воина по имени Анарик, умом и сообразительностью не отличающегося, однако во владении боевыми искусствами паднаторешего. К тому же посвящен в изотерические знания магии древних. В общем, человек конченый. То есть законченный, я хотел сказать. Да-да, именно так, законченный профессионал.

Эльф Ляндор родом из леса, магические знания, безусловно, его сильная сторона. Справедливости ради, отметим, что единственная. Во всех прочих начинаниях зарекомендовал себя как совершенно безнадежный. всю жизнь готовился к схватке со злом, но война из него так и не вышла. Пришлось насчет переквалифицироваться в маги, ибо родной клан был уже настолько сыт его неудачами (по горло), что эльфийный народ (даже хуже, лучшие эльфы города) готовы были растерзать его сами, откажись он отправиться на схватку с Демоном. Ляндор честно не хотел, ибо на свою магию полагался не вполне, однако другого выхода не оставалось.

Бросить перчатку все тому же демону от лица жителей гор был послан давно ставший грозой людоедов гном Торфин с топором в руках. Сэтим топором он не расставался с самого детства, когда в возрасте трех лет впервые зарубил, жарил и съел первого людоеда на деревне. С тех пор прекрасно орудует своим топориком, причем постоянно. За что и получил прозвище «мясник». А также став причиной панического страха большей половины своего клана, от греха подальше отправившего его на святую битву.

Толстокожий Гард прибыл из степей, где обитает варвары-кочевники. Магические знания у него отсутствуют как класс, ибо дурак совсем. Но сильный. А где есть сила — там, как известно, ума не надо. В общем, тип тот еще. Взрывается по любому поводу и без повода, дав возможность чуть ли ни каждому почувствовать на своей шкуре варварскую силу. Видя во всем лишь оскорбления в свой адрес, в конце концов заслужил ненависть и презрение всего клана. В результате был с позором выгнан прочь. Чего в силу собственной тупости понять не смог и остался абсолютно уверен, что послан бороться со злом. Скатертью дорожка...

Каждый из героев, кого бы вы ни выбрали, обладает несколькими основными характеристиками (сила, жизненная



энергия, ловкость, магия) и второстепенными (владение мечем, топором, подбор отмычек). Эти параметры можно повышать при помощи колец Ловкости, Огня, Магии, Разрушения, Меча и Топора (кольца помещаются на «руку» в меню способностей).

О РЕЖИМЕ ПРЕИМУЩЕСТВЕННО СТРОГОМ

Clans предусматривает как одиночный, так и многопользовательский режимы. Последний будет поддерживать до четырех игроков и предлагать следующие возможности: совместную схватку против AI, выяснение отношений друг с другом и так называемую «Золотую лихоражку», смысл которой сводится к сбору наибольшего количества золота в подземелье. Достаточно занятно, что в этом режиме на уровне появляются две комнаты — сокровищница с сундуками, забитыми золотом, и комната с порталом выходом. Как только один из играющих проникает в сокровищницу, открывается дверь и в комнате с порталом, так что можно унести ноги с этого уровня и бежать на следующий. Разумеется, если карманы уже достаточно набиты драгоценностями. Кстати, можно установить и дополнительные условия, например, необходимость уйти с определенного уровня за определенное время и, скажем, убив такое количество монстров.

Что касается игрового интерфейса, то он достаточно прост, два черепа барометра жизненной и магической энергии красного и соответственно синего цветов, как вы, ничего не напоминает? Да-да, а вот карта, в отличие от динамической в Diablo, в Clans останется статич-



ной. Разработчики пока не сообщают системные требования будущей игры, но и без того можно догадаться, что они будут невысоки. Планируется лишь шестнадцатититная палитра и динамическое освещение. 3D акселераторы, судя по всему, не поддерживаются. В общем, разработчики и сами признаются, что в технологическом плане их движок несколько устарел. Несмотря на это, они обещают привлечь игрока за счет захватывающего действия, создания иллюзии реальности игрового мира, завораживающей интриги... Однако я рискнул бы усомниться, что подобные заявления могут дать почву для надежды на конкуренцию Clans с ожидаемым в ближайшее время Diablo 2. При прочих равных условиях Clans однозначно проигрывает, оставаясь в тени столь ожидаемого сиквела. Причем не столько в собственной тени грядущего шедевра, сколько в тени его предшественника, то есть первого Diablo. Да, Clans вполне можно охарактеризовать как клон этой замечательной игры, коих за последнее время было наштатковано уже предостаточно количество (вспомните хотя бы недавний SuperMercs). Однако давайте задумаемся — ведь что нас привлекало в Diablo? Хорошая графика? Если честно, то она мне сначала даже не понравилась. Идея борьбы со злом? Разумеется, нет. Так что же?! Умопомрачительный динамизм, потрясающее разнообразие оружия и доспехов, ролевые элементы... Вот что, что возвело Diablo на его пьедестал. Причем весьма заслуженно, ибо уже через несколько часов игры человек вытягивался настолько, что остановиться было уже невозможно. И если хотя бы половина от этих качественных составляющих успеха появится в Clans, то игра будет просто обречена на успех. На что у нас есть некоторая надежда, поскольку у разработчиков еще есть немного времени, чтобы навести необходимый лоск и представить нам свое детище во всем его великолепии.



Oni

Артем
КОВАЛЕВ

Судя по всему, Bungie Software, известная своими бесспорными хитами Myth и Myth II, собралась перевернуть и жанр приключенческих игр. С RTS им это проделать уже однажды удалось. Myth: the Fallen Lords действительно сказал свое слово в этом жанре. Заявленная же на четвертый квартал текущего года Oni будет представлять собой action/adventure с видом от третьего лица, сочетая в себе не только стрельбу и драки, но и необходимость поработать головой. Безусловно, все это было и раньше, однако в Bungie нам собираются представить нечто действительно новое.

Игра выглядит перспективно уже хотя бы потому, что разработчики обратили самое пристальное внимание на все поднимающуюся волну интереса к киберпанку и аниме. Новое отделение Bungie Software, открывшееся в 1997 году в Сан-Хосе, приютило под своей крышей группу единомышленников-программистов, увлеченных именно этим замечательным направлением современной мультипликация. Отчетливо видно влияние, оказанное на коллектив и его руководителя Брента Пиза (Brent Pease) такой картины выдающегося японского аниматора Мамору Ошии (Mamoru Oshii), как «Призрак в доспехах» (Ghost in the shell). Пока достаточно сложно сказать, насколько разработчикам удалось воплотить атмосферу и напряженность фильма, однако сюжетная канва игры явно отсылает нас к киберпанковскому миру аниме.

Оставляя «на потом» самое интересное, разработчики в общих чертах описывают сюжет. Итак, представьте себе помесь Бессоновской «Никиты» и «Призрака в доспехах». Главная героиня, Коноко, сильно напоминает майора Кусанаги из того же Ghost in the shell: умница, красавица, отличница боевой и политической подготовки, она кроме того и супергент специального азиатского подразделения по борьбе с кем-то-чери-с-кем (Technology Crime Task Force). Прекрасно владеет как огнестрельным оружием, так и боевыми искусствами рукопашного боя. В поисках ответа на удручающие ее вопросы вступает на тропу войны с преступ-



ным синдикатом Kage (разработчики умалчивают, чем же могла насолить безобидная кучка негодяев такой суровой личности, и явно не отдадут себе отчета в том, что обрекают эту организацию на полнейшее уничтожение). Как и призрак, «беспокоивший» Кусанаги, Коноко преследуема то ли демонами, то ли призраками, (что на японском как раз и означает Oni — странные существа, носящие рога и шкуры животных, однако далеко не всегда олицетворяющие зло), причем ее прошлое остается загадкой для нее самой. И чем глубже она погружается в пучину борьбы, тем быстрее слухаются тучи и мрачнее становится жизнь, а людей, которым можно доверять, оказывается все меньше и меньше.

От лица этого очаровательного создания вы будете крошить в порошок легионы асоциальных элементов посреди полностью трехмерно-



го города, созданного профессиональными архитекторами в AutoCad'e (соответственно, будет возможность использовать свои карты, и разработчики обещают выпустить подробные рекомендации для построения собственных уровней, хотя и предупреждают, что это будет непросто). Подробность и реалистичность карт обуславливают возможность нелинейности выполняемых заданий: обходной маневр позволит сэкономить нервы и патроны, но никто не говорит, что нельзя пойти напролом, поливая врага из всех возможных видов оружия (благо разработчики обещают, что тут будет из чего выбрать). Однако этот способ станет наиболее сложным, и вряд ли удастся пройти всю игру подобным образом. Предполагается, что



стрельбы в Oni будет меньше, чем в играх подобного жанра. Кроме того, если в обычном action играющий пользуется руками и ногами только в случае отсутствия патронов, то в «Oni» потрясающим образом раскрываются преимущества контактных единоборств — противнику можно не только расколоть морду, но и лишить его оружия прямо во время боя. Коноко в совершенстве владеет боевыми искусствами и в ближнем бою может оказаться страшнее противника с огнестрельным оружием. Управление (посредством клавиатуры/мышь или геймпада) обещает быть простым и интуитивно понятным: стандартный набор из любого action/shooter плюс пара клавиш для нанесения ударов. С помощью же комбинаций клавиш играющий сможет осуществлять полный набор различных приемов.

Однако особый шарм игре придает поистине интерактивное окружение. Например, мегнув стоявший у стенки стул в преследующих вас на лестнице врагов, вы создадите им серьезные трудности, а еще большие радости получите, уронив на зазевавшегося противника книжный шкаф (однако такие трюки смогут проделывать и компьютерные персонажи). Интересно, можно ли будет запустить в кого-нибудь цветочным горшком?



Динамическое освещение, отраженный свет и реальные тени теперь не только еще один приятный спецэффект, ласкающий взгляд, но и часть игрового процесса — враг не увидит вас в тени под лестницей и сделает роковую ошибку, повернувшись спиной. Лампы в помещении можно разбить, что приведет врагов в некоторое замешательство, и, воспользовавшись этим, Коноко заставит их искать «черную кошку в темной комнате».

Разработчики пообещали, что для сохранения баланса в окружающей среде выступающий за синдикат AI будет на редкость «человечным». Теперь враги не будут ломиться на героиню с упорством танка, а постараются сберечь свою шкуру или, по крайней мере, постараются продать ее как можно дороже, чтобы обеспечить безбедное существование своим детям. Бойцы организованной преступности будут прятаться от вас во всех возможных щелях, дверных проемах, укрываясь за стоящими и даже движущимися предметами, а при необходимости и сами передвигать предметы, например, чтобы загородить вам дорогу. Даже находясь в явном численном перевесе, они вполне могут вызвать подмогу и постараться не сталкивать-

ся с вами лицом к лицу, предпочитая выстрелить в спину. Ко всему прочему, противники будут выполнять поставленную задачу, а не вести себя так, как будто имеют с вами личные счеты — они «обучены» общаться и взаимодействовать друг с другом, осуществлять групповые операции и всей сворой высматривать героиню на местности.

В основе поведения AI лежат пять элементов: настроение персонажа (ему скучно/он зол/он просто перепил кофе), умение работать в команде (отношение к приказам командира, чувство локтя), потребности персонажа, совершаемые им в данный момент действия, и те, которые он хотел бы предпринять. Таким образом, AI должен самостоятельно находить выход из ситуаций, не предусмотренных заранее.

Все персонажи в игре полигональные, причем их представлено девять групп. Различные внешние данные, тела и т.д. позволяют создать огромное количество уникальных героев, чье поведение и боевые приемы будут так же отличаться. Вам встретятся не только бандиты всех мастей, но и полицейские, ученые, школьники и т.д.

Разработчики пока не сообщают о системных требованиях Oni. Однако уже сейчас понятно, что для подобного размаха потребуется достаточно мощная машина, ибо количество полигонов, применяемых при обсчете одного персонажа в Oni, превосходит многие современные игры. Создаваемая с помощью технологии интерполированной анимации плавность движений не только компьютерных персонажей, но и героиню потрясает. Если в большинстве игр персонажу необходимо закончить одно движение, прежде чем начать следующее (т.е. анимация должна быть «проиграна» до кон-



ца), что, порой, вызывает сложности в играх, где упор делается на скорость реакции игрока, то в Oni такой неприятности не будет. Другими словами, Коноко может совершить пробежку, принять упор сидя, а затем в прыжке свернуть шею какому-нибудь негодю — и все это будет проделано плавно, «одним движением».

Одной из наиболее сложных задач, представших перед разработчиками, стало создание «умной» камеры. Вообще, подобная проблема свойственна большинству игр, где вы наблюдаете за главным героем от третьего лица — то камера «застрянет» в стене, то совершенно не дает вам представления о действиях, происходящих перед персонажем... Но в Oni вы сможете с той же легкостью управлять героиней, зажатой в угол врагами, как, по крайней мере, обещают разработчики. Будем надеяться, что им действительно удалось справиться с этой проблемой.

Безусловно, Oni будет поддерживать многопользовательский режим по локальной сети и, видимо, internet; предусмотрены совместная игра и deathmatch. Однако наиболее занятной особенностью является то, что, расправившись со всей нечистью в одиночной игре, вы сможете сыграть за любого персонажа в игре многопользовательской (например, представьте себе очаровательную школьницу... с миниганом в руках :-)

Что ж, игра действительно впечатляет. Не приходится сомневаться, что она привлечет к себе внимание наравне с такими монстрами, как Quake III: Arena, и станет хитом, в котором каждый найдет что-то для себя. Прекрасная графика и анимация, практически реальные трехмерные модели города, выполненные профессиональными архитекторами, захватывающие кровавые схватки с врагом, сильный AI, достойный бросить вызов человеческому разуму, и интригующая сюжетная линия, приправленная острым соусом аниме. Цитируя слова Дуга Зартмана (Doug Zartman), представителя Bungie Software по связям с общественностью: «До сих пор ни одна игра от третьего лица не передавала реальную атмосферу, эффект действия» (перевод вольный). И, пожалуй, он прав — действительно, почему никому раньше не пришло в голову объединить динамизм боевых искусств и напряженность боевика в одной игре?

Все вышесказанное прекрасно характеризует новый проект Bungie Software, и будем надеяться, что необходимость работать головой не окажется всего-навсего еще одним боевым приемом, освоенным Коноко в разведшколе.

СИ

ПЛАТФОРМА: PC, Mac
ЖАНР: action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ: Bungie Software
РАЗРАБОТЧИК: Bungie Software
ОНЛАЙН: http://www.bungie.com
ВЫХОД: Конец 1998 года



The Real Neverending Story

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: Action-Adventure
ИЗДАТЕЛЬ: Discreet Monsters
РАЗРАБОТЧИК: Discreet Monsters
ОНЛАЙН: www.discreetmonsters.com
ВЫХОД: весна 1999

Мария ПАЛАГИНА

Фантазия — великая вещь! С медицинской точки зрения фантазии — это продукт воображения, вырабатываемый человеком для поддержания интереса к существованию. Как известно, постоянные неудачи и следующая за ними неудовлетворенность часто приводят к сильным психическим расстройствам, как то: неврозы, депрессии, суицид. Помнится, в одной детской сказке целый мир чуть ни погиб из-за того, что его жители стали занудами! Так вот, на физиологическом уровне подобные расстройства означают недостаток гормона «счастья», эндорфина. Дефицит эндорфина можно возмещать различными способами, но есть и неплохая альтернатива — начать фантазировать. Если серьезно погрузиться в этот процесс, то можно научиться выдумывать целые миры и народности. Кстати, для тех, кто еще не поднатерел в этом деле, давно придумана специальная калька, получившая в народе название «классическая фантазия». Основная атрибутика: тролли, эльфы, рыцари, гоблины, обилие сверхъестественных миров. Взяв ее за основу, можно попробовать создать и собственный шедевр.



СПАСИТЕ ФАНТАЗИЮ!

К примеру, можно представить, что вы попали в сказочную страну под названием Фантазия. Она поделена на пять таинственных миров: Стонущий лес, Болота печали, Земля призраков, Загадочные лабиринты Южного оракула и, наконец, Замок из слоновой кости, в котором живет Маленькая Императрица — повелительница Фантазии. Население — сказочные персонажи всех мастей и рангов. Но не всем живется спокойно в этом мире, и вот над Фантазией и ее повелительницей нависла угроза уничтожения. Надвигающееся Зло по своей сути — Пустота, но оно может принимать любое обличье. Глобальной причиной всех неприятностей стало инертное и безытересное существование местного населения. По сути дела, они разучились фантазировать. Но делать нечего — надо спасать родину, а как? Тут и вспомнилось древнее поверье о том, что спаси-

телем Фантазии может стать только человек. Ему необходимо найти для Маленькой Императрицы новое имя и тем ознаменовать начало возрождения страны.

Итак, Пустота незаметно прокралась в Замок слоновой кости и, как нарочно, приняв именно обличье играющего, похитила волшебный амулет Маленькой Императрицы. Дабы вернуть себе доброе имя, вам просто необходимо спасти Фантазию от уничтожения... С этого момента предлагается начать самостоятельное странствие по перечисленным выше мирам.

Вот такая сюжетная завязка показалась создателям нового виртуального приключения «The Real Neverending Story» наиболее привлекательной. И они не просчитались. Наверняка на кого-то уже нахлынули ностальгические воспоминания детства, потому что история новой игры — один в один сюжет милого детского фильма «Бесконечная история». Фильм был снят по мотивам одноименной повести Майкла Энде и шел в отечественном прокате лет десять-пятнадцать назад. Книга была написана в 1979 году и стала международным бестселлером в жанре фэнтези. Но будущая игра — вовсе не интерактивное кино, в точности повторяющее идею, кстати, целых трех уже снятых фильмов. Несмотря на их большую популярность, вдохновила авторов все-таки книга. По словам продюсера проекта Siggie Kogl, до них никто серьезно не задумывался о философии этого произведения. По мнению разработчиков, это не просто сказка, а глубокая философская притча. И чтобы показать, что новая интерпретация повести не имеет ничего общего с фильмами, в название игры было добавлено слово «REAL».

