

GAMES MAGAZINE

#10`1996

МАГАЗИН

И Г Р У Ш Е К



ОЧЕНЬ НИЗКИЙ ЖАНР

Издательский дом
"КОМПЬЮТЭРА"



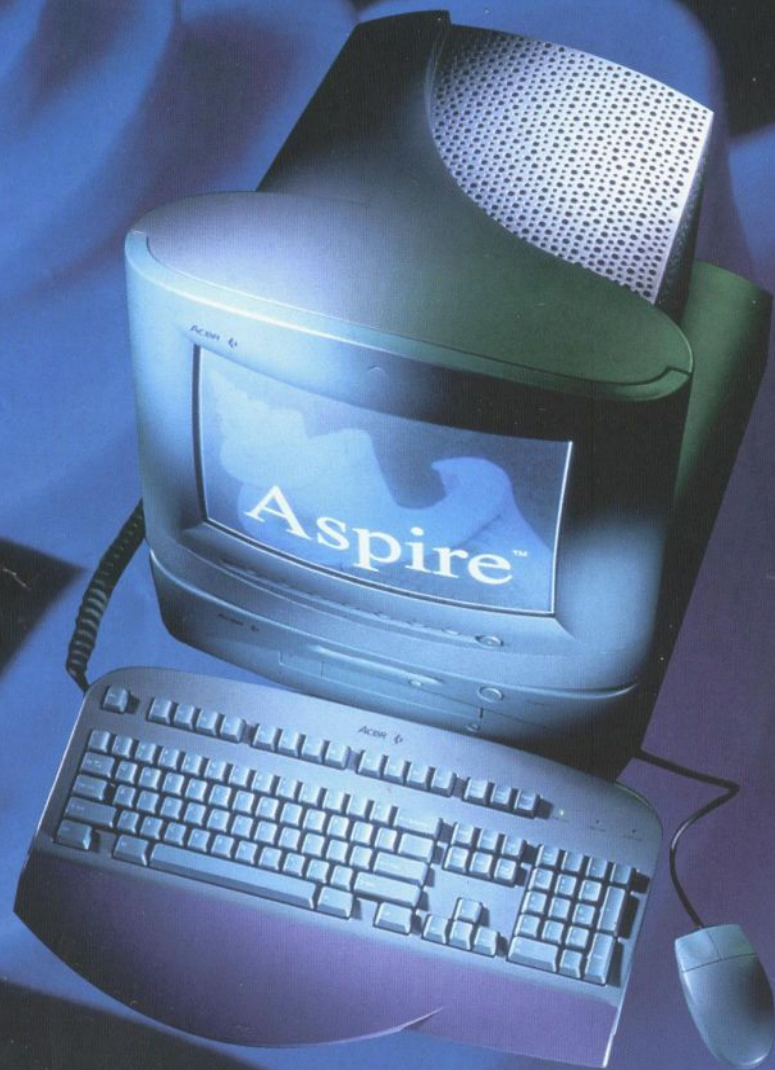
4 601357 000055

Aspire

Красота формы
Совершенство функций

“Модель Aspire фирмы Acer – на сегодняшний день самое выдающееся явление в компьютерной отрасли.”

*“EDGE: Work-Group Computing Report”
11 сентября 1995, том 6, № 277, стр. 25 (1)*



- Центр телекоммуникации
- паутина компьютерных сетей
- расчет семейного бюджета
- мир компьютерных игр
- самый терпеливый учитель
- видео и аудио проигрыватель
- самый стильный дизайн
- управление голосом

ВСЕ ЭТО ВМЕСТЕ -
ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР
Aspire



ACER COMPUTER INTERNATIONAL CIS: (095) 258-4401 (ФАКС В МОСКВЕ); (4232) 26-24-97 (ФАКС ВО ВЛАДИВОСТОКЕ)

AIRTON Москва (095) 230-6350	ALSI Алматы (3272) 61-20-73	AREOPAG Бишкек (3312) 44-50-26	CIT Находка (42366) 5-7857	CompuLink Москва (095) 931-9439	Kami Москва (095) 948-3606	Lamport Москва (095) 125-1101	Lanck Москва (095) 444-3154	Lanck С. Петербург (812) 110-6464	Nuron Ташкент (3712) 67-85-87
---	--	---	---	--	---	--	--	--	--

Acer and the Acer logo are registered trademarks of Acer Inc. Intel Inside, Pentium and Pentium Processor are the trademarks of the Intel Corporation. Other company's product names are used herein for identification purposes only, and are trademarks of their respective companies.