ЭЛАСТИЧНАЯ ИСТОРИЯ

Итак, **The Real Neverending Story** — близящийся к завершению проект немецкой фирмы Discreet Monsters. По

рассказам вдовы Майкла Энде, Марики Сато-Энде, которая к тому же является переводчицей книги на японский язык, знаменитый автор бестселлера под конец жизни увлекся компьютерными играми. Его любимой игрой стала «Ultima Underworld». Может быть, тогда у него и возникло желание оживить своих героев посредством компьютерной графики. Во всяком случае, Марики утверждает, что у Майкла Энде сформировалась целая концепция написания игры по мотивам своей книги. Так что Марики не осталась равнодушной к воплощению идеи компьютерной игры по «Бесконечной истории» и, по всей видимости, помогла организовать разработчикам неплохую рекламную компанию. Но и Discreet Monsters — парни не простаки. До начала работы над проектом фирма занималась выпуском в Германии локальных версий программных продуктов, в том числе и компьютерных игр. Наверняка, налаженные связи с издателями по всему миру придали разработчикам решимости в столь смелом, если не сказать, амбициозном начинании. Ведь по сложившейся традиции Discreet Monsters тоже анонсировали свое детище, как «игру, призванную ответить на все вопросы к современным трехмерным приключениям».

Несмотря на название, у игры есть строго одно начало и одна из нескольких возможных концовок, которые логически вытекают из вашего поведения. Но, как всегда, по ходу дела появляется множество альтернатив, поэтому авторы надеются, что повторное прохождение сможет придать новые оттенки вашим впечатлениям от игры, и она не будет сразу же похоронена на полке. Чтобы все-таки оправдать «бесконечное» название, предполагается выпуск дополнительных миссий, online-миров, а также небольших прикладных программ по мотивам. Скорей всего, первый онлайн-мир будет называться Parallel Word и постепенно начнет (до бесконечности) обрывать новыми территориями.

В игре перемежаются обычное расследование, леденящая душу схватка, занимательные головоломки, по возможности ловко вписанные в сюжетную линию. Авторы надеются, что вы будете приятно удивлены, как сильно изменилась Фантазия со времени выхода книги. Но даже если кто-то из играющих никогда не смотрел кино и не читали книжку — ничего страшного! Как говорят сами «Дискретные монстры»: «...если вы не идете к истории, она сама придет к вам...», «TRNS — это уникальное произведение, только передающее общую атмосферу, созданную Майклом Энде».

Вам предстоит обследовать множество городов, сооружений, пообщаться с колоритным местным населением, попасть в тюрьму и благополучно оттуда выбраться с помощью предоставленных разработчиками способностей летать, плавать, нырять, влезать на возвышения и все такое прочее. К тому же, вы будете не одиноки: всю дорогу играющего сопровождает сумасшедший чертенок, которому взбрело в голову, что вы — его брат-близнец. Так же по пути встретятся не совсем обычные для



фэнтези персонажи — камнееды, зловещие вильшики, драконы и даже звезды доморощенной эротики. Причем в некоторых сценах может быть задействовано до 12 героев!

Что касается интерактивности, то здесь также присутствуют оригинальные идеи. Во-первых, у вас будет реальная возможность выбора между дракой и мирным разрешением конфликта. По задумке авторов играющий сам получит возможность устанавливать подходящий процент экшена в игре: «Вы сможете драться, но это — далеко не всегда лучший способ действия. Попробуйте иногда применять свою фантазию». Во-вторых, большое значение имеет тактика ведения переговоров. Общась с очередным NPC, вы сможете читать его мысли, но только если вы не стоите к нему спиной или не держите наготове оружие. Иначе не дожидаться веками откровенности и взаимопонимания. Для того чтобы персонаж проговорил вслух свои сокровенные мысли, достаточно щелкнуть мышью на всплывающей, предположим, над его головой, если таковая имеется, мышью. Хотя остается загадкой, как авторы представляют себе всплывающую неформализованную мысль. Но, тем не менее, звучит забавно.

Что же касается используемых технологий, то они весьма современны. Игровой движок для **The Real Neverending Story** написан самими разработчиками и называется Monster Engine 1.0. Вернее, это даже не один движок, а целых два — один оптимизированный под закрытые помещения, а другой — под лоно природы. В помещениях вы сможете обозревать пространство из любой его точки, причем все объекты, на которые может упасть ваш взгляд, созданы с помощью полигонального моделирования с наложением разнообразных текстур. Для предметов и окружения также предусмотрена разноцветная подсветка, а где надо — затенение. Внешний же движок обрабатывает большие открытые пространства, обеспечивая свободу перемещения и круговой обзор. Запланированы, но пока не реализованы, и



кое-какие необычные природные явления. Разработчики заверяют, что оба движка работают с одинаковой эффективностью, и переход от одного к другому заметен для играющего не будет.

Судя по скриншотам, авторы выбрали для своих миров достаточно яркую цветовую палитру, что вполне оправдано фантазийным сюжетом и соответствующими местами действия. Трехмерная графика в целом оставляет приятное впечатление, по большей части из-за своей эмоциональной выразительности. К сожалению, моделирование сплайнами — это далеко не ближайшее наше будущее. Но надо отдать должное разработчикам — ходовые технологии они используют на полную мощность.

Несмотря на то, что игра еще не опубликована, в разработке уже находится сиквел — **The Real Neverending Story 2**, а в проекте — еще и **The Real Neverending Story 3**. Да, действительно серьезный подход к оправданию названия, особенно если учесть, что ожидаемая игра — первая игровая разработка Discreet Monsters! Но есть надежда, что поддержка издателей и хорошая реклама помогут игре стать одним из хитов сезона. Тем более, что разработчики не идут по проторенному пути создания клонов, а внедряют в жизнь свежие идеи.



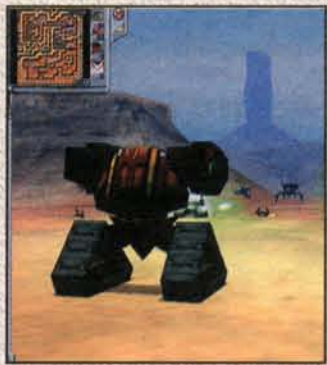
Machines

Артем
КОВАЛЕВ

К 2171 году население Земли узнало две новости: как полагается, хорошую и плохую. Плохая гласила, что на третьей планете от Солнца не хватает места, чтобы вместить всех желающих на ней жить. Хорошая заключалась в том, что ученые таки открыли способ передвижения со сверхсветовой скоростью. Разумеется, к каждой бочке меда прилагается ложка сама знаете чего — человеческий организм оказался не в состоянии перенести это путешествие. И тогда с Земли стартовали четыре экспедиции, состоящие из роботов под управлением командных центров с искусственным интеллектом. Они должны были приготовить новый дом для человека, отправившегося вслед за ними на кораблях с досветовой скорос-



тью. Неизвестно, отправился ли кто-нибудь из землян в надежде переселиться в новый дом, однако после того как экспедиции обнаружили подходящие планеты и начали их освоение, связь с Землей неожиданно прекратилась. Не дожидаясь результатов экспедиции, земляне решили проблему перенаселения концептуально — раз и навсегда, перебив друг друга. Оставшиеся без твердой руки центра, железные экспедиции, как ни в чем ни бывало, продолжали выполнять заложенную программу. Однако яблоко от яблони недалеко падает (как все это похоже на людей — напакают, а потом любимыми способами постараются избежать ответственности) — будучи создан-



ными человеком, железные чудовища начали следовать принципам старика Дарвина. Начав активно размножаться, через некоторое время они наткнулись на ту же проблему, из-за которой земляне собирались покинуть родную планету. В довершение ко всему что-то замкнуло в железном мозгу командного центра одной из экспедиций, и он начал активно использовать ресурсы вверенной ему планеты так, что через некоторое время превратил ее в гигантскую консервную банку наподобие Звезды Смерти из «Звездных войн». Этого ему показалось мало, и в поисках ресурсов робот положил глаз на соседние планеты, «обрабатываемые» его «коллегами». Here comes the war!

Вам предлагается принять участие в процессе естественного отбора «по machines», от лица командного центра одной из экспедиций. Основная задача — любой ценой захватить «железную» планету, созданную сумасшедшей экспедицией. По пути предстоит пройти 20 миссий, то есть завладеть двадцатью планетами в различных звездных системах. В большинстве случаев развитие сюжета будет линейным, за исключением тех систем, где есть возможность выбрать планету для захвата.



Как и полагается в RTS, вам предстоит воздвигать гражданские (заводы, лаборатории) и военные сооружения (оборонительные укрепления, турели, военные исследовательские центры), разрабатывать ресурсы, исследовать новые технологии, создавать более совершенное вооружение и, конечно же, сражаться с врагами. В распоряжении играющего 50 видов боевых строительных и разведывательных шпионских видов техники, 25 разновидностей вооружения: от напалма до атомного оружия.

Полностью трехмерный ландшафт является в **Machines** не только частью пейзажа, но и позволяет использовать особенности природных условий. Так, по словам разработчиков, захват высот будет настолько же эффективен, как и в реальных боевых действиях. В качестве своеобразных природных условий можно отметить и наличие смены дня и ночи на некоторых планетах, что вносит существенное разнообразие в обыденные RTS-миссии. Интересным моментом в игре является и то, что останки уничтоженных роботов могут быть переработаны в качестве полезного ресурса.

Поле боя представлено в изометрической проекции, камера свободно движется над картой в любом направлении, изображение можно приближать или удалять по собственному вкусу. Спустившись с высоты птичьего полета на грешную землю, вы сможете наблюдать сражение стальных гигантов во всей красе, а для желающих посмотреть на поле боя изнутри боевой машины добавлена и



возможность перенестись в одного из роботов, что весьма пригодится при выполнении «террористических» миссий роботом-шпионом. Когда нужно, например, проникнуть в здание противника,

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: real-time strategy
ИЗДАТЕЛЬ: Acclaim
РАЗРАБОТЧИК: Charybdis Ltd
ОНЛАЙН: http://www.acclaim.net
ВЫХОД: Апрель 1999 года

похитить разработанные им технологии, заложить взрывное устройство и успеть сделать ноги. Впрочем, планируется масса не менее интересных безобразий.

Заявленные разработчиками системные требования по нынешним меркам весьма невысоки: P133, 16mb RAM. Однако для того чтобы полностью полигональная техника, здания и спецэффекты действительно радовали глаз качеством и плавностью анимации, потребуются более серьезные компьютерные ресурсы. Для реализации же всех возможностей **Machines** поддерживают все основные графические акселераторы: на базе Voodoo 1 и 2, Voodoo Rush, Riva TNT, Intel i470 и т.д.

Кстати, под конец разработки преподнесут маленький сюрприз — в ходе научных изысканий железные ученые откроют технологию, которая, возможно, позволит возродить к жизни существа из органики, так что у человечества появится вторая шанс... А у **Machines** — шанс со временем вернуться на экраны мониторов. По крайней мере, после того как они появятся в апреле этого года.

СИ

Force 21

Вячеслав НАЗАРОВ
master@gameland.ru

RAINBOW SIX НА ТАНКАХ И ВЕРТОЛЕТАХ

Я уверен, все помнят замечательную игру Rainbow Six от Red Storm Entertainment, вышедшую в прошлом году. В ней игрокам довелось вдоволь набраться с террористически-бандитскими элементами, по ходу действия освобождая заложников, спасая от разрушения музеи, театры, вырезатели и прочие шедевры архитектурного творчества. К сожалению, R6 не понравилась многочисленным представителям террористических партий и движений, которые не нашли в игре возможности реализовать свои амбициозные планы по разрушению империалистического мира. Специально для них разработчики собираются в скором времени пообщать выпустить версию Rainbow Six, содержащую миссии, противоположные оригинальным (т.е. захват заложников, взрывы зданий и т.п.). В настоящее же время Red Storm Entertainment занимается разработкой новой игры, нареченной **Force 21**. Как говорит продюсер и дизайнер этого проекта Джон Фарнсворт: «...иг-

танках и вертолетах.»

КРАСНАЯ БУРЯ

Том Клэнси является довольно известным американским писателем, чьи книги на военные темы расходятся огромными тиражами (все-таки до чего милитаристически настроенный народ эти американцы!). Возможно, такой успех объясняется его связями в Пентагоне и НАТО, которые он нагло использует в качестве источников секретной информации для своих работ. Или, что более вероятно, Клэнси является рупором воевизированной общественности, использующей его для пропаганды своих идей. Войки вообще сейчас внедряются во все сферы жизни, готовя почву для создания милитаристского общества. Поэтому совершенно неудивительно, что когда Том Клэнси основал свою игровую компанию Red Storm Entertainment, ее президентом был назначен отставной адмирал Дуглас Литтлджонс.

Для создания **Force 21**, их новой игры на военную тему, в качестве военного же консультанта был приглашен отставной генерал армии США Фредерик М. Франк мл. Непонятно, почему на эту роль не пошел господин Литтлджонс, но пусть это останется на совести Клэнси, который ужасно гордится тем, что сумел привлечь к работе над проектом такого солдафона. Хотя, возможно, сыграл свою роль тот факт, что Франк командовал объединенными англо-американскими силами во время войны в Персидском заливе за свободу и независимость маленького, но гордого Кувейта, а события в **Force 21** будут развиваться исклю-

чительно на суше.

РУССКИЙ С КИТАЙЦЕМ — ВРАГИ НА ВЕК ИЛИ ЗАГРАНИЦА НАМ ПОМОЖЕТ

Действие в **Force 21** имеет место быть в 2015 году. Злобные орды китайцев вторглись на просторы свободолобивой страны под названием Россия, дабы завладеть ее огромными ресурсами, территориями и секретом производства эмалированных тазиков. Это кажется сценаристам из Red Storm Entertainment чрезвычайно правдоподобным развитием событий дней сегодняшних. Коварные потомки изобретателей пороха и Дао о любви, ступив по центру все свои танки (2 штуки) и пробравшись с флангов небольшими отрядами (по одному-два миллиона человек), уже успели захватить Казахстан и теперь тянутся дрожащими ручонками к России. Разумеется, авторы игры считают, что самостоятельно мы с такой «проблемой» не справимся. Поэтому по сожелению **Force 21** нам полагается гуманитарная помощь. Американская, конечно же. В качестве спасителей выступают войска немедленного реагирования под кодовым названием **Force 21**. Это суперзлитые части, которые отражают современные тенденции изменений в военном мышлении. Ибо теперь все дружно ратуют за использование небольших, мобильных сил для выполнения отдельных операций вместо крупномасштабных боевых действий. Справедливости ради надо отметить, что китайцы-патриоты получат возможность управления своими родными войсками. Именно в этом заключается основная идея **Force 21**.

ЭСКАДРОН, ПО КОНЯМ!

К сожалению, кавалерия в игре **Force 21** уча-

ствовать не будет, равно как и боевые слоны. Но вот всего остального будет предостаточно. Помимо танков, вертолетов, артиллерии, саперов-самоубийц и различных электронных приспособлений для ведения боевых действий игроку представится возможность поручивать еще сорока с лишним представителями боевой техники. Все это хромированное, оцетинившееся пушками и пулеметами великолепие станет объединяться во взводы, взводы — в роты, а роты, в свою очередь, послужат основой для батальонобразных военных формирований. В распоряжении игрока одновременно окажутся не больше 16 взводов (помните: лучше меньше, да лучше!). В процессе самой игры командиры смогут перекладывать между уровнями командования, управляя либо целыми танковыми бригадами и стаями вертолетов, либо отдельными взводами, что целиком и полностью зависит от текущей боевой ситуации. Как говорит консультант Red Storm Entertainment генерал Франк: «В Rainbow Six игроки примеряли на себя форму командира подразделения, занимающегося регулированием природной численности племени террористов. В новой игре **Force 21** мы покажем им, что значит быть командиром взвода или даже целого батальона, оказавшегося в самой гуще сражения.» Чтобы выиграть сражение, пусть самое маленькое и незначительное с точки зрения масштабов Вселенной, командующим американскими или китайскими войсками придется учитывать огромное количество факторов, включая даже пресловутый человеческий. К счастью, последний, равно как и технический фактор, легко устраняется при помощи ракетного удара. Но не все будет так просто. В **Force 21** жизненно важно проводить тщательную разведку

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: стратегия/тактика/action
ИЗДАТЕЛЬ: Red Storm Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Red Storm Entertainment
ОНЛАЙН: www.redstorm.com
ВЫХОД: июль 1999

местности, дабы не пропустить какую-нибудь мелочь вроде секретной базы противника. Немало сил обещает отнять и форсирование бурных рек. Самым тщательным образом следуют подбирать саперный контингент, так как создание минных полей, как выясняется, является задачей нетривиальной. И со многими другими военными делами, о которых вы лишь читали в памятках командирам Красной Армии и видели в фильмах про индейцев, предстоит столкнуться каждому, кто решит нацелить на себя китайские или американские офицерские погоны.

Все сражения в **Force 21** будут протекать на тщательно смоделированных 3D-картах России, Казахстана и Китая, на которых найдут свое отражение самые мельчайшие географические подробности. Теперь я точно знаю, для чего используются американские ступишки-шпионы — исключительно для создания правдоподобных компьютерных игр.