В ОЖИДАНИИ ИГРЫ
Microsoft vs. Microsoft? / 2

Новости / 4
Взгляд номер раз / 17
128 "метров" памяти
в третьем измерении / 18

PC\АРКАДА-АКЦИОН
В начале было / 20

PC\АРКАДА\НА ПРИЗ ДОНА ХУАНА
Как важно быть оптимистом / 22

DeathRally

PC\3D-АКЦИОН\ПОД СЕНЬЮ СТРУЙ
Утомленные подставами / 24

Killbender

PC\3D-АКЦИОН\НЕБЕСНЫЙ ТАНК
Вопиющая аркадность симуляции / 25

Scorched Planet

PC\АРКАДА\САЛОЧКИ

Игра в салочки,
или Повесть о том, как все запущено / 26

Grid Runner

PC\АКЦИОН-СТРАТЕГИЯ
ВОЗВРАЩЕНИЕ В УТОРИА

Стреляют все! / 27

Syndicate Wars



PC\СТРАТЕГИЯ
Красное знамя
над Рейхстагом / 30
"Противостояние"

PC\СТРАТЕГИЯ\WIND VS. CRAFT
Ветр перемен / 33

WarWind

PC\СТРАТЕГИЯ\ВРАГУ НЕ СДАЕТСЯ
НАШ ГОРДЫЙ...

Адмиральское возмездие / 36

Harpoon II Admiral's Edition

PC\СТРАТЕГИЯ\КОМПОЗИТОР ГЛЮК

Баги в космосе,
или Смарт его знает / 40

BattleCruiser: 3000 AD

PC\СТРАТЕГИЯ\ "ЦИВИЛИЗАЦИЯ"-3
Разнообразие, шалости и Internet / 44

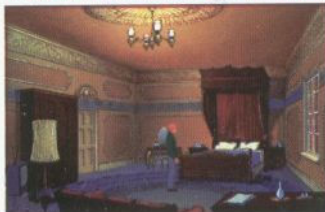
Destiny

PC\QUEST

Ритуальная песня о
виртуальной реальности / 48

PC\QUEST\ЯНКИ В СТАРОМ СВЕТЕ
Интернационализм по-тамплиерски,
или Прощай, Едина! / 50

Broken Sword: Shadow of the Templars



PC\QUEST\ИНТЕРВЬЮ

Поспешай медленно / 54
*Revolution демонстрирует истинно
революционный подход*

PC\QUEST\ФАРАОНОУБИЙЦА

Египетские каникулы / 56

Mummy: Tomb of the Pharaoh

PC\QUEST\ПО ТОЛСТОМУ ЛЬДУ
Рождественский пряник (зимняя пастораль) / 58

Fable

PC\QUEST
ТОНКАЯ ТЕХНИЧЕСКАЯ МЫСЛЬ

Край непуганых инженеров / 60

Lighthouse: The Dark Being

PC\СИМУЛЯТОРЫ

Боевое пространство: make war not love

PC\СИМУЛЯТОРЫ\ВАЛЕРИЙ ПАЛЫЧ

Подобно удару молнии / 65

F-22 Lightning II



PC\СИМУЛЯТОРЫ
ПРИКАЗ "СВОБОДНАЯ ОХОТА"

Делай деньги! / 68

MechWarrior 2: Mercenaries

PC\СИМУЛЯТОРЫ
ВЕРХОМ НА МАСТОДОНТЕ

Истина в ружье / 71

Shattered Steel

PC\ЦВЕТЫ ЖИЗНИ\QUEST

Маппет-шоу,
или Целый остров сокровищ / 72

Muppet Treasure Island
(The Epic Family Adventure)

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

Больше картинок —
хороших и разных / 74

*Тестовая лаборатория "Магазина игрушек"
пристально смотрит в экранную даль*

ВидеоИгры

SONY PLAYSTATION • АРКАДА
Desert, Jungle, Urban... Soviet! / 88

Soviet Strike



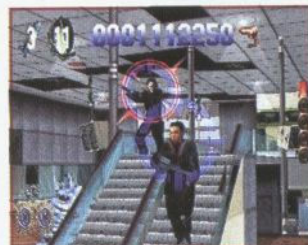
SONY PLAYSTATION • ГОНКИ
Хорошо рулим / 90

Formula 1



SONY PLAYSTATION • SHOOT 'EM UP!
Банда трех, или Праздник насилия / 92

Die Hard Trilogy



SONY PLAYSTATION • КОДЫ
Коды к играм SPS / 96

МАГАЗИН ИГРУШЕК

#10 1996

Над номером работали:

Игорь Исупов (гл. редактор), Гамлет Маркарян (дизайнер),
Александр Вершинин (редактор отдела новостей), Виктор
Жижин (дизайн обложки), Светлана Биневская (директор по
рекламе)

Адрес редакции: 119517, Москва, а/я 9

Телефоны: (095) 232-2261, 232-2263

Факс: (095) 956-1938

E-mail: versh@online.ru

Fido: 2-5020/896

Учредитель: АО "Магазин игрушек"

Издатель: издательский дом "Компьютерра"

Журнал зарегистрирован Комитетом РФ по печати, свидетельство
№ 013015

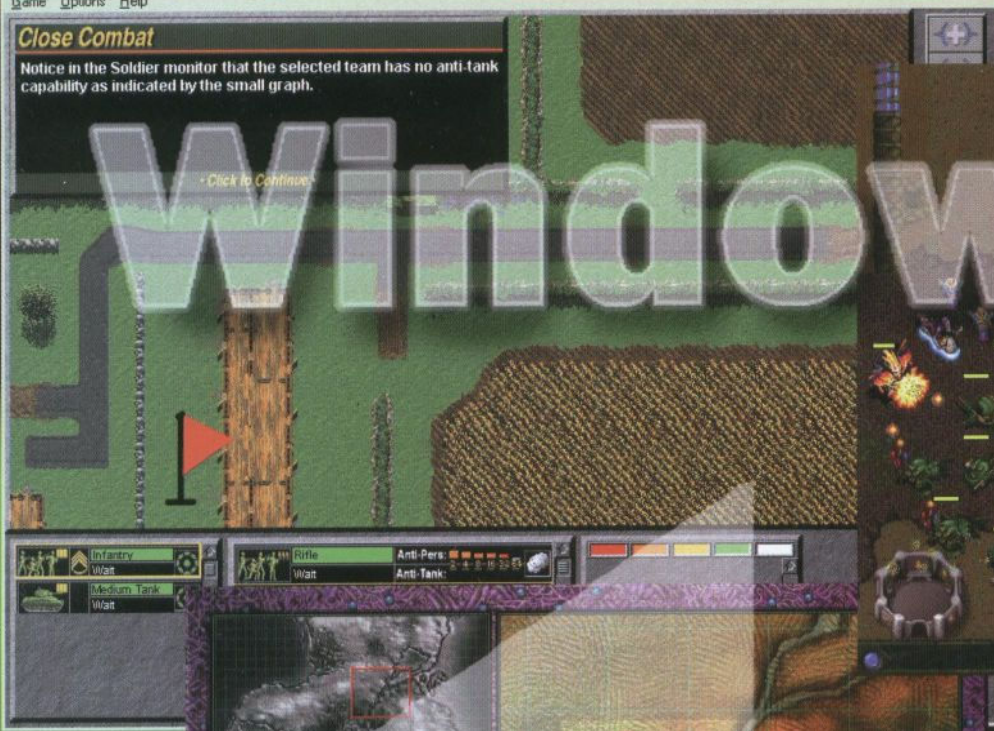
Подписной индекс: 72904 (Объединенный каталог ФСПС РФ
"Российские и зарубежные газеты, журналы, книги, учебники")

УПОМИНАЕМЫЕ В НОМЕРЕ ИГРЫ:

"Алиса в Музыкальной стране"	6
"Военный пинбол"	6
"Дорожные войны"	4
"Противостояние"	30
"Сталкер"	6
BattleCruiser: 3000 AD	40
BattleTech: Mech Commander	12
BomberMan	12
Broken Sword: Shadow of the Templars	50
Cave Wars	12
Cloak	10
Crash Bandicoot (Sony PlayStation)	96
DeathRally	22
Destiny	44
Destruction Derby (Sony PlayStation)	96
Die by the Sword	10
Die Hard Trilogy (Sony PlayStation)	92
Down in the Dumps	14
Esoteria 3	6
F-22 Lightning II	65
Fable	58
Formula 1 (Sony PlayStation)	90
Gex (Sony PlayStation)	96
Grid Runner	26
Hardwar	14
Harpoon II Admiral's Edition	36
Hellbender	24
Heroes of Might and Magic 2	6
JetFighter III	17
Killing Time	16
Lighthouse: The Dark Being	60
M.A.X.	17
MechWarrior 2: Mercenaries	68
Melt	12
Mummy: Tomb of the Pharaoh	56
Muppet Treasure Island	72
Nitro Racers	16
Norse by Norsewest: The Return of the Lost Vikings	8
Obsidian	8
Parkan	4
Pro Pilot	16
Quest for Glory 5: Dragon Fire	10
Rocket Jockey	8
Scorched Planet	25
Shattered Steel	71
Soviet Strike (Sony PlayStation)	88
Syndicate Wars	27
Test Drive: Off Road	14
The Divide: Enemies Within	8
The Fallen	10
The Last Express	8
Thunderhawk 2 (Sony PlayStation)	96
Titanic: Adventure Out of Time	6
Top Gun: Fire At Will (Sony PlayStation)	96
Total NBA'96 (Sony PlayStation)	96
War Wind	33
Wipeout 2097 (Sony PlayStation)	96