Помимо одиночной игры на протяжении 30 миссий, игроки (правда, не более четырех) смогут устраивать deathmatch'евые сражения или объединять свои усилия в едином порыве праведного гнева на 10 мультиплеерных картах. Однако это число можно будет легко увеличить благодаря редактору карт, входящему в стандартный вариант поставки **Force 21**.

Итак, игра должна выйти в середине лета. Если вам надоело заниматься методичным уничтожением террористов и спасением заложников в Rainbow Six и хочется большего, например, управления целыми войсковыми соединениями, то ждите **Force 21**. На сегодняшний день этот проект выглядит многообещающим.

СИ



PC | Beneath

Beneath

Мария ПАЛАГИНА

Фантастические сюжеты о потерянных цивилизациях и путешествиях в иные миры по-прежнему привлекают разработчиков компьютерных игр, особенно когда речь заходит о сюжете для новой приключенческой игры. Вот и разработчики из фирмы Presto Studios после ошеломляющего успеха всех трех Journeyman Project'ов не изменили себе и остались при мнении, что квесты — именно их стезя. Благодаря чему сейчас уже близится к завершению новый проект от этой великолепной команды, получивший труднопереводимое на русский название — «**Beneath**». Действительно, сложно подобрать перевод, соответствующий сюжету, который не был бы повторением уже существующих названий. Но это, конечно, не главное. Главное — то, что сама игра обещает быть захватывающей и оригинальной.

В отличие от «JP3: Legacy of Time», действие **Beneath** разворачивается не в будущем, а в начале двадцатого века. Отважный пилот и любитель приключений Джек Уэллс получает письмо от своего отца, в котором ему предлагается присоединиться к археологической экспедиции в Арктике. После прибытия Джек обнаруживает, что лагерь экспедиции разгромлен, а вся команда во главе с его отцом пропала без вести, не забыв, правда, оставить первоклассный археологический инвентарь. Вскоре поблизости от бивака обнаруживается щель в земной коре, куда, по всей видимости, и направились храбрые полярники. Придя в себя после испуга, Джек решает начать самостоятельные поиски пропавшей экспедиции, благо все необходимые инструменты от лопат-

ты до хитроумных измерительных приборов под рукой. К тому же, главным героем — на редкость образованным спелеологом, поэтому вы сможете оценить по достоинству способности Джека в разгадывании запутанных головоломок и применении передовой для его времени техники. Кстати, в Арктике Джека сопровождает молоденькая секретарша его отца. Мало ли чем надо подсобить?

Пробравшись в подземелье, вы сможете погулять по ледяным пещерам, кратерам вулканов, а также побывать в загадочном подземном городе и открыть неизвестную дотопе цивилизацию. Собственно, это и является глобальной идеей проекта — создать и описать целый подземный мир, его население и особенности жизненного уклада. Кстати, всего в **Beneath** предполагается 12 мест действия.

О ДВИЖКЕ И НЕ ТОЛЬКО

Так как игра от третьего лица, вы сможете со стороны наблюдать за собственной ловкостью в подвиги и спуске с различных нагромождений, бурении неизвестных пород, ну и, конечно, 3-D жшене с участием хищных представителей местной фауны. Наряду с традиционными эффектами: цветное освещение, моделирование комбинированными спрайтами и тому подобное, в игре используются новые технологии, отвечающие требованиям современных трехмерных игр. С их помощью разработаны интересные спецэффекты. К примеру, для палатки используется мерцающее освещение, имитирующее свет керосиновой лампы, в пещерах — освещение ручным фонариком. Частенько из засады на вас будут нападать мон-



стры, увидеть которых можно, только посетив точно в нужные места темных закоулков. Разнообразие световых эффектов создано на базе уникальной технологии, использующей так называемую адаптивную карту оттенков. Но не углубляясь в технические подробности, можно сказать, что это большой плюс в пользу игровой реалистичности.

Кстати говоря, разработчики из Presto Studios решили не повторять ошибок своих коллег из Core — создателей небезызвестного «Tomb Raider». Хотя вид от третьего лица и довольно существенная action-составляющая чем-то и роднит «**Beneath**» с этой игрой, во всем остальном, как вы понимаете, ничего общего. В «**Beneath**» авторы обещают логически обоснованную последовательность действий, которая угадывается интуитивно и, следуя которой, можно не просто дойти до конца игры,



но и получить удовлетворение оттого, что успех достигнут именно благодаря собственным умозаключениям. Во-вторых, в Presto Studios утверждают, что слабое место движка Tomb Raider — обсчет трехмерного окружения только с помощью треугольников и прямоугольников. Это сильно ограничивает возможности моделирования искривленного пространства и не дает реального представления о его размерах и размерах предметов. Поэтому в Presto Studios решили пойти дальше и разработали движок, который обчисляет пространство с помощью многоугольников с любым количеством вершин. (На самом деле под любым скорее всего подразумевается приближение с помощью ломаных n-го порядка). Это, несомненно, делает окружение более реалистичным и предсказуемым. Вы не будете полностью зависеть от особенностей программирования, как это часто случается в квестах, а сможете более менее точно прикинуть «на глаз», удастся ли перепрыгнуть ту или иную расщелину или схватиться за выступ на отвесной скале. Кроме того, в процессе прыжка траектория автоматически корректируется, чтобы главного героя не занимали проблемы гибели от неправильного расчета расстояния.

Следующим этапом усовершенствований была анимация предметов. На базе нового движка различные объекты — лифты, камни, тележки — легко добавляются или убираются из общего окружения, после чего можно запрограммировать различные траектории их движения или столкновения в реальном времени. Обобщая, можно сказать, что основные принципы взаимодействия и эффекты двухмерной игры были воссозданы на трехмерной платформе. Еще одна особенность нового движка — встроенные cut scenes (анима-

ционные фрагменты). Это, с одной стороны, позволяет добавить в игру намного больше инсценированных сюжетных поворотов, а, с другой, экономит место на жестком диске благодаря оптимизированному под движок формату.

Большое внимание уделялось и озвучиванию. Для игры была написана музыка в оркестровой обработке, которая воссоздает дух времени и настраивает на захватывающие подземные путешествия. Композитор Джеймс Скотт решил, что наиболее подходящей для этого будет музыка в духе популярных в 70-х сериалов «Индиана Джонс» или «Звездные войны». Но фоновая музыка не будет раздражать вас на протяжении всей игры, она скорее предназначена для создания дополнительного напряжения во время схваток или других судьбоносных событий. Для сопровождения же созданы разнообразные звуковые спецэффекты, оживляющие фантастическое окружение.

Разработчики подсчитали, а точнее надеются, так как до тестирования окончательной версии еще далеко, что на прохождение игры уйдет минимум 50 часов. **Beneath** пока что закончен на 75 процентов, и поэтому о выходе демо-версии речи пока не идет, однако, судя по обстоятельному подходу авторов ко всем сторонам своей работы, нас ждет именно не меньше 50 часов захватывающих приключений и разнообразных эстетических удовольствий. К тому же, Activision — один из ведущих на сегодняшний день издателей, и, судя по отзывам друг о друге в прессе, разработчики и издатели очень доверливы совместной работой и считают друг друга бесспорно талантливыми и перспективными партнерами.

СИ

Veiled Threat

Андрей АЛАЕВ
alf@gameland.ru

Жанр Combat Sim пользуется популярностью с незапамятных времен, а точнее — со времен первого UFO. Наибольшие изменения с тех пор он претерпел в названии — первоначально удачный термин «пошаговая тактика» был заброшен на чердак истории, игры обзывали то «action-strategy» (где именно там нашли экшен — неясно), то еще как-нибудь. В настоящее время, похоже, устоялся термин, который можно увидеть здесь в графе «жанр». Что ж, это действительно отражает суть игры — управление группой бойцов, причем реалистичное настолько, что вполне приемлемо смотрелось бы даже слово «симулятор».

Veiled Threat — довольно любопытный представитель данного жанра. Ближайшими аналогами ее можно считать уже немолодой и в муках реинкарнирующийся Jagged Alliance, а также относительно свежий Commandos. Однако и оригинальных находок и решений есть некоторое количество, так что разобратся поподробнее будет не лишним.

От предшественников (разумеется, разработчики в этом не признаются, но мы то с вами прекрасно понимаем, что к чему) было взято примерно следующее. Коммандос одарили **VT** реальным временем и общей идеей — операции небольшой группы высокопрофессиональных вояк против масс противника. **JA** поделился большим количеством элементов RPG и общей атмосферой. Ибо, как в старые добрые времена, управлять придется отрядом наемников, а противостоять будут нередко такие же солдаты удачи. В общем, снова люди будут снова гибнуть за металл, а вовсе не за светлую идею. Снова и снова — вылазки на охраняемые объекты, киднэппинг, наемные убийства и черт знает еще какой криминал.

Кстати, а может ли быть, что всплеск популярности подобных «командосных» игр связан с реальной военной доктриной США и прочих западных стран? Ведь известно, что они действительно переориентируются на мелкомасштабные операции, надеясь решать проблемы малой кровью и точечным воздействием. Как это было сформулировано... «маниакальная боязнь людских потерь». И появляются Commandos, Spec Ops, может, и другие игры такого рода, в разных жанрах, но с одной идеей. Нет, это я перебарщиваю. Да и какое это имеет отно-

шение к **Veiled Threat**? А может, все же имеет: ведь один из дизайнеров был с этой самой доктриной связан самым непосредственным образом. Впрочем, к этому вопросу мы еще вернемся.

Кроме наследия игровой классики, в активе разработчиков имелись еще и собственные мозги. Как следствие, в игре появились совершенно новые и оригинальные черты. Начнем с сюжета. Несмотря на ураганное развитие многопользовательских игр, даже как бы в противовес ему, разработчики всех жанров уделяют большое внимание single-player режиму. **VT** не станет исключением: обещан захватывающий и совершенно нелинейный сюжет непосредственно в процессе игры, а не в набивших оскомину видеовставках. Я, честно говоря, слабо себе это представляю (скорее всего, нечто примитивное вроде «убить этого вражеского генерала или пусть живет?»), но тем более любопытно взглянуть. Кстати, из вышесказанного следует, что порядок выполнения заданий с каждой новой игрой может меняться, тем самым повышая replayability.

Очевидно и то, что для прохождения всех миссий потребуется более одного захода: общее их число достигает сотни. Даже учитывая их относительную краткость (около получаса на каждую), пройти всю игру «с налету» не удастся, тем более что между миссиями обязательно придется тратить время на экипировку наемников и прочий менеджмент.

С миссиями связана и еще одна отрадная деталь. В отличие от многих последних игр, здесь они будут реалистичными: мы не увидим карт, на которых приходится воевать не с противником, а с дизайнером, расставившим препятствия по ландшафту. Каждый уровень можно будет пройти двумя, тремя и более способами, причем используя не знание какого-то особого трюка или выверта AI, а просто в соответствии с реальными законами боя. То есть побеждает не игрок, а тактик, что лично мне, не раз битому в Starcraft и безуспешно ищущему живого противника в Close Combat III, подобно бальзаму на душу. Уверенности в успехе добавляет и тот факт, что главным дизайнером Force 21 некогда служил в морской пехоте, и уж в чем-в чем, а в

тактике боя разбираться должен.

Однако не миссиями едиными жив игрок. Как я уже сказал, между ними нужно выполнять определенные операции — в основном, вербовать и вооружать наемников. Вот тут-то мы и сталкиваемся с идеями, блестяще реализованными в **JA**, а именно, яркими личностями и ролевыми элементами. То есть сталкиваемся — это не совсем то слово, ибо игра еще не готова, но, я полагаю, столкнуться никто против не будет.

Навыки (а их планируется немало, и не только боевых) будут развиваться по мере их применения, и ценность каждого солдата станет повышаться с каждым новым сражением. Да, конечно, у нас войска наемные, и, потеряв весь отряд в засаде, вы все-таки сможете продолжить игру. Нелинейная система миссий не даст выскочить надписи «Game Over», а на бирже труда можно будет подобрать немало новых героев. Но в середине игры эти новички — пушечное мясо, и сражаться с их помощью безмерно трудно. Тренированных солдат нужно холить, лелеять и беречь, что вполне вписывается в близкую многим RPG-шную концепцию. И это правильно, нельзя же делать из солдат ходячие огневые точки, которые можно легко заменить, истратив несколько долларов.

Каждый боец будет иметь свою специализацию. Так, снайпер, даже постоянно занимаясь подрывными работами (мало ли — жизнь заставит), никогда не достигнет высот профессионального динамитчика. Кстати, снайперам при разработке уделяется особое внимание. В **Veiled Threat** нельзя будет просто узнать, что по тебе палит такой вот Соколинный глаз — ты должен это понять, причем совершенно самостоятельно. Наиболее интересен тот факт, что на AI наложены подобные же ограничения, то есть сразу же испугаться и побежать он не сможет, а постепенно, по отдельным признакам (рассуждая примерно так: «кубит мой товарищ. Я не слышал выстрела, и он был хорошо закрыт от фронтального огня. Уж не снайпер ли работает?») осознает всю опасность. И только потом делает ноги.

Вообще, AI программируется довольно продвинутой, хотя и не исключительной. Дизайнеры честно заявляют, что умнее соперника-человека он не будет, ибо создать подобный алгоритм не в силах ни они, ни кто-либо другой. Однако достойное сопротивление он оказать сможет, используя модный в последнее время подход «противодействия игроку», каковой в общих чертах заключается в невозможности нахождения одной, однозначно выигрышной «пробивной» тактики против компьютера. Последний



способен вычленивать такого рода последовательности действий (тактические схемы) и складывать их в свою необъятную память. Когда

вы в очередной раз решите применить «беспроектную» связку, допустим, гранатометчиков и снайперов, он примет контрмеры, и устроить бойню не удастся. Звучит. Как и все предыдущие обещания.

А вот AI юнитов уже практически разработан. Как компьютерные бойцы, так и ваши подчиненные будут достаточно разумными, и тупостей в стиле ранних RTS от них, я надеюсь, мы не дождемся.

«Реальное время» предполагают сделать довольно шадящим, сочетающим боевой реализм и возможность хорошо подумать, расставив снайперов по крышам... Кстати, общее количество бойцов вашей диверсионной группы довольно велико — максимум 16 человек, что дает возможность развернуть свои тактические навыки на полную мощность.

Теперь о графике. Вот где лично меня постигло некоторое разочарование. А именно, в наше время, когда даже серьезные wargame'ы переходят на полное 3D, разращенный большим количеством полностью трехмерных игр, я ожидал от **Veiled Threat** подобных же красот и объемности. К сожалению, придется заранее разочаровываться. Да, конечно, все модели трехмерны и рендерились в 3D Studio, на каждого солдата ушло немало полигонов (модели действительно неплохи, а анимация плавная и качественная), но все же это не совсем то. Не будет свободно вращающейся динамической камеры, уже столь любимой прогрессивному человечеству. Хотя используются многие визуальные эффекты — например, динамические тени и свет, что несколько сглаживает впечатление. Так что в целом графика весьма неплоха. К тому же, у всего этого есть один очень большой плюс. **VT** будет нормально идти в разрешении 800*600 даже на Пентиуме-120. То есть не ползти, не показываться на секунду и немедленно останавливаться, а именно идти, неплохо и довольно быстро. И это при том, что графические процедуры находятся в стадии ранней альфы! Разработчики вполне серьезно утверждают, что после шлифовки (вспоминается анекдот

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: Squad-Level Combat Sim
ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Lupine Games
ОНЛАЙН: www.lupinegames.com
ВЫХОД: 1999

про «обработать напильником») игра будет нормально работать и на P100.

Это, по-моему, полностью уравновешивает все графические недочеты. Тем более, что игровая механика учитывает тонкости нормального трехмерного пространства: например, будут присутствовать многэтажные здания, причем на каждом этаже можно разместить разных солдат. В общем, все тут вполне на уровне X-COM, а не, скажем, Close Combat, где снаружи у дома было как бы 3 этажа, а внутри — всего один, что навевало грустные мысли об относительности пространства.

Разумеется, сольная игра будет основным режимом в **Veiled Threat**, однако не забыта и многопользовательская. Сразиться можно один на один с командой и по сети локальной, и по Сети глобальной (то бишь Интернет), а в качестве средства разработки DM-уровней предлагается редактор. Причем на нем можно разработать и одиночные миссии, хотя тут вопрос, при желании, решается проще — в игру встроит генератор случайных карт. Сгенерировал себе, и занятие на ближайшие полчаса готово.

В общем и целом, проект вызывает самые радужные надежды. Да, это, безусловно, ни в коей мере не **JA**-киллер, но творение очень любопытное. Присутствие среди разработчиков бывшего военного дает надежду на высокую степень реализма, а идеи дизайнеров внушают мысль о недурной игральности. Да, графика не есть самый пик высоких технологий, но это тот параметр, с которым можно смириться — из последних игр лучше всего это доказывает пример Alpha Centauri, которая визуалью просто убога. А тут все далеко не так запущено, да и чисто игровой потенциал весьма высок, учитывая благосклонное отношение публики к жанру. Из **Veiled Threat** вполне может получиться хит небольшого масштаба, если разработчики найдут себе нормального издателя. Что ж, я думаю, и Lupine Games, и самой игре можно пожелать удачи.

СИ



Dino Crisis

Александр ЦЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Когда у Capcom появляется хорошая идея, воплощаясь позже в игру, нам известно, что станет с этой идеей дальше, некоторое время спустя. Она будет сто раз обсосана, облизана, приукрашена, слегка видоизменена и вернется к нам еще в нескольких десятках игровых продуктов все той же компании (и, кстати, не только ее). Capcom это, естественно, очень выгодно, так как ее проекты практически всегда привлекают к себе пристальное внимание. Изобретя великолепную концепцию Street Fighter'a, породившего сразу же тучу клонов от самых различных разработчиков, японский монстр не забросил ее, что, в принципе, правильно, а начал использовать по полной программе, не внося никаких коренных изменений, лишь изредка дополняя некоторыми интересными и нужными, но практически незначительными деталями, что уже не так хорошо. Продолжается такое более десяти лет. И только сейчас на свет родился Power Stone, действительно не похожий на предка, непривычный, но очень веселый.

Примеров такого подхода Capcom очень много (даже слишком много), тут и Final Fight, и MegaMan, и некоторые другие. Само собой, и Resident Evil не миновала чаша сия. Две части игры уже увидели свет (не считая Resident Evil: Director's Cut), готовятся к выходу еще две (одна для Dreamcast, по крайней мере, точно), и это только начало. Как в свое время от Street Fighter стали отстрадать «точно такие же, но немного другие» игры, Darkstalkers и прочие (с Final Fight также происходило подобное), так и с Resident Evil история повторится. И в скором времени (ну, не в таком скором — осень этого года все же) от него отпочкуется новый вариант этой во многом революционной игры — Dino Crisis.

Dino Crisis — это действительно самый настоящий Resident Evil, но только зомби на сей раз заменены на динозавров. Наверное, Shinji Mikami, создателю культового ужастика и по совместительству продюсеру «Кризиса Динозавров», очень понравился Dreamworks'овский Tresspasser (или Acclaim'овский Turok...), а потому этот сотрудник компании-чу-



довища стал испытывать непреодолимую тягу к созданию нового Resident Evil, но с динозаврами. Начальство только радо. Больше резидентов (стритфайтеров, мегаменов...) — больше денег. Удивительно, что при таком подходе Capcom удается на протяжении вот уже двадцати лет оставаться одной из самых уважаемых японских компаний.

Чем же все-таки отличается Dino Crisis от Resident Evil, кроме как динозаврами? Разработчики утверждают, что

большая интерактивностью.

Достигается она будет за счет трехмерности окружающего пространства, взаимодействия с которым теперь можно в реальном времени (а не пошагово!).

Вообще графическая сторона претерпела значительные улучшения по сравнению со второй частью посвященного зомби творения.

К упомянутой трехмерности добавится ряд впечатляющих спецэффектов, что, по мнению Capcom, добавит игре более реалистичный вид и заставит нас переживать еще сильнее, чем в прошлый раз. Зомби быстро забываются, когда тебе в затылок дышит десятиметровый тираннозавр, хищно облизывающийся и жадно урчащий в предвкушении сочной и вкусной закуски. Ай-ай, какой ужас, сейчас штаны намочу. Спасите-помогите. Все, прячусь под стол, статью допечатаю попозже...

...И вот я вернулся. Первоначальный ужас прошел, а потому спокойно усаживаюсь за стол и начинаю стучать по клавишам с новой силой. Да, динозавры — сила. Спилберг был прав, когда снимал свой «Парк Юрского периода» — это именно то, что нужно публике. И Shinji

Mikami также прав, запикивая доисторических рептилий в Resident Evil. Влезают они туда с трудом, но японскому товарищу это как-то по фигу. Главное, чтобы купили. И купят. Особенно американцы, любящие динозавриков до беспамьяства (если только не испугаются и не разбегутся по домам в поисках убежища). Динозавры, кстати, в Dino Crisis выглядят довольно внушительно, могут произвести хорошее впечатление на играющего и слегка встревожить его своими яростными воплями (озвучивает, наверное, сам продюсер). Судя по скриншотам, эти бестии действительно красивы и грациозны. Еще бы, чудиком из трех с половиной полигонов, да с нарисованными глазками никого задрожать не заставишь. А ржать будут все. Важна атмосфера... Кстати, почему так воняет?

Причина запахов не выяснена, но зато, по ходу дела, выяснен сюжет игры. А так как выделенную страничку кровь из носу надо забить всяким ненужным хламом, я его с радостью сейчас приведу.

Действие Dino Crisis происходит... на острове в океане. Прямо Jurassic Park какой-то. Это еще что, читайте, что дальше будет! Ну так вот, на этом островке, именуемом Ибис, заперся один гениальный ученый. В своей сверхсекретной лаборатории он ставит невероятные эксперименты, пытается открыть «Чистую Энергию», так необходимую человечеству. На дворе-то у нас, как водится, будущее, а с ресурсами серьезные проблемы. Короче, молодец мужик. И все вроде бы прекрасно, но в самый неподходящий момент правительство приостанавливает финансирование проекта. Вскоре после этого на острове происходит что-то непонятное и страшное. Для выяснения обстоятельств происшествия на Ибис высылаются команда быстрого реагирования. Цель —



захватить докторишку и разузнать у него все подробности. Все хорошо, но, как вы уже догадались, по острову со страшной силой бродят давно вымершие динозаврики, взявшиеся неизвестно откуда. Правительство после долгих размышлений и многочисленных заседаний приходит к мнению, что это как-то связано с экспериментами профессора. Еще один повод поговорить с этим типом. Вы, игрок, исполняете роль одного из членов засланного отряда (что случилось с остальными «засланцами» — неизвестно) — девушки по имени Regina, которой придется продираться через густую растительность и полчища голодных динозавров к убежищу ученого, надеясь, что последний еще не успел откинуть копыта. Увлекательно, надо сказать, путешествие.

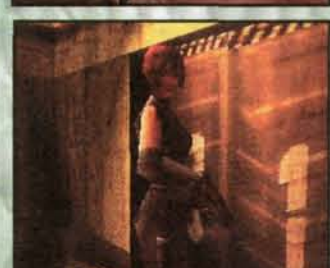
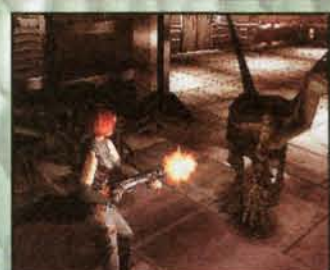
Не правда ли, что-то приведенная история малость напоминает. Кажется, где-то я подобное слышал...

А что нас ожидает в плане игрового процесса, за исключением все того же большего взаимодействия с окружающей средой? Появится ли что-нибудь новенькое по сравнению с Resident Evil? По большому счету — нет. Неужели вы так скоро ждете от Capcom перемен в игровом процессе? Вы что, ведь со времени выхода первого ужастика от этой компании прошло всего ничего времени. Три года — не срок. Вы лет десять подождите (как со Street Fighter), а там, быть может, что-нибудь и наметится. Не сейчас. Успокойтесь, Dino Crisis — это Resident Evil и ни что иное. И принцип тот же, и напряженность, страх нагнетается так же. И даже головоломки выполнены все в том же стиле. С той разницей, что выглядит происходящее на экране немного по-другому. Да и покрасивее. А уж брызги крови нынче какие! Это, вероятно, привлечет внимание большинства лю-

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	Resident Evil
ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
ОНЛАЙН:	www.capcom.com
ВЫХОД:	осень 1999

бителей Mortal Kombat, которых в нашей стране хоть отбавляй. Девать некуда. И вот Dino Crisis тогда, возможно, оторвет их от любимого занятия последнего времени — написания гневных писем в адрес некоторых злобных авторов «Страны Игр», якобы незаслуженно обижающих некоторые «гениальные» игрушки.

«А где же обещанный третий резидент?» — спросят любители интерактивных ужастиков. Я, конечно, бы мог ответить в двух словах (одно из которых — предлог), но цензура не пропустит. Capcom же на этот счет ничего не сооб-



щает, только западила: «Неплохо бы примерно в одно и то же время и фильм, и третью часть игры выпустить». Простым смертным неизвестно, что японская компания имеет в виду свой Dreamcast'овский Resident Evil: Code Veronica или обещанный PlayStation'овский сиквел. Но в любом случае владельцы соньки после недавнего Silent Hill хотя бы один первоклассный ужастик получат. Пусть Capcom и страдает (точнее, совсем наоборот) эксплуатацией одной и той же идеи на протяжении многих лет, но, согласитесь, фуфла она не делает. Dino Crisis станет отличной игрой для всех фэнов Resident Evil, а также для тех, кто с сим творением еще не ознакомился. А я над этим уродством буду ржать!



World Driver Championship

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Начально, но за всю свою довольно-таки долгую жизнь (если сравнивать с Bandai Pippin ;) Nintendo 64 так и не приобрела ни одной действительно хорошей гоночной игры. Исключение составляет разве что Top Gear Rally от Boss Game Studio, но это было давно. Mario Kart 64 в расчет не принимаем — это особый разговор, да и под понятие о «серьезной» гоночной игре этот шедевр не подпадает. Поэтому практически каждая новая игра этого типа обращает на



себя внимание, пусть даже и заранее видно, что путного из нее ничего не получится. К счастью, **World Driver Championship** к таким не относится, и присмотреться к ней стоит хотя бы потому, что разработчиком его выступает все тот же Boss, а значит, есть надежда.

На самом деле **World Driver Championship** нельзя назвать совершенно новой игрой. Это простой перевод игры с игрового автомата. Только там **WDC** звалась GT World Tour, ну а Midway (издатель) всего-навсего решила изменить название, полагая, что игра пройдет детальнейшую переработку и переродится в нечто совершенно новое. Почему-то я Midway не верю... Но, тем не менее, создатели игры продолжают настаивать на том, что геймплей нынче станет намного более сбалансированным, чем ранее. Оно, в принципе, и понятно. Какой уж там баланс на игровом автомате, когда нужно в максимально сжатые сроки выкачать из игрока как можно большее количество жетонок. Для домашней же консоли такое неприемлемо.

Увеличивается и число доступных трасс. Всего их десять штук, и раскиданы они, есте-



ственно, по всему миру. Вы ведь не забыли, игра зовется **World Driver Championship**. Каждая из трасс включает себя три варианта маршрута плюс уже привычный mirror mode. Изначально все три варианта недоступны, но, как водится, по мере прохождения вы получите возможность соревноваться и на них. Представляют они собой довольно любопытное зрелище. К примеру, в самой первой конфигурации вы не будете допущены к некоторым дополнительным частям трассы. В следующем же варианте на дорожном полотне появятся новые препятствия, новые повороты и новые детали.

С автомобилями все малость похуже. С лицензиями, похоже, у Boss Game Studio некоторые напряги, а потому в этом плане **World Driver Championship** во многом будет напоминать Ridge Racer. А особенно его четвертую часть. Также как и в R4, вам предстоит выбрать себе команду и спонсора, от чего и будут зависеть ха-



рактеристики вашего автомобиля. Спонсоров ожидается приличное количество, и в этом **World Driver Championship**, похоже, намерен оставить позади творение от Namco. К тому же с самого начала вам на выбор предоставляются целых 33 средства передвижения. Но, в конечном итоге, машинок в Ridge Racer Type 4 все равно больше! Прямо какое-то состязание убогих получается.

Графика **World Driver Championship** оставляет довольно приятное впечатление и действительно способна составить конкуренцию лучшим представителям жанра на конкурирующем PlayStation. К



ПЛАТФОРМА: Nintendo 64
ЖАНР: Гонки
ИЗДАТЕЛЬ: Midway
РАЗРАБОТЧИК: Boss Game Studios
ОНЛАЙН: www.midway.com
ВЫХОД: лето 1999



тому же разработчики решили порадовать всех обладателей Nintendo 64 и включили в продукт возможность игры на высоком разрешении. Картинка станет меньше, но четче, красивее и детализованнее. При всем при этом, такой наворот не требует дополнительного блока оперативной памяти. Отлично.

Выход игры запланирован на середину года, и тогда мы увидим, что все-таки получилось у создателей Top Gear Rally и удалось ли им сотворить действительно хорошую гонку, которой так не хватало нинтендовской приставке.

CM

Snowboarding Supreme DC, PC

Snowboarding Supreme

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Зкстремальные виды спорта становятся все популярнее и популярнее в течение последних нескольких лет и увлекают все больше и больше народа. Одна из самых зрелищных дисциплин — сноубординг — пользуется особым интересом со стороны публики. Сноубординг красив и интересен, но основной проблемой в нем является снаряжение, позволить себе которое может далеко не каждый. Естественно, что такой привлекающий внимание общественности вид спорта не мог остаться в стороне от мира интерактивных развлечений, и вот уже повсюду на всевозможные игровые приставки и компьютеры стали валить так называемые «симуляторы сноубординга». Покупаются они довольно неплохо, даже будучи жутко неидеальными, как те же знаменитые

Cool Boarders от Idol Minds. А единственным нормальным представителем поджанра до сих пор является одна игра — 1080 Degree Snowboarding для Nintendo 64 — превзойти которую так никто пока и не может.

Но не исключено, что в ближайшее время (в этом году) ситуация способна перемениться. Европейское издательство Infogrames к концу 1999 планирует выпустить на Dreamcast с его графическими возможностями (графика в сноубординге играет далеко не последнюю роль) свой многообещающий вариант



катания с горки с не впечатляющим названием **Snowboarding Supreme**.

Прежде всего, продукт Housemarque и Infogrames должен будет впечатлить игрока своим графическим исполнением. Сейчас такие времена, когда внимание обращают только на это. Чем-чем, а

графикой **Snowboarding Supreme** может похвастаться. Прекрасные модели сноубордистов радуют глаз обилием полигонов и прекрасной детализацией. Высокое разрешение делает свое дело, и картинка чрезвычайно красива и привлекательна. В то же время разработчики отмечают, что при такой классной графике не будут забыты и скорость игры, и количество выводимых на экран кадров в секунду. Так что эту важнейшую часть игры в жертву визуальной привлекательности не принесут. Надеюсь.

Среди прочего стоит отметить еще одну немаловажную деталь, касающуюся моделирования спортсменов. Для максимального реализма в движениях и максимальной плавности Housemarque применили при сотворении их фигурок известный метод, при котором сначала создается скелет, каркас, позже обтягиваемый полигонами и текстурами. Разработчики утверждают, что веселые ребята сноубордисты будут гнуться как настоящие люди, а не как куклы с руками и ногами на шарнирах. Судя по скриншотам, все это похоже на правду. Но, с другой стороны, ранним

картинкам из игры никогда нельзя полностью доверять.

С внешней стороны **Snowboarding Supreme** вроде теперь все ясно. Но вот с игровым процессом, к сожалению, такой же ясности не наблюдается. А, как известно, именно он является основной проблемой подавляющего большинства современных (и стареньких) симуляторов сноубординга. И вряд ли графика спасет, если играть неинтересно, если все уныло до безобразия, дизайн трекров хромает на обе ноги, а поведение вашего героя просто валит с ног. Порой вот еще управление, а точнее его реализация, примешивается ко всей этой куче. И, вообще, хочется чего-нибудь яркого и запоминающегося: хороших трюков (но только чтобы выполнялись нормально, а не через пень-колоду), бешеной скорости, проработанных игровых режимов. А то как вспомнится какой-нибудь Chill... Что сотворят разработчики с геймплеем, точно не известно (они и сами, наверное, этого не знают), но хотелось



бы верить, что 1080 не останется единственным действительно стоящим внимания произведением в данной области. Любители Cool Boarders, конечно, с этим не согласятся, но на то они и любители Cool Boarders, этой довольно средней PlayStation'овской «сторжкосяжалки», больше похожей на потуги Sony и Idol Minds заработать на таких, как они, неплохую сумму денег. Будем ждать и смотреть, что покажут нам европейские (прочти родные) разработчики. И получится ли у них создать на Dreamcast'e действительно хороший, качественный и интересный сноубординг, возможно даже способный заставить нас забыть о нинтендовском творении в этой области.

CM

Dead or Alive 2

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Кто бы мог подумать еще пару лет назад, что скромную японскую компанию Тесто когда-нибудь придется рассматривать как реальную силу в одном из самых жестких и, казалось, сложившихся жанров — файтингах. Мы знали Тесто по незабвенному Ninja Gaiden (Ninja Ryukenden) в количестве четырех-пяти штук, ставшему чем-то вроде визитной карточки этого разработчика, да еще по неповторимым PlayStation'овским Тесто's Deception. И тут такой неожиданный прорыв в мир, созданный Street Fighter и Virtua Fighter.

Перебрав с игровых автоматов на сony'овскую приставку, **Dead or Alive** сумел реальнейшую конкуренцию укрепившимся там Tekken'у. Прекрасная графика, отличное управление и привлекательные японские девушки обеспечили этой игре оглушительный успех, да такой, что никто даже особо и не рассуждал на тему не самой лучшей проработки игрового процесса и оригинальности, близкой к нулевой отметке. Между тем, было совершенно очевидно, что, в процессе создания **Dead or Alive**, за основу был взят сеговский Virtua Fighter практически в его первоначальном виде. А для внесения хоть какой-то, пусть даже совсем малой крупицы оригинальности, разработчики изобрели кнопку перехвата удара («hold»). При достаточном умении ее внедрение могло бы и сотворить небольшую революцию. Но ее не получилось. Перехваты получились малость корявыми и особенной «глубины» (и ширины) игровому процессу своим присутствием не добавили. Скорее даже наоборот. Но в данном случае это оказалось не главным. **Dead or Alive** и без отточенного геймплея был способен продержаться человека за игрой довольно приличное количество времени. Осуществлялся такой трюк за счет гениальнейшей находки разработчиков, создавших уйму костюмов для всех персонажей. Явление, довольно обычное для файтингов, конкретно здесь стало чем-то большим, чем просто очеред-

ным ненужным наворотом. Для тех, кто до сих пор не в курсе (или же подзабыл, а может по какой-либо причине не знал) поясню.