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ:

Acer	2 стр. обл.
Cominfo	13
CompuLink	15
Gamos	11
Lampont	4 стр. обл.
Megatrade	81
Multimedia Club	3 стр. обл.
Sony Computer Entertainment	93
Sovam Teleport	19
Trans Ameritech	75, 82
VK Ltd.	78
"Аэртон" (R&K)	76, 77
"Бука"	5, 32, 43
"Видеоигры", магазин	95
"Виртуальный киоск"	85
"Дока"	7, 39, 47
"Московский негодянт"	86
"Никита"	9
"Новалайн"	89
Радио "Станция" (106.8)	57
"Ситек"	16
"Сплайн"	80
"Стоик"	74



Windows 95

MICROSOFT VS. MICROSOFT?

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

KIR	1st
GREG PECK	2nd
DARK RYDER	3rd
CLINT WEST	4th



5 Sec.

Group Status

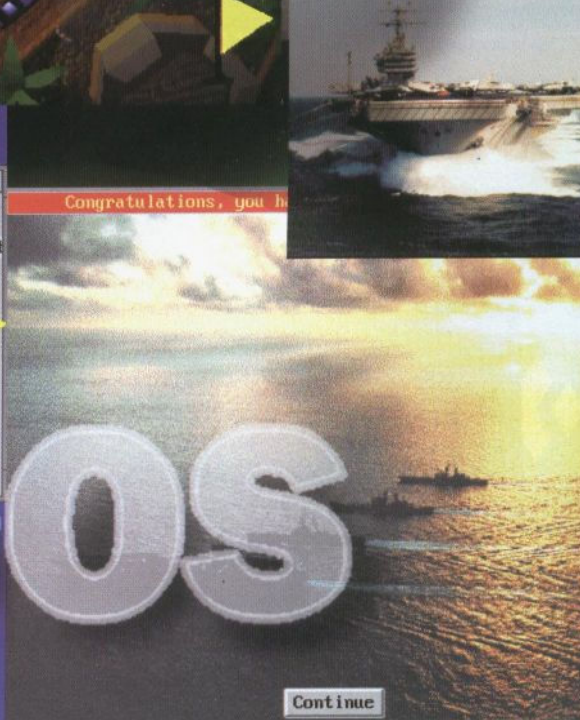
BASE REPORT

SAG1 - Soviet Bat

Soviets

41

32 (Flank)



MS DOS

Continue

ISHIMA STRAITS

Прсматривая как-то переписку на любимом newsgroup'e, посвященном стратегическим играм, я обратил внимание на обширный thread о грядущей Red Alert. При ближайшем рассмотрении обнаружили намертво сцепившиеся поклонники DOS'a и Windows 95. Ребята с редким даже по нынешним временам ожесточением поливали друг друга грязью, но больше всего плевков и с той, и с другой стороны доставалось... компании Microsoft. "Хорошо, но при чем здесь очередной шедевр от Westwood Studios?" — заинтригованный, подумал я. Проще пареной репы: причиной WWW-потасовки оказалась единственная фраза, невзначай брошенная каким-то доброхотом: RED ALERT НЕ ПОДДЕРЖИВАЕТ SVGA-РЕЖИМ ПОД DOS...

запасом библиотек и алгоритмов для работы с ним. Отсюда — рекордное количество игр под DOS. Таким объемом игрушек не может похвастаться ни одна OS: ни Mac OS, ни Unix, ни OS/2.

Состояние дел на тот момент времени можно охарактеризовать как симбиоз, взаимовыгодное сосуществование DOS и Windows. И здесь на сцену вламывается "революционная" Win'95. "DOS в утиль! — вопит юридическая реклама. — Куда вы хотите поехать сегодня?" — "Нам было бы неплохо тронуться с места", — бормочут в ответ массы. Немного придя в себя после неприятного знакомства с Plug & Play, замечаешь любопытную деталь. "Гениальная Платформа 95" снова не очень-то ладит с драйверами и библиотеками. Microsoft поспешно выпускает пакет DirectX, призванный удовлетворить создателей компьютерных игр.