Каждый новый костюм персонажа открывался только после прохождения им игры и забиения злобного босса, а не как в Street Fighter, простым нажатием кнопки. При этом у девушек, представленных в немалом, если сравнивать с другими трехмерными файтингами, количестве, костюмчики раз от раза становились все более и более откровенными. И после открытия последнего, пятнадцатого, большинство представительниц прекрасного пола уже продолжали поединки в одном нижнем белье. Бесконечные прохождения игры за всех героев (или просто за всех девушек), вскрытие секретных режимов и прочее оказывалось в конце концов наискущнейшим занятием, надоедливым и достаточно безынтересным, особенно после десятого раза. Но народ все играл и играл. Уже начинало мутить, но желание добыть этот чертов пятнадцатый костюм чаще всего пересиливало. Как раз именно это и обеспечило **Dead or Alive** такую страшную популярность и, в какой-то мере, «долгоиграемость».

Для тех же, кому все эти девушки по какой-то причине были совершенно неинтересны, могли просто посмотреть и опробовать в действии «Virtua Fighter для PlayStation», исполненный в типичной плейстейшоновской манере. Красиво, иногда даже интересно, но неоригинально и слабавато в плане все того же игрового процесса, постоянными напоминаниями о котором за свою недолгую жизнь я уже успел так надоест любителям Mortal Kombat и Killer Instinct. Исключительно «развлекательный файтинг», не претендующий на серьезность, но несмотря на это собирающий огромную аудиторию.

Вполне логично, что останавливаться на достигнутом и, следовательно, терять золотую жилу Тесто не стала, а решила в итоге выпустить продолжение своего хита. На этот раз на сеговскую платформу Naomi и, естественно, на гомологичный ей Dreamcast.

Впервые показанный на выставке JAMMA'98 **Dead or Alive 2** произвел, надо сказать, приятное впечатление и



успел многим приглянуться. О чем мы вам незамедлительно сообщили. Вот какие мы хорошие. Любите нас.

Действительно даже чисто визуально игра производит очень приятное впечатление. Высокое разрешение и, как следствие, великолепная детализация, огромное количество полигонов... Вообще по части графики творение Тесто вполне в состоянии обскать как Virtua Fighter 3, так и недавний Power Stone.

С игровым процессом практически все понятно уже на данный момент. Особенных изменений, скорее всего, не будет. Разве что напрямую связанных с резко возросшей интерактивностью. Конечно, не до пределов Power Stone, но крушить некоторые препятствия, пробивать витражи в стенах и «перлетать» на другие бэкграунды вы теперь однозначно сможете. Все это только подтверждает, что с взрывоопасной зоной, заменявший традиционный Ring Out мы, вероятно, распрощаемся. Разве что встретится она нам на каких-то отдельных площадках для боев. Для разнообразия. Да и нравились многим взрывчики-то. Достойная альтернатива падениям за пределы площадки.

Домашняя версия **Dead or Alive 2**, как принято, должна будет обогатиться новыми режимами игры, чем она и отличится от аркады. Разработчикам из Тесто спешить особенно некуда, а значит мы вправе ожидать полноценную доработку знаменитого фактора успеха ее дочки. История с третьим Virtua Fighter, по крайней мере, повториться не должна.

Также, как и любой клонопроизводитель, Тесто стремится во всем следовать моде, надеясь, вероятно, что это окажется дополнительным фактором успеха ее дочки. Основные конкуренты, все те же Virtua Fighter 3 и Power Stone, на свет уже появились, а значит неплохо бы к ним получше присмотреться и, как итог, почерпнуть из этих продуктов нечто полезное для **Dead or Alive 2**. Первые шаги в этом направлении уже сделаны. К примеру, возросшая ни с того ни с сего в

ПЛАТФОРМА:	Dreamcast, Naomi
ЖАНР:	Fighting
ИЗДАТЕЛЬ:	Tecmo
РАЗРАБОТЧИК:	Team Ninja
ОНЛАЙН:	www.tecmo.co.jp
ВЫХОД:	осень 1999



последнее время популярность «командных битв» (Team Battle) найдет свое отражение и в нашем «файтинге на раздевание». Зараженный Virtua Fighter 3tb, **Dead or Alive 2** представит нам любопытный, но совершенно неоригинальный Tag Team Mode. Вообще, все Team Battle ведут свое начало от Super Street Fighter 2, из которого потом разные производители воровали идею как хотели и как наглость позволяла. Даже Sega вот на это в конце-то концов пошла, тем самым «омоднив» заросший мхом файтинговый режим. Tag Team Mode является его небольшим видоизменением, придуманным также Capcom, но для своего X-men vs Street Fighter. Если в простом ТВ несколько бойцов выпрыгивало по очереди друг за другом, как запасные игроки, то в Tag персонажей разрешено менять прямо посреди раунда, когда заблагорассудится. X-men vs SF в свое время во многом за счет этого и прославился.

Так вот, нахально заграбастав себе режим, **Dead or Alive 2** начинает выставлять его напоказ, показывая, что мы теперь, мол, круче самой сеговской «виртуашки». Конечно, это далеко не так, но кто-то ведь может и поверить.

У игры от Team Ninja, названной так в честь постоянно мною вспоминаемого Ninja Gaiden (он, кстати, самолично присутствует в обеих частях **Dead or Alive**, и зовут его там Ryu Hayabusa), похоже все в очередной раз сложится довольно неплохо. Лидером в жанре «попсовый Virtua Fighter», безусловно, стать не сможет, но внимания привлечет еще больше, чем в прошлый раз. Он безумно красив, он весел, он стилиен. К сожалению, в наше время такого списка вполне достаточно, чтобы стать хитовым файтингом и приобрести фанатов, которые потом начнут доказывать превосходство своего «вылепленного из того, что было» идола над всеми остальными, пусть даже многократно более проработанными представителями жанра.

HTTP://WWW.GAMELAND.RU

СТРАНА:ИПР АПРЕЛЬ 1999

038

Ape Escape

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

После выхода в прошлом году двух прекрасных трехмерных платформеров — Spyro the Dragon от Insomniac и Crash Bandicoot 3 Warped от Naughty Dog — очень большая часть разработчиков изощлась страшной завистью по отношению к этим двум компаниям и их удачным проектам. Особенное внимание привлек к себе драконенок Спайро, чьи приключения так неожиданно понравились многим и многим людям. В основном, конечно, из-за прекрасного графического оформления, но не будем сейчас затрагивать вечные проблемы, касающиеся понятия gameplay. С Крэшомто все было ясно еще до выхода очередной серии его походов — хитом он родился, хитом будет всегда, даже несмотря на свою страшнейшую «оригинальность». А вот Спайро... Посмотрел народ, посмотрел и как ринется, пока не поздно, клепать нечто подобное. Psygnosis вот ухватила за Kingsley, но Sony этого почему-то мало, и вот в ту же упряжку захихнули и японское отделение уже самой Sony Computer Entertainment, наказав ей к весне издать что-нибудь точно такое же. К весне японцы управились и вот уже довольно скоро мы увидим нового представителя надоевшего жанра, стремящегося отвоевать себе часть карманов покупателей. **Ape Escape** называется эта довольно стандартная на вид игра, основным плюсом которой можно назвать видимую качественность по сравнению с каким-нибудь небездарнейшим A Bug's Life.



Еще **Ape Escape** знаменательна тем, что это первый проект, ТРЕБУЮЩИЙ обязательного наличия Dual Shock. Без него играть нельзя ну просто ни в какую. Если после этого большая часть компаний решит, что пора окончательно переходить на аналоговые контрол-

леры и начнет включать в свои продукты только один вариант управления. Представляете себе гонку, которой можно управлять только с помощью аналога и никак иначе. Точность выбора направления движения при этом пропадет начисто. Такую приставку без угрызений совести надо нести на помойку. Видимо, Sony глубоко наплевать, что цифровое управление нравится многим намного больше, чем насаждаемое ей. Хотя с PlayStation'овским геймпадом любое управление покажет-



ся ужасным. Человеку, создавшему его, надлежало бы проломить череп.



ся ужасным. Человеку, создавшему его, надлежало бы проломить череп.

Но вернемся к **Ape Escape**. Главными его героями являются два паренка, Buzz и Spike, друзья некоего старого профессора, к числу изобретений которого относится такой банальнейший предмет, как машина времени. С ним ученый как раз и проводил важнейшие эксперименты, когда толпа неизвестно откуда взявшихся обезьян самым наглым образом прервала его работу и отправилась на машинке в отдаленное прошлое, задавшись целью изменить будущее человечества. Надо было что-то срочно предпринять, и старикан не нашел ничего лучше, чем послать двух детей исправлять его ошибки. Для этого Базу и Спайку (прямо какие-то собачьи имена) предстоит переловить в различных временных периодах всех чертовых низших приматов и вернуть обратно. Или же убить по дороге домой, а трупы расчленив на мелкие части и скормить свиньям. Игра детская, и вам этого не покажут, но можете быть уверены, что два молодых человека именно так с пленными и поступят.

Очень радует, что разработчики, после долгих колебаний, решили все-таки поработать над игрой и даже внести в нее некоторую оригинальность. Так для от-

ПЛАТФОРМА: Playstation
ЖАНР: 3D-платформер
ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РАЗРАБОТЧИК: SCEI
ОНЛАЙН: www.playstation.com
ВЫХОД: весна 1999



лова обезьян вам придется использовать различные высокотехнологичные приспособления, специальные ловушки. Первым в этом списке стоит сачок для бабочек, предназначенный, по-видимому (и невидимому), для уж слишком мелких экземпляров. Или же используемый исключительно для острастки. Типа помахал у обезьяны сачком перед носом, она перепугалась, а ты ее кирпичом глушить! Было бы интересно. А еще в арсенале наших героев есть радиоуправляемые машинки и танки. Меня особенно заинтересовало последнее из перечисленного. Жалко только, что с помощью этого аксессуара вышибать вам не разрешат.

В общем вот он какой, этот **Ape Escape**. Никому особенно не нужный, хотя и дразнящий поклонников трехмерных платформеров рядом полурегулярных решений.

СИ

Armorines | PS, N64

Armorines

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Прошло еще совсем немного времени с момента выхода Turok 2: Seeds of Evil, а Acclaim, желая заработать как можно больше денег на приставочных любителях 3D-action, объявляет о разработке нового проекта в этом жанре. Так же как и в случае с Bloodshot и Shadowman, за основу была взята популярная серия комиксов, издаваемых Acclaim Comics. Популярность их, конечно, далеко не так велика, как, например, у Marvel'овских супергероев, а, значит, о попытке создания самой обыкновенной, опирающейся на лицензию игры здесь говорить, к счастью, не приходится. Здесь совсем другое — стремление раскрутить на деньги не остывших от второго «Турецкого охотника» игроков. А среди обладателей Nintendo 64 это творение, надо сказать, пользуется некоторым поче-

том. Новый проект печально известного самими различными деяниями страшного и ужасного издательства Acclaim и его вечного партнера, разработчика Probe Entertainment, создателя скоростных Extreme-G, получил непробиваемое название **Armorines** и повествует он о буднях простых солдат элитного подразделения будущего, по совместительству скромных спасителей человечества. Вообще предыстория игры подозрительно напоминает Starship Troopers. Почему? Смотрите. Однажды в студеную летнюю пору в родной Сибири высадилось огромное войско насекомых-мутантов. И были эти твари отчего-то очень злыми, а потому начали они с остервенением терроризировать население нашей несчастной планеты. Но спасение существует. И это именно те храбрые спецназовцы, оснащенные экспериментальным видом сверхпрочной брони, известные как Armored Marines. Или просто, одним словом, — **Armorines**. Оснастившись под завязку своими суперкостюмами, ребята десантируются «там, где нужно»



и начинают кромсать жуков из крупнокалиберного огнестрельного оружия. На все про все командованием выделено 128 часов. По ходу дела, естественно, большая часть отряда гибнет и остаются только два самых крутых товарища, роль которых вам и предстоит взять на себя. Заметьте: не один, а два. Это потому, что разработчики включили в Armorines столь редкий кооперативный

режим, а, значит, игру можно будет проходить в компании с другом. Но если вас такое положение дел не устраивает, и славу вы ни с кем делить не собираетесь, то спешу вам сообщить, что Deathmatch в наличии также имеется, причем рассчитан он на четверых, а это, как известно, гарантирует веселое времяпрепровождение.



Armorines — игра «побочная» и рас-

считанная исключительно на получение прибыли (у Acclaim, правда, все игры, кажется, такие). А, значит, ничего особенного для нее придумывать не стали, тем более создавать новый движок. Зачем, если есть Turok'овский. Его и используем. Turok 2 мы уже в действии видели, а, значит, примерно можно представить себе качество графического оформления **Armorines**. Будет красиво. А уж при использовании нинтендовского дополнительного блока оперативной памяти, позволяющего идти игре на высоком разрешении, тем более. Запланированная версия для PlayStation ничем таким похвастаться не сможет, но даже и там будет на что посмотреть.

Acclaim своим проектом, как всегда, очень и очень гордится. Аж распирает. Причем гордится, по моему, абсолютно всем, чем только можно. И графикой (действительно хорошей), и анимацией противников, и «дьявольски умным искусственным интеллектом» (цитата), и наипродуманнейшим сюжетом вкупе с великолепнейшим игровым процессом. Особенно наша любимая компания ставит себе в заслугу так называемую оп-

ПЛАТФОРМА: N64, PS
ЖАНР: 3D-action
ИЗДАТЕЛЬ: Acclaim
РАЗРАБОТЧИК: Probe Entertainment
ОНЛАЙН: www.acclaimnation.com
ВЫХОД: осень-зима 1999



rail систему игры, по ее заверениям совершенно уникальную. Состоит она в том, что иногда вы сможете не управлять передвижениями своего героя, а просто сидеть в каком-нибудь средстве передвижения и крутить пулеметом, отстреливаясь от неприятеля. «Содрана идея!» — скажете вы. Да, и мы знаем даже, откуда.

Но все это мелочи по сравнению с главным достоинством игры — наличием в ней огромных инсектоидов, обожаемых Acclaim просто до безумия. По этому случаю я хотел бы привести довольно двусмысленную фразу, произнесенную кем-то из сотрудников компании, анонсировавших **Armorines**: «The bugs are what really makes this game cool.» А я, глупый, думал, что баги — плохо.

СИ

Omega Boost

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Хизненный цикл PlayStation неуклонно подходит к своей завершающей отметке, и, казалось бы, именно в этот период времени количество новых игр для консоли должно медленно, но верно сокращаться. Компания же Sony, вовсю расхваливая достоинства своего разрабатывающегося PlayStation 2, одновременно с этим заявляет о еще не исчерпанном потенциале первой своей игровой системы. И, как бы подтверждая это, собирается самолично выпустить в ближайшее время ряд вызывающих интерес продуктов, таких, например, как продолжение суперхитового Gran Turismo и занятнейшая трехмерная стрелялка под названием **Omega Boost**.

Omega Boost, по выражению самих создателей игры, — это «Panzer Dragoon, только с роботами вместо драконов». Очень, кстати, верно сказано. Примерно так все это и выглядит, именно на это все и похоже.

Сам робот — главное действующее лицо — внешне довольно сильно смахивает на известную конструкцию Valkyrie из Macross-Robotech. Данный популярнейший как в Японии (особенно), так и за ее пределами anime-шный сериал, по признанию разработчиков, собственно и был вдохновителем всего проекта. Игра даже задумывалась как этакое отражение вселенной Macross, а если точнее, то ее прекрасных батальных сцен (что в мультиках было не главным), представленных здесь во всей красе. Соответственно, игра наверняка должна полюбитья всем ценителям космических сражений и боевых роботов.

Итак, вы водитель боевой машины, именуемой **Omega Boost**, — многометрового гиганта, обладающего страшной разрушительной силой и огромной огневой мощью, способного к перемещению в открытом космосе. Единственное, что немного расстраи-



вает, так это вполне вероятное отсутствие возможности трансформироваться из робота в космический истребитель и наоборот. А ведь именно этим «Валькирии» и были всегда знамениты.

С точки зрения игрового процесса ничего принципиально нового **Omega Boost** не несет и почти во всем следует опыту своих предшественников (таких, как тот же Panzer Dragoon, с которым проект Sony постоянно сравнивают). Летаете на своем агрегате и уничтожаете кораблики и роботов противника. И так из уровня в уровень. Ну, а в конце каждого из них нас ожидает очень



большой и очень сильный босс. Но при этом довольно тупой и со своей слабостью. И, как заявляют создатели **Omega Boost**, особых проблем с устранением этих переростков у игрока возникнуть не должно. Ведь это обыкновенная стрелялка, а для получения от такой игры удовольствия требуется и соответствующий уровень сложности. Игрок должен чувствовать, что он может все, и на примерах видеть, насколько он силен. Но при этом слишком сильное упрощение задачи вполне способно пагубно сказаться на игровых качествах, так как когда тебе совершенно никто не мешает, а враги созданы для вида, желание продолжать все это куда-то пропадает. Получается, что нужна и напряженность, и некоторая простота, жизненно необходимая любой стрелялке. Похоже, все это будет присутствовать и в **Omega Boost**, а, значит, основные задатки для укрепления на позиции «лучшей пиф-паф стрелялки для

ПЛАТФОРМА: PlayStation
ЖАНР: shooter
ИЗДАТЕЛЬ: SCE
РАЗРАБОТЧИК: Sony Computer Entertainment
ОНЛАЙН: www.playstation.com
ВЫХОД: первая половина 1999



PlayStation» у игры имеются. В подтверждение последнего утверждения говорит и тот факт, что к созданию **Omega Boost** привлечен и ряд людей из небезызвестной Polyphony Digital. В том числе и продюсеры, так умело раскрутившие Gran Turismo. Кстати, именно они внесли в готовящийся продукт такую интересную вещь, как красочный повтор пройденного уровня. Сразу вспоминается Gran Turismo, не правда ли?

Внешне **Omega Boost** обещает стать настоящим парадом спецэффектов: от красивейших взрывов до прекрасного освещения объектов. В этом ни одна игра этого жанра на приставке не сравнится с сonyвским проектом.

Мне кажется (а когда кажется — надо креститься), что на **Omega Boost** действительно стоит обратить внимание. Даже хотя бы только из-за того, что большие японские роботы это круто.

СИ



DC | Crazy Taxi

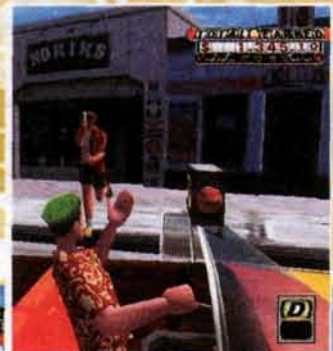
Crazy Taxi

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

В скором времени создатели великолепного Top Skater, команда программистов из Sega AM3, планирует выпустить на игровых автоматах, а позже, как положено, и на Dreamcast'e свою новую, не менее великолепную игру, известную нам под именем **Crazy Taxi**.

Crazy Taxi — игра немного необычная, напоминающая чем-то Harley Davidson LA Riders и отчасти старенький Quarantine. Вы выполняете роль водителя-таксиста, чья непосредственная обязанность — развозить пассажиров туда, куда они скажут (и покажут). При этом следует учитывать, что большинство ваших клиентов имеет некоторые «дикие» наклонности и кататься очень любит. Особенно с ветерком, по встречной полосе, расхищая автомо-

били. За особо рискованные и наглые по отношению к окружающим выходы вас они очень хвалят и выдают кучу премиальных очков. Можно даже составлять длинные трюковые комбы и получать немеренные бонусы. Но не забудьте о главном, о конечном пункте назначения, указанном сидящим на заднем сиденье пассажиром, ведь довести его туда надо в целости и сохран-



ности за определенное, четко указанное и ограниченное время. Не успел — кидай новый жетон (или ругайся, тратя новое continue). Согласитесь, некоторое сходство со старой GameTek'овской игрушкой имеется. Вот только никаких брызг крови, пулеметов над кабиной и шипов на бампере. Все как в настоящей жизни. И действие происходит не в постапокалиптических городах будущего, а в наше время на западном побережье североамериканских штатов. Реальных населенных пунктов, судя по всему, не будет, но и без этого веселье обеспечено. А из нашей реальности в **Crazy Taxi** вы найдете такие заведения, как забегаловки Pizza Hut или магазины Levi's. Рекламу свою они, вероятно, уже оплатили.

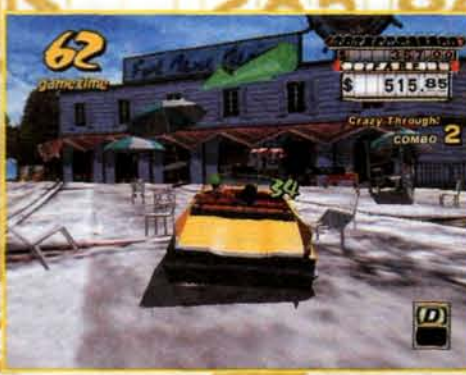
В восторг от игры приводит еще и не-

маловажное известие, что в ваше распоряжение будет предоставлен по сути небольшой город, по которому вы можете колесить в любом направлении. И это роднит **Crazy Taxi** с LA Riders и не вышедшим пока Driver. Настораживает только возможная головомалая сложность, отпугивавшая многих от тех же LA Riders.

несмотря даже на присутствовавшие там знаменитые Harley Davidson — мечту каждого любителя скорости и рок-направления в музыке. Кстати, о ней в данном случае стоит сказать несколько совсем не лишним слов.

Для создания музыкального сопровождения к игре Sega пригласила две такие известные команды, как Bad Religion и The Offspring, которые действительно способны создать настроение играющему. И это не просто хитрый рекламный ход, привлекающий к игре дополнительную аудиторию (хотя я бы играл в **Crazy Taxi** даже только из-за этого). Это скорее необходимость. Ведь как надоели монотонные невыразительные мелодии, так часто (слишком часто) сопровождающие игровые продукты. Но традиционный сеговский «турум-пурум-

ПЛАТФОРМА: Dreamcast, Naomi
ЖАНР: гонки
ИЗДАТЕЛЬ: Sega
РАЗРАБОТЧИК: Sega AM3
ОНЛАЙН: www.sega.com
ВЫХОД: весна 1999



пум-пум» наконец-то сменится на такой приятный и милый «...just a sucker when no self esteem!». Только сейчас я понял, как я все-таки люблю The Offspring. Хотя, конечно, меньше, чем, к примеру, Blind Guardian.

О графике говорить не хочу и не буду. У вас есть глаза — смотрите на экраншоты. В такую игру просто хочется играть и играть долго, наслаждаясь каждой минутой пребывания обыкновенным, пусть немного крейзанутым таксистом, колесящим по залитым солнцем дорогам Калифорнии. И непременно под великолепнейшую бодрящую музыку, способную поднять на ноги и завести даже самого тупого любителя попсы и негритянских обезьяньих ритмов!

СИ



Soul Calibur

Дмитрий ПОЛЮХОВ
predator@gameland.ru

Вот что хорошо умеет делать Namco, так это драки. Конечно же, все знают о серии Tekken — успех был достигнут беспрецедентный. Несколько в тени всегда оставалась другая игрушка — Soul Blade/Edge, в которой сочетались отличная графика, музыка и оригинальность.

Действие происходило в средневековом мире, где воины со всего света сошлись в битве не на жизнь, а на смерть, приз за победу в которой — обладание могущественным магическим артефактом, который назывался Клинок Души (Soul Blade на иностранном). Отличительным же моментом был факт проведения всех поединков с использованием холодного колюще-режущего оружия. Игроку предстояло биться с оппонентом на ограниченной арене, покинуть которую приравнивалось к поражению. Самураи, ниндзя, воры и пираты, вооруженные одним или двумя мечами/ножами/топорами состязались в искусстве нанесения смертельных увечий. Поразительные удары, прыжки и специальные атаки, при этом начисто лишённые магии, превращали каждый бой в увлекательнейшее шоу. Единственный момент, который слегка отпугнул игроков — полное отсутствие крови и возможности отрубать ноги/руки/головы. Хотя это вопрос личных пристрастий. Несколько позже Soul Blade удостоился перевода на Playstation, где добился еще большего успеха.

Namco пропустила годик-полтора и обрадовала игровое сообщество продолжением — **Soul Calibur**. Мы уже писали о ней на страницах «Страны Игр» — потрясающие графика, музыка и значительные доработки игрового процесса. Короче говоря, все то, без чего нельзя обойтись, делая вторую часть любого хита, особенно учитывая высокие стандарты, установленные Soul Blade.

А теперь готовьтесь! Сразу два объявления было сделано Namco. Во-первых, разработчик признался в поддержке Sega Dreamcast, как говорится, не словом, а делом, что является, несомненно, весомым аргументом «ЗА» для всех, кто раздумывает над покупкой этой приставки. Во-вторых, той самой первой игрой будет отмененный **Soul Calibur!** Аллилуйя!

Хитрые японцы провели закрытую пресс-конференцию, где показывали из-

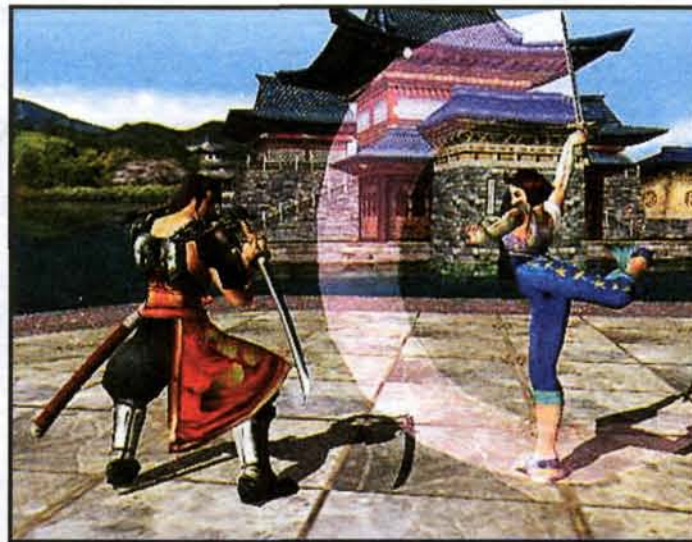
бранную готовую на 30 процентов версию. И это неделю спустя после демонстрации наработок для новой Playstation — SONY будет очень недовольна!)

Итак, «домашний» **Soul Calibur** может похвалиться улучшенной графикой (по сравнению с игровым автоматом) и анимацией при 60 кадрах в секунду, полным набором героев — 10 человек, а также эксклюзивными для Dreamcast режимами игры, которые пока держатся в секрете.

Soul Calibur, также как и Soul Blade, слывет богатым, проработанным сюжетом и интересными героями. А начинается эта история с человека по имени Captain Cervantes. Он был самым грозным и беспощадным пиратом своего времени. Неизвестно как, но попал к нему однажды во владение меч (на самом деле два меча в одном), который являлся самим воплощением Зла, под названием Soul Blade (Клинок Души). Сервантес и команда его корабля «Адриан» терроризировали весь Атлантический океан, пока однажды демон-меч полностью ни овладел сознанием Капитана. В тот день он устроил настоящую бойню, в которой были уничтожены вся команда корабля и население целого городка, который служил пиратам базой. Оставшись один и насытив меч душами убитых, Сервантес устроил себе пристанище в развалинах постоялого двора и стал терпеливо ждать новых жертв, а меч тем временем отдыхал и готовился к созданию своего «отпрыска» — Сына Клинка Души.



В последующие двадцать лет мир наполнили слухи о существовании таинственного и безумно могущественного меча Зла. Некоторые считали, что он может принести спасение тем, кто его обретет; другие же — что это самое мощное оружие на свете. Люди искали Soul Blade для самых различных целей, к счастью, лишь немногие смогли его найти. Те же, кому это удалось, проклинали себя и судьбу по мере того, как Soul Blade завладевал душой своего «нового» владельца.



Но были и те, кто не покорился мечу. Sophitia — воин-священнослужитель из храма бога Hephaestus, который покровительствовал кузнецам и ремесленникам. В тяжелой битве с Сервантесом ей удалось уничтожить один из мечей (напомню, что под названием Soul Blade скрывались два меча!), однако его осколки тяжело ранили Софитию, и она неминуемо бы погибла, если бы в бой не вступила Taki — «Underground Hunter». Которая победила пирата и, прихватив небольшой осколок лезвия на память, а также прыгая и перемещаясь бегом, как и в Soul Blade. Но в **Soul Calibur** разработчики добились новой степени свободы — противники теперь могут перемещаться на любое расстояние друг от друга в любом из имеющихся восьми направлений, что вводит дополнительные стратегические элементы ведения боя. Во время этих маневров герои способны на выполнение новых и очень мощных атак, ранее не доступных. Стоит отметить, что бегать придется с разной скоростью — убежать труднее, нежели напасть с «набегу»). Необходимость прыжков таким образом несколько преуменьшена, так как всегда можно скрыться в любом направлении.

Тем временем юный Siegfried — могучий воин из Германии добрался в своих поисках

Soul Blade до последнего пристанища Сервантеса, где обнаружил лишь гниющие остатки когда-то грозного пирата. В руке труп держал меч. Не в силах отвести взгляд, молодой Зигфрид подходил все ближе и ближе, но тут неожиданно останки Сервантеса окутало магическим огнем, и злой дух предстал изумленному воину.

Через мгновение начался поединок. Естественно, Зигфрид победил, сломав при этом свой огромный двуручный меч. Тяжело дыша, воин потянулся к святыне — Soul Blade, когда неожиданно клинок поднялся в воздух и сам влетел в руки юноши.

В ту ночь многие жители городков, расположенных на побережье Испании, могли наблюдать столб ослепляющего белого света. Откуда им было знать, что они видели рождение Семени Зла, которое обернется разрушительными катаклизмами по всему свету... Наступает очередь игрока вмешаться в дальнейшую судьбу мира и остановить Зло.

Теперь немного поговорим об игровом процессе. Как уже отмечалось, бои проходят один на один, где вы сражаетесь на ограниченной со всех сторон арене, выход за пределы которой приравнивается к поражению. Поединок же ведется до полной потери жизненной силы бойца (неоригинально!). В распоряжении ге-

роев есть огромное количество приемов, комбинаций ударов и тому подобных средств, а также особые атаки, требующие специальной, так сказать, энергии. Эта энергия является запасом прочности вашего меча — т.е. за поединок вам разрешается провести ее раза 3-4, после чего оружие просто ломается. Но не стоит уповать на эти супер приемы. Блокирование ударов также уменьшает «здоровье» вашего клинка — отсидеться под натиском врага в обороне не удастся, ибо меч просто сломается. Тогда боец остается совсем без средств ведения обороны и сражается в рукопашную... Но против холодного оружия это не очень эффективно.

Герои могут двигаться во всех направлениях — в игре честный 3D. Можно кружить вокруг противника, отступать вверх/вниз, а также прыгать и перемещаться бегом, как и в Soul Blade. Но в **Soul Calibur** разработчики добились новой степени свободы — противники теперь могут перемещаться на любое расстояние друг от друга в любом из имеющихся восьми направлений, что вводит дополнительные стратегические элементы ведения боя. Во время этих маневров герои способны на выполнение новых и очень мощных атак, ранее не доступных. Стоит отметить, что бегать придется с разной скоростью — убежать труднее, нежели напасть с «набегу»). Необходимость прыжков таким образом несколько преуменьшена, так как всегда можно скрыться в любом направлении.

В системе обороны появилась еще одна интересная деталь — на короткое время можно присесть, таким образом уклониться/провести контратаку.

Система нападения же осталась прежней, т.е. вертикальный/горизонтальный удар мечом, удар ногой и блок. Из нововведений стоит отметить возможность проведения обманных атак, задерживать удары и выполнять разнообразные смертельные комбинации. Хотя сильных отличий по сравнению с Soul Blade нет.

Насколько успешным будет дебют Namco на платформе Sega? SONY, Sega и Namco ждут не дожидаясь результатов продаж **Soul Calibur**. Если порт будет удачным, нас ждет «звездный» союз мощнейшей приставки, первоклассного разработчика и отличной игры. Ожидается, что работа над проектом закончится к лету.

ПЛАТФОРМА:	DC
ЖАНР:	Файтинг
ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
РАЗРАБОТЧИК:	Namco
ОНЛАЙН:	http://www.namco.com
ВЫХОД:	Лето 1999 года

Imperialism 2: Age of Exploration

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ: Mindscape
РАЗРАБОТЧИК: Frog City/SSI
ТРЕБОВАНИЯ: P-90, 16 MB RAM,
К КОМПЬЮТЕРУ: 4x CD-ROM
ОНЛАЙН: www.mindscape.com
АЛЬТЕРНАТИВА: Imperialism

Петр ДАВИДОВ
 pdavidov@gameland.ru

Игра, как таковая, бесспорно стоящая. И все ее недостатки сводятся исключительно ко вторичности, скорее к образу набора дополнительных миссий, нежели полноценной новой игры.

Время летит быстро. Остаются лишь наши впечатления и ощущения, которые всегда так же свежи, как и в те первые секунды... Но их, к сожалению, уже не вернуть. Казалось бы, стоит только протянуть руку — и вот они, совсем рядом. Но вдруг почва уходит из под ног и перед вами разверзается бездна. Вы смотрите вдаль и понимаете, что прошло уже много лет. Много лет, которые промелькнули, как одно мгновение. И только тогда понимаешь, что ничего уже не вернуть и не исправить. Воистину, сто крат благороден тот, кто не скажет при блеске молнии: «Вот она — наша жизнь!»

Да, время относительно. И, пожалуй, больше, чем что бы то ни было. Вот, казалось бы, не так давно мы играли в довольно перспективную игру Imperialism от Frog City. А вот уже и Imperialism 2 стучится в двери. Что ж так скоро? Ан нет, прошло уже ровно полтора года. Срок, согласитесь, немалый. Imperialism был неплохой игрой, однако с массой недостатков, которые так и не позволили ему встать в один ряд с гигантами стратегической арены. Что ж, наверное разработчики учли все ошибки, и полтора года упорной работы не прошли даром? Или благие намерения, вопреки всем нашим надеждам, традиционно не привели ни к чему хорошему? Давайте разберемся.

ВЕК ПУТЕШЕСТВИЙ И ОТКРЫТИЙ

В отличие от первой части, действие

ДОСТОИНСТВА

Наука появилась в явном виде.

НЕДОСТАТКИ

Помимо этого, практически ничего нового.

РЕЗЮМЕ

Для тех, кто не играл или хотел бы сыграть в Imperialism еще раз.

8.0

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

Imperialism 2 разворачивается на несколько столетий раньше, а именно в век великих мореплавателей и первооткрывателей. О чем громко и заявляет полное название игры — «Imperialism 2: Age of Exploration». То есть мир игры, согласно историческим реалиям того времени, разделен на два света: старый и новый. Разумеется, сохранилось и традиционное деление стран на «Great Power» и «Minor Nation».

Как и раньше, вам предлагается выбрать одну из великих держав, которую и повести под вашим чутким руководством к процветанию, а то и мировому господству. Однако теперь, как уже было сказано, изначальная задача сводится к открытию новых земель и их колонизации. Последняя, кстати, большой сложности не представляет, ибо напасть и отнять исконную территорию несчастных аборигенов можно безо всякого объявления войны просто по праву сильнейшего. И весь прочий мир посмотрит на это если и не с одобрением (ибо каждый хотел отхватить ваш лакомый кусочек), то уж, конечно, без осуждения. В те времена к подобным вещам относились просто, и миссионеры считались, ни много ни мало, людьми, несущими дикарям свет знаний. Да, отнимая у них свободу, но тем самым поднимая их из мира тьмы и мракобесия. Такова была психология типичного европейца из Старого света.

Единственная серьезная сложность при захвате новых земель — необходимость платить довольно приличную сумму за все предпринимаемые боевые действия, причем размер этой суммы напрямую связан с количеством войск, направленных на сражение. Если мне не изменяет память, то в первой части этого не было. Что делает честь Imperialism 2, ибо за все в этой жизни нужно платить, и уж, конечно же, не исключая военные кампании. Это достоверно.

Однако что касается самих сражений, то каких-либо существенных изменений я в них со времен первой части не заметил. Что особенно странно, учитывая обещания разработчиков насчет того, что они полностью перестроят систему ведения боя. Что ж, быть может, они и вправду



изменили что-то. Однако на первый взгляд это совершенно не очевидно, что, согласитесь, уже показатель.

ТАК ЧТО ЖЕ ИЗМЕНИЛОСЬ ПО КРУПНОМУ?

Впрочем, самое время перейти от части к целому. И целое это, надо признаться, весьма неутешительно. Чуть выше мы уже рассказали о самом существенном изменении — введении в игру Нового света, однако изменение это скорее достойно mission pack'a, нежели полноценного продолжения. Так чем же в действительности занимались разработчики долгих полтора года? Откровенно говоря, найти членораздельный ответ на этот вопрос я так и не смог. Дело в том, что принципиальное изменение асего одно. А именно — появление в явном виде науки. Если помните, то раньше играющему просто предлагалось купить то или иное изобретение, которое появлялось в заданный разработчиками год. Собственно, все. Теперь, к счастью, все значительно более интересно. Изначально в вашем распоряжении имеется некий перечень технологий, которые можно разрабатывать, причем в зависимости от темпов исследования меняется и объем инвестиций. По мере развития исторического процесса появляются также новые вещицы, которые не менее актуально изобрести и внедрить в военное или промышленно-хозяйственное использование. Скажем, появляется возможность разработать технологию изготовления сигар из табака. Разумеется, такая возможность напрямую зависит от открытия табака, как такового. Ну а дальше изобретение за изобретением... В общем, ясно.

Впрочем, это единственное нововведение подобного масштаба. Все прочие

«революционные моменты» носят скорее вид изменений и дополнений. Так, несколько преобразилась хозяйственная модель. Если раньше от играющего требовалась постройка железных дорог и развития заводов, то в Age of Exploration на начальных стадиях игры достаточно провести простые дороги и набрать рабочих из крестьянского населения.

Стоит, наверное, отметить также и увеличение числа юнитов, доступных в игре. Теперь их суммарно (включая военные и гражданские) стало более 40, в отличие от примерно двадцати в первой части. Что, конечно же, неплохо, но разве это вносит в игру какие-то кардинальные изменения?

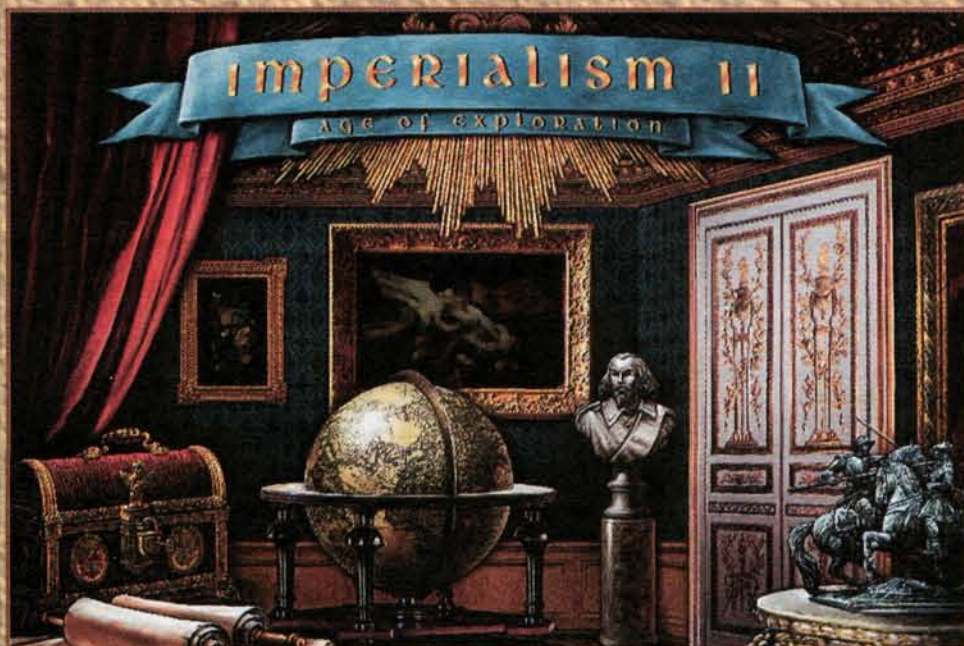
Или, быть может, их вносят случайные события, такие как эпидемии или, скажем, вероломные вторжения? Нет, пожалуй, все же нет. Хотя, опять же, нельзя сказать, что их появление как-то неуместно. Отчего же, напротив. **НО ЧТО ЖЕ ВСЕ-ТАКИ ИЗМЕНИЛОСЬ ЗА ПОЛТО-**

РА ГОДА?

ГРАФИКА НАД УРОВНЕМ МОРЯ

Остается предположить, что разработчики просто не стали мудрствовать лукаво, изменяя и без того неплохую игру, вместо чего подняли графику на принципиально новый уровень. В пользу такого предположения говорили и их собственные заявления, в которых черным по белому значилось, что в Imperialism 2 мы получим совершенно новую 16-битную графику. А что же на деле? Да ничего. То есть в буквальном смысле. Нет, я даже готов поверить, что перед моими глазами 16.000 цветов, однако именно поверить. Боюсь, что даже при желании сложно утверждать, что графическая сторона игры претерпела хоть какие-либо существенные изменения. В точности то же самое было и в первой части. То есть именно в точности, я не оговорился. Кстати, максимально поддерживаемое разрешение — всего





800*600.

БАЛАНС?!

Куда еще можно обратить свой взор в поисках вождельных преобразований? Наверное, разработчики хотя бы исправили все те моменты, которые не позволили в свое время Imperialism'y выбиться в число лучших стратегических игр всех времен и народов. Быть может, были введены налоги с населения или же возможность народных волнений и революций? Появилась необходимость заботиться не только о пропитании рабочих на фабриках, но и инженерах, строителях, военных?.. Наверное, серьезные изменения были внесены в дипломатическую систему? На поверку оказывается, что ничего из этого сделано не было. Конечно, если не считать мелких возможностей, вроде дипломатического предложения одной из великих империй влиться в состав вашей.

К величайшему сожалению, не подвергся принципиальным изменениям и игровой AI. Хотя разработчики и особо упирали на тот факт, что в Imperialism 2 он не только принципиально новый, но и использует новомодную технологию отслеживания тактики игрока, подстраиваясь под

стиль вашей игры, заметно это как-то не особо. Компьютер по-прежнему проявляет, порой, чудеса тупости, даже не думая, к примеру, атаковать город, в котором может и вовсе по каким-либо причинам не располагаются в данный момент части национальной гвардии. Представляете себе вообще такую картину? Война, город стоит совершенно беззащитный, а неприятель даже палец о палец не ударит, чтобы захватить его без лишнего кровопролития. Может, ему просто все равно? Пожалуй, ведь это же компьютер... Но почему все это было безразлично тем разработчикам из Frog City, которые подписались под выпущенной игрой? Печально, очень печально. Впрочем, было бы чему удивляться. В первой части ситуация была в точности такой же.

НЕУТЕШИТЕЛЬНЫЕ ИТОГИ

Несмотря на все недостатки, Imperialism был неплохой игрой. Если быть точнее, то оригинальной и поэтому захватывающей. Однако таковым был и остается продукт полуторагодовой давности. Над чем именно велись работы целых полтора года, остается, как выяснилось, загадкой. Впрочем, я не стал бы ставить крест на Age of Exploration. Все ска-

занное имеет некий смысл лишь при условии, что вы уже досыта наигрались в свое время в первый Imperialism и ждали от продолжения именно того, чего обычно ждут от полноценных продолжений. Однако нельзя исключать и тот факт, что есть и немало людей, которые слышком не слыхивали ни про какой Imperialism. Или, скажем, играли, но не прочь сыграть еще разок. И таким людям я не просто бы советовал, но даже настоятельно рекомендовал серьезно засесть за Age of Exploration. Ведь игра, как таковая, беспорно стоящая. И все ее недостатки сводятся исключительно ко вторичности, скорее к образу набора дополнительных миссий, нежели полноценной новой игры. Но как старая она просто выше всяческих похвал. И даже более того — теперь поддерживается мультиплеер до шести человек, что также не может не радовать.

Так что решайте сами. Ждали чего-то действительно нового — не судьба. Если же просто есть желание вернуться к любимой игре или познакомиться с неплохим представителем жанра глобальных стратегий — добро пожаловать в эпоху великих мореплавателей.

СИ



Official PlayStation №3 '99
РОССИЯ

RIDGE RACER TYPE 4

Gran Turismo 2
NFS High Stakes
Final Fantasy VIII
Granstream Saga
NHL Face Off '99
Metal Gear Solid
Rally Cross 2
Devil Dice
Rushdown
Civilisation 2
Bloodlines
Expendable
B-Movie

Прохождения:
Spyro The Dragon
Metal Gear Solid
Civilisation 2

Стр. 54

ЧИТАЙТЕ В ТРЕТЬЕМ
НОМЕРЕ
Official PlayStation

- | | | |
|-----------------------|-------------------|---------------------------------------|
| СКОРО: | ОБЗОР: | ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА, СЕКРЕТЫ: |
| Gran Turismo 2 | B-Movie | Metal Gear Solid |
| Rollcage | Rushdown | Civilisation 2 |
| Guardian Crusade | Bloodlines | |
| Xtreme | Ridge Racer 4 | |
| Project SDR | Tai fu | |
| Shao Lin | NHL Face Off 99 | |
| NFS High Stakes | R-Type Delta | КОДЫ |
| Final Fantasy VIII | Dead in the Water | ПИСЬМА |
| Freestyle Boarding 99 | Metal Gear Solid | ЧАСТЬ ТУРАЖА |
| Ready 2 Rumble | Unholy War | СНАБЖЕНА |
| Syphon Filter | Devil Dice | КОМПАКТ- |
| FI Racing Sim | Civilisation 2 | ДУСКОМ |
| Expendable | Warzone 2000 | |
| Granstream Saga | Max Power Racing | |
| Rally Cross 2 | Baby Universe | |
| Prince Naseem Boxing | Pet in TV | |
| Racing Lagoon | Big Air | |



В ПРОДАЖЕ С 18 МАРТА

F-16: Aggressor

Александр ЧЕРНЫХ
holod@gameland.ru

Даже не знаю, что в конце концов и сказать-то про «Агрессор». Убитая игра. Хотите с толком провести время — найдите себе старичка «Strike Commander».

Ночное маршрутное такси приветливо мигает поворотником, дверь открывается, и я уютно пристраиваюсь между вдупель-пьяным гражданином и огромных-размеров-теткой на заднем сиденье. Гражданин одновременно пытается икать и спать. Тетка тучно дышит, и от этого такси немного покачивается.

Единственный предмет, находящийся у меня в руках — коробка с «долгожданным» Virgin'овским «F-16 Aggressor». Кое-кто, между прочим, пророчил ему титул «Симулятор-99». Я проехал с этой коробкой через весь город на метро — из редакции домой, и уже знаю, что внутри, кроме диска, находится толстенный мануал. В метро стоя читать неудобно, а вот в маршрутке — в самый раз. По пути до дома успею изучить. Инте-

рестировать. Почему-то сразу же наткнулся на предупреждение для эпилептиков: «небольшой процент пользователей может получить эпилептический приступ во время наблюдения за элементами активного света и цветовой гаммой». Да, световых эффектов небыло как в «Инкоминге». Листаю странички, пропускаю тексты вроде «...F-16 — лучший на свете истребитель... гениальная машина...». Ищу что-нибудь конкретное, наконец, наткнулся на диаграмму «F-16 в разрезе». Детали на диаграмме обозначены цифрами, рядом список названий. Куча каких-то технических деталей, начиная от АНО и заканчивая шлюзом для дозаправки в воздухе. Причем схема сделана неумело, как-то по-дилетантски, и разобраться в том, какая цифра на диаграмме какому узлу соответствует, очень тяжело. Пролыставаю. О! Список клавиш управления. Интересно: АНО на диаграмме есть, а клавиши включения-выключения АНО — нет. Учту. Странички хрустят, наконец, добораюсь до описания работы с радаром —



ресно, впечатление от мануала соответствует впечатлению от игры?

Маршрутка отъезжает, а я, растолкав локтями соседей, открываю первую

ДОСТОИНСТВА

Не обнаружено.

НЕДОСТАТКИ

Убогое графическое исполнение, скучный геймплей, жуткий интерфейс. Слабая пародия на Strike Commander.

РЕЗЮМЕ

Самое скверное вложение времени и денег за последнюю пару месяцев.

1	VIDEO
1	SOUND
0	INTERFACE
1	GAMEPLAY
0	ORIGINALITY
0	ADDITIONS

3.0

с радаром — брр! Скучнее описашки не видел — а после наткнулся почему-то на справочник по высшему пилотажу. На фиг он тут нужен? Пролыставаю. Так, вот пошло описание тактики боя: воздушный бой, наземные атаки... Ничего нового, скукота.

...Пока суть да дело — маршрутка уже едет по моему переулку. Тихо зеваю, прошу остановиться и оставляю в одиночестве тучную тетку и полупьяного мужика.

Через пять минут я дома — жарю и заглядываю жуткую яичницу на кухне, а «Агрессор» тем временем устанавливается на машину. К моменту, когда сковорода пустеет, все уже готово. Сажусь, запускаю и...

Вы знаете, что такое «Strike Commander»? Это было лет пять назад



— игра от «Origin», которая стала культовой для целого поколения компьютерных пилотов. Суть, вкратце, такова: подразделение воздушных наемников, которое за деньги выполняет любую работу. Между миссиями — настоящий квест, куча разговоров плюс действительно серьезный экономический элемент: вплоть до купли-продажи самолетов. Это было очень круто несколько лет назад...

А вот — «...суперсекретная база наемников... где-то фиг знает где...» — это уже «Агрессор». Интродукционный мультик практически совпадает по сюжету с пресловутым старичком «SC». Это хорошо или плохо? Даже не знаю, но прямо скажем — не отказался бы я увидеть сейчас римейк той игрушки... А вдруг это оно?

Мультик кончается. Регистрация игрока. Почему-то сразу после ввода ника надо сохраниться — бред. Сохраняюсь, врубаюсь в примитивные игровые менюшки. Так, поглядим-ка сразу так называемую кампанию. Ну-ка-ся? Ага, миссия первая. Примитивный и некрасивый брифинг. Боевая задача — уничтожить целый МиГ-19. Очень круто. Настроение портит уродский интерфейс. Ммадрэ дэ Диос! Интерфейс загрузки оружием еще страшнее. Ну и фиг с ним. Нажимаю «Start».

Я сразу в воздухе. Типа наемники не взлетают, и все такое? Оглядываюсь и неожиданно понимаю, что вижу практически тот самый SC. Причем это не эстетическая ностальгия — это техническая оценка. Графика — один к одному. Вспоминаю, что вроде бы включил 3D-ускоритель, но толку от него не вижу. Вылитый SC пятилетней давности. Графическое исполнение террайна — точно ничем не отличается. Деревья? А что это такое? Музыка на любителя — очень похожа на A-10 Silent Thunder. Задальбавает. Где обещанный активный свет для эпилептиков? Нету света. Кручусь и неожиданно наткнулся на солнечный диск. Точнее, диском это нечто назвать сложно — он, как бы так помягче сказать, приплюснутый. Эллипсоидное солнышко. Бликов от него практически нет. Не светит. Ужас как некрасиво.



Нашел МиГ-19. Переключаю внешние камеры. А вот модели техники в SC были явно красивее. Причем осознаю, что в принципе у SC движок никаких ускорителей не требовал и быстро работал. А «Агрессор» на моем P2-450 умудряется притормаживать. Чему тут тормозить-то? Бог ты мой. Лупят зенитки — по своему-то попасть не боясь? Пускаю ракету — МиГ взрывается и уходит вниз. Взрывы, надо сказать, ничего — потянут. На месте страдальца остается грязное пятно. Мишн экмплишд.

Ищу собственную базу. Учитывая, что я с нее не взлетал, где искать, — непонятно. Иду по взпойнтам. Нашел вроде. В голой пустыне взлетно-посадочная полоса и два с половиной ангара. Очень серьезное место. Сажусь. Полоса грунтовая — интересно, настоящий «F-16» такое умеет?

Сел. Проще пареной репы. Но вот только что-то миссия не заканчивается. Тыкаю во все клавиши, наконец, попадаю в отключение движка. Ну кто знал? Почему его надо выключить, чтоб завершить миссию? Бред, логической связи никакой.

Дебрифинг такой же невзрачный, как брифинг. Никаких мультишек. Слабо надеюсь увидеть некий экономический элемент — я же все-таки наемник вроде.. Ракет куплю, что ли. Счазз! Никакой экономики, только опция «Next



Mission». Эль голякос.

Даже не знаю, что в конце концов и сказать-то про «Агрессор». Убитая игра. Хотите с толком провести время — найдите себе старичка «Strike Commander». Отличная штука. Патологические ненавистники старых продуктов и иже с ними любители F-16! Вам желаю — купите «Флакн 4.0» или «Мултирол Файтер!» Не тратьте время и деньги зря. Хотя... Честно говоря, после «Sabre Ace» компания Virgin могла и хуже. Спасибо, что не стала.

Страшное дело, этот самый «Агрессор».

СИ



ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РАЗРАБОТЧИК:	Konami Computer Entertainment Tokyo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОНЛАЙН:	www.konami.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Resident Evil

Silent Hill

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Многие любители Resident Evil, не исключено, отвернутся от нее. Хотя бы просто потому, что капкомовская игра, при всех существующих отличиях, все же на порядок лучше.

Впервые появившись на горизонте, **Silent Hill** от японского отделения Konami сделал если не заявку на «убийство» Resident Evil, основателя жанра интерактивных action/adventure триллеров, то хотя бы на реальную с ним конкуренцию. Несмотря даже на то, что ранее эта компания ни за что подобное не бралась и «Тихий холмик» — ее первый проект в ранее неизведанной категории игр. Не могу сказать, что этот продукт полностью оправдал наши ожидания, но для первой попытки разработчика создать «свой» Resident Evil, при этом в достаточной степени отличный от вдохновителя, выглядит все это очень неплохо, хотя и не особо впечатляет. А уж тем более тех людей, которым и резидент не особенно и нравился. Потому как, согласитесь, интерактивные триллеры — жанр на любителя. К нему, чаще всего, либо относятся совершенно равнодушно, при этом отмечая все его положительные качества и уважительно относясь к фактическому основателю этого направления в играх, либо фанатеют до потери сознания. Иные люди готовы просиживать за ними ночами. Я даже знаю одного закоренелого писоковца, готового приобрести Dreamcast ради единственной игры — Resident Evil: Code Veronica. Вот так-то.

Один из главных плюсов **Silent Hill** — он способен вас немного напугать, продержаться в напряжении. Именно это в первую очередь и требуются от такого продукта. И уж только после этого смотрят на все остальное: сюжет, управление, графическое оформление, какие-то инновации (если есть).

Как вы, надеюсь, знаете, главным героем является человек по имени Гарри Мэйсон, волею судеб попавший в страшный, мрачный город под названием **Silent Hill**. В нем ему предстоит отыскать свою дочь Шерил, таинственно исчезнувшую из автомобиля отца после автомобильной аварии, в которую эта несчастная семья попала, проезжая по шоссе близ таинственного города. Вроде бы сюжет достаточно неплох, и у нас создается впечатление, что сейчас нас ждет действие, по напряжению близкое к хорошему мичковскому фильму. Но не все оказывается так хорошо, как нам сначала представлялось. Просто посмотрите



дальнейшее развитие сюжета. Гарри спя голову бежит в город и замечает в царящем безраздельно тумане силуэт своей маленькой дочурки. Та совершенно игнорирует папашку и идет дальше в одном ей известном направлении. Мэйсон, естественно, бежит за ней, чтобы отвести обратно к машине. Но Шерил внезапно как будто испаряется. Стандартнейший, замечу, подход для создания атмосферы таинственности. По мнению Konami, игрок к этому времени должен аж изойти вопросами такого типа: «Почему она ведет себя как лунатик?», «Почему она ничего не видит и не слышит?», «Что это за туман?», «Где все люди?», «Какая выпила мой компот, пока я играл в **Silent Hill**?». И, несмотря на банальнейший для кинематографа метод, следует признать, что расчет разработчиков оказывается правильным. Действительно, становится любопытно, куда это пропало все население этого пугающего города и почему непрерывно сыплется снег, а меж домов постоянно висит густой туман. Последний, кстати, сначала создает некоторую ауру необычности, висающую в атмосфере, за которую хочется разработчика малость похвалить. Но вот когда вы побродите еще немного времени по сему странному населенному пункту, он начнет вас уже немного раздражать. А по мере прохождения игры это раздражение потихоньку перерастет у вас в жгучую ненависть к этому гнуснейшему природному явлению.

Но ладно, следим за сюжетом дальше. Гарри находит следы дочурки и начинает топтать строго по ним. В конце концов он приходит в мрачный переулок, залитый кровью. На заборе он обнаруживает труп с содранной кожей. Внезапно кто-то хватает его за ноги и утаскивает в неизвестном направлении. Очнется он только в какой-то задрюканной кафешке. Вероятно, монстр очень заботился о его здоровье, а потому потащил (за ноги, головой об асфальт) Мэйсона именно туда. Там ему предстоит познакомиться с еще одним персонажем игры — женщиной-полицейским, обладательницей скрипящих кожаных штанов. Она также настрожена отсутствием обитателей города, но в то же время к поискам главного героя не присоединяется, а, отдав пистолет, безоружная уходит разбираться в случившемся. Вы скажете, что звучит все это довольно глупо. Да, вы совершенно правы. А знаете, как позже Гарри установит, что его дочь находится в здании сайлентхиллской школы? Пробегая по улице, он найдет на дороге листки бумаги, на которых кто-то начиркал «школа!» Потом он не раз еще найдет такие бумажечки, на которых будет начиркана куча всякого бреда, по которому наш несчастный отец и дальше продолжит выяснять нужную информацию. Вообще создается впечатление, что маленькая девочка, резво бегая по городу с ужасными монстрами, разбрасывает записки, как бы играя с папкой в «казаки-разбойни-



ки». Я не удивился бы, заметив на тротуаре стрелочки с указанным направлением преследования: «разбойника». Изобретательность в последнее время очень сильно подводит Konami. Такой вот местами откровенно «ослабленный» сюжет рушит всю первоначально построенную атмосферу и лишает желания продолжать играть дальше.

К сожалению, это не единственный недостаток игры. Существуют некоторые проблемы и с реализацией управления. К примеру, находясь нос к носу с какой-то безшкурной собакой, я несколько раз безуспешно пытался ударить ее промеж глаз ножом. Повторюсь — я находился вплотную к монстру. Замочить же летающего туда-сюда чудика вообще очень и очень сложно. Я не идиот и, естественно, пробовал сделать это из пистолета. Прицел все равно как-то по-турецки сбивается, а монстрига в это время продолжает все летать и летать, атакуя меня своими когтями. Пристрелить я его смог только находясь в помещении. Допускаю, что, возможно, руки у меня слегка кривые, и кто-то наверняка сможет подналовчиться и отстреливать гадов, прилагая меньше усилий. Да, но почему же в Resident Evil у меня таких проблем никогда не было?

Больше всего Konami, расхваливая тогда еще готовящийся к выходу продукт, гордилась внедрением в игровой процесс освещением и создающим все ту же мрачную атмосферу, о которой я уже достаточно много наговорил. Действительно, выглядит это очень мило и приятно и придает **Silent Hill** некоторое своеобразие, которым он, впрочем, и без того обладает. Представляете, вы идете по темной улице с лампой в руке и ее свет делает видимой лишь небольшой участок в общей темноте. И ты уже не знаешь (хотя и догадываешься), что ждет тебя за этим поворотом. Просто потрясающе. Да, не идеально, как нам бы хотелось, но достаточно красиво. А в роли дополнительного элемента «ужаса» просто прекрасно. Наверняка эта находка позже будет во всю использоваться в новых играх-триллерах.

Несмотря на приличное количество самых разнообразных гадостей, сказанных в адрес **Silent Hill** (за дело, разумеется),



эта игра заслуживает неплохого к себе отношения, так как в общем и целом хорошего в ней намного больше, чем плохого. Другое дело, что далеко не всем она сможет понравиться. И даже многие любители Resident Evil, не исключено, отвернутся от нее. Хотя бы просто потому, что капкомовская игра, при всех существующих отличиях, все же на порядок лучше.

ДОСТОИНСТВА

Мрачная атмосфера. Приличное графическое оформление и достаточно интересное внедрение освещения в игровой процесс.

НЕДОСТАТКИ

После Silent Hill вы возненавидите снег, туман и ободранных собак.

РЕЗЮМЕ

Неплохой ужастик для всех тех, кому нравился Resident Evil.

6.5

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



HEROES OF MIGHT AND
Heroes of Might and Magic IIIЮрий ПОМОРЦЕВ
dreg@gameland.ru

FAGNER

Раса	Джинн
Пол	Мужской
Начальные скиллы	Basic Scholar, Basic Resistance
Атака	1
Защита	1
Магическая сила	2
Знания	2

Уникальная способность

Fagner увеличивает атаку и защиту всех Nagas и Naga Queens, которыми он командует, после достижения шестого уровня.

Биография

Говорят, что Fagner стал джином около тысячелетия назад, найдя волшебную лампу и попросив сделать себя таким же могущественным как заточенный джинн. Желание было исполнено, и с тех пор Fagner служит лидерам Бракады.

IONA

Раса	Джинн
Пол	Женский
Начальные скиллы	Basic Scholar, Basic Intelligence
Атака	1
Защита	1
Магическая сила	2
Знания	2

Уникальная способность

Iona увеличивает атаку и защиту всех Genies и Master Genies, которыми она командует, после достижения пятого уровня.

**Биография**

Iona давно уже доказывает, что она более сильна в магии, чем ее окружение, а врожденное обаяние оберегает того, кто служит ей, от

ALCHEMISTS/АЛХИМИКИ

страха ее собственной силы.

NEELA

Раса	Джинн
Пол	Женский
Начальные скиллы	Basic Scholar, Basic Armorer
Атака	1
Защита	1
Магическая сила	2
Знания	2

Уникальная способность

Neela получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Armorer.

Биография

Neela — одна из сильнейших джинов. Она способна противостоять даже самой сильной боли и не терять хладнокровия даже при серьезных ранениях. Чудесным образом стойкость к боли передается и войскам, которыми командует Neela.

RIQEDRAM

Раса	Человек
Пол	Мужской
Начальные скиллы	Basic Mysticism, Basic Scouting
Атака	1
Защита	1
Магическая сила	2
Знания	2

Уникальная способность

Riqedram увеличивает атаку и защиту всех Stone и Obsidian Gargoyles, которыми он командует, после достижения второго уровня.

**Биография**

Riqedram провел много времени, изучая не драгоценные камни, поэтому нет ничего удивительного в том, что ему

удалось улучшить боевые способности обычных гаргулий.

JOSEPHINE

Раса	Человек
Пол	Женский
Начальные скиллы	Basic Mysticism, Basic Sorcery
Атака	1
Защита	1
Магическая сила	2
Знания	2

Уникальная способность

Josephine увеличивает атаку и защиту всех Stone Golems и Iron Golems, которыми она командует, после достижения третьего уровня.

Биография

Josephine была первой, кто успешно оживил каменного голема. Созданный ею магический процесс был намного сложнее чем тот, который использовался для оживления гаргулий.

RISSA

Раса	Человек
Пол	Женский
Начальные скиллы	Basic Mysticism, Basic Offense
Атака	1
Защита	1
Магическая сила	2
Знания	2

Уникальная способность

Rissa добавляет в королевский склад 1 ед. ртути каждый день.



Rissa была первым алхимиком, кто сумел осуществить превращение бесполезного мягкого металла в ртуть. В свободное от командования время Rissa экспериментирует с

другими материалами.

THANE

Раса	Джинн
Пол	Мужской
Начальные скиллы	Advanced Scholar
Атака	1
Защита	1
Магическая сила	2
Знания	2

Уникальная способность

Thane увеличивает атаку и защиту всех Genies и Master Genies, которыми он командует, после достижения пятого уровня.

Биография

Никто не знает прошлого Thane. Известно лишь то, что он обучался алхимии в Бракаде на протяжении многих веков. Даже старейшины не могут вспомнить то время, когда бы Thane не был рядом.

TOROSAR

Раса	Человек
Пол	Мужской
Начальные скиллы	Basic Mysticism, Tactics
Атака	1
Защита	1
Магическая сила	2
Знания	2

Уникальная способность

Torosar увеличивает атаку и защиту баллисты, после достижения четвертого уровня.

Биография

Формально Torosar всю жизнь изучал алхимию, но душа его лежала к освоению премудростей военной науки. Поэтому часто он читал книги о тактике осады, нежели книги об алхимии.

BARBARIANS/ВАРВАРЫ

CRAG HACK

Раса	Человек
Пол	Мужской
Начальные скиллы	Advanced Offense
Атака	4
Защита	0
Магическая сила	1
Знания	1

Уникальная способность

Crag Hack получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Offense.

**Биография**

О военном искусстве Crag Hack в Энроте складывают легенды. Герой покинул родные земли и отправился в Эразию в поисках новой жизни.

GRETCHIN

Раса	Гоблин
Пол	Женский
Начальные скиллы	Basic Offense, Basic Pathfinding
Атака	4
Защита	0
Магическая сила	1
Знания	1

Уникальная способность

Gretchin увеличивает атаку и защиту всех Goblins и Hobgoblins, которыми она командует, после достижения первого уровня.

**Биография**

Gretchin великолепный командир, и все, кто хоть раз был под ее командованием, скажут вам, что она как вторая мать, которая способна позаботиться о тебе.

GURNISSON

Раса	Гоблин
Пол	Мужской
Начальные скиллы	Basic Offense, Basic Artillery
Атака	4
Защита	0
Магическая сила	1
Знания	1

Уникальная способность

Gurnisson увеличивает атаку и защиту баллисты, после достижения четвертого уровня.

Биография

Гоблины редко демонстрируют знание военной тактики и умение обращаться с боевыми машинами, однако, Gurnisson оказался весьма талантливым в баллистике, благодаря чему, обеспечил себе прекрасную военную карьеру.



JABARKAS

Раса	Огр
Пол	Мужской
Начальные скиллы	Basic Offense, Basic Archery
Атака	4
Защита	0
Магическая сила	1
Знания	1

Уникальная способность

Jabarkas увеличивает атаку и защиту всех Orcs и Orc Chieftains, которыми он командует, после достижения третьего уровня.

Биография

Будучи старшим сыном герцога Boragus, Jabarkas твердо знает, что придет день, когда он станет владыкой Кревлода. Как и его отец он полагает, что лучшим средством для достижения этой цели является планомерное завоевание.



KRELLION

Раса	Огр
Пол	Женский
Начальные скиллы	Basic Offense, Basic Resistance
Атака	4
Защита	0
Магическая сила	1
Знания	1

Уникальная способность

Krellion увеличивает атаку и защиту всех Ogres и Ogre Magi, которыми она командует, после достижения четвертого уровня.

Биография

Krellion присоединилась к армии как боксер-профессионал и стала настолько известной, что ее поклонники требовали, чтобы она вела их в бой. Среди огров Krellion считается одним из лучших командиров.



SHIVA

Раса	Человек
Пол	Женский
Начальные скиллы	Basic Offense, Basic Scouting
Атака	4
Защита	0
Магическая сила	1
Знания	1

Уникальная способность

Shiva увеличивает атаку и защиту всех Rocs и Thunderbirds, которыми она командует, после достижения пятого уровня.

Биография

Shiva была самой молодой из шести дочерей в семье циркового дрессировщика. Она вскоре покинула свою



PRO BOARDER™





ОРКИ-ZERGI

КЛУБ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

еженедельные турниры

Две минуты ходьбы от метро «Шаболовская»
130 компьютеров (никаких тормозов, ни в какой игре)
Только у нас Вы можете сыграть по сети в
StarCraft, BroodWar 1.05, Heroes III
Только у нас Вы найдете себе достойных противников
Только здесь Интернет по цене 35 рублей в час
(это дешевле, чем мандарины)
Клуб работает круглосуточно без сна и отдыха,
без праздников, выходных и обедов

ВНИМАНИЕ!

Суперцена для фанатов!
14 РУБЛЕЙ В ЧАС!
50 РУБЛЕЙ ЗА НОЧЬ!

Для ОСОБО ЗЛОБНЫХ!
К Вашим услугам профессиональная команда!

Мы не знаем себе равных в таких играх, как: Quake 2, StarCraft, Need for Speed, Heroes III.

Приглашаем всех желающих зазубрить мечи об «наши немецкие кости».

Наш адрес:
ул. Донская, д. 24
Телефоны для справок:
(095) 955-9018
(095) 955-9074
(095) 955-9076
E-mail: orki@cityline.ru



В нашем клубе постоянно проводятся 4-х лиговые турниры С ПРИЗАМИ!

Самые крутые игроки смогут принять участие в соревнованиях PGL — крупнейшем международном чемпионате.

Подробности на нашем сайте

<http://www.club.orky.ru>



НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ PLAYSTATION

Адреса магазинов, где можно приобрести оригинальные лицензионные игры и игровые приставки: ИГРОМАНИЯ (Рязанский пр-т, 46, корп.3), ВИСТ (тел. 159-4001), ДИАЛ-ЭЛЕКТРОНИКС (сеть магазинов), МИР (сеть магазинов), Электрический мир (сеть магазинов), СОЮЗ (сеть магазинов), ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 99, ст.м. "Юго-Западная", Ленинский проспект), ИГРОТЕХ (пр-т Вернадского, 109, ст.м. "Юго-Западная"). Оптовые продажи: БУКА, тел. 111-5156; ТЕПЛОСТАР, тел. 237-6412