Итак, мы вернулись в настоящее. Проведя невиданную по размахам рекламную кампанию, мистер Гейтс выпускает Windows 95, "полностью заменяющую" DOS. Результаты рекламных потуг потрясают: 99,9% рядовых американцев (и все как один игроманы!) твердо уверены, что Win'95 — самая совершенная ОС на свете. Ну а правила рынка просты. Живишь так, что понравится потребителю (который, как назло, ОЧЕНЬ любит Windows). Какие компоненты жизненно необходимы для игры? Графика, звук и музыка, поддержка периферии, multiplayer-режим.

В былые времена создателям компьютерных игр приходилось немало вкалывать над всем вышеперечисленным. Первое: с нуля написать engine. Название компании, первоклассно справившейся со всеми задачами самостоятельно, у всех на устах — Blizzard со своим изумительным Warcraft 2. Заметьте, мы не говорим об AI, искусственному интеллекте: его абсолютно все равно под чем писать.

Так чем же привлекательны Windows 95? DirectX вкупе с самой Windows обеспечивает разработчика всем необходимым: грамотные графические библиотеки, драйверы аудиокарт, поддержка любого джойстика или gamepad'a, сетевое обеспечение — все эти вещи готовы к употреблению программистами. Напоминает знаменитый американский "fast food" не только по технологии, но, к сожалению, и по вкусу. Посмотрите на "убийцу" Warcraft'a игру War Wind. Клон (а это, несомненно, он!) сделан очень тщательно, даже с изыщством. Но! Очарование испаряется ровно в тот момент, когда начинают двигаться отряды. Почему такая дискретность? Еще немножко, и можно увидеть меняющиеся frame'ы! Машина с Pentium 133 и 40 Мбайт RAM не "тянет" игру?! Уверю вас, на P166 тот же эффект.

Следующий наглядный образец: попробуйте полетать в Silent Thunder (A-10 Tank Killer 2) с джойстиком. Даже обычно очень послушный Logitech Wingman Extreme начинает преподносить сюрпризы. Как вам нравится задержка на отклонение ручки в 5-10 секунд? За это время вы

разобьетесь не один, а несколько раз. Вдобавок, вас успеют сбить из любого оружия, включая дамский пистолет 22-го калибра. Про чувствительность джойстика говорить и вовсе больно... Если игроку потребуется откалибровать "палку", реакция игры проста: "Это не к нам. Вам в Windows Control Panel".

И все же, несмотря на подобные изыпания, игровые компании одна за одной переметываются под флаг Win'95. И, что характерно, вовсе не потому, что ими руководят глупые люди. Чего нет, того нет. Надо учитывать несколько факторов, способных заставить фирму принять подобное решение. Во-первых, существует сильное давление со стороны Microsoft, изо всех сил поддерживающей на плаву продукт своего недавнего творчества. Во-вторых, перспектива готовых библиотек и возможности не беспокоиться о драйверах, может соблазнить даже святого. К примеру такого, как Westwood. Впрочем, эта команда дала слабину не впервые. Ошибочным был уже выпуск Command & Conquer в фиксированном режиме 320x200. Такое решение чуть не угробило игрушке, дав огромную фору тому же Warcraft'у. Увидев SVGA screenshot'y Red Alert, общество вздохнуло с облегчением. Оказалось, что рановато. Westwood одновременно выпускает сразу две версии игры, под DOS и Windows 95. И только последняя поддерживает честное высокое разрешение. И то хлеб. (Хотя, замечу, что лень и спешка в таком деле, как графика, — вещь, которая не прощается игроками.)

Создатели Lords of the Realm 2 пошли по иному пути. SVGA-графику вы найдете как в DOS-, так и Win-версии. Другое дело, что игра использует сетевые возможности Windows, в которых отказано простому любителю DOSа. Налицо тот же сплин, только в написании собственных сетевых драйверов. Windows слишком жадна до ресурсов, чтобы грамотно ими распорядиться. В результате для создания приличного вида игры требуется масса усилий, может быть, больше, чем этого запросил бы DOS.

Любимый аргумент защитников многооконности — user friendly-интерфейс? Палка о двух концах. Безумно простой и удобный метод "кликни и получи" не обучает пользователя ничему, кроме ловкости рук в обращении с мышью. А что юзер будет делать, если что-то пойдет не так, испортится?

Разумеется, Microsoft в поте лица трудится над улучшением Win'95: недавно вышел DirectX 3.0. Если г-н Гейтс не решит прекратить продажу системы, то переход всех игровых компаний под лого "Окна '95" — лишь вопрос времени.

Ну а пока вашему вниманию предлагается табличка с проектами самых известных разработчиков, предположительными датами выпуска игр, а также информацией о том, какую именно платформу предпочитает та или иная компания. Выводы, пожалуйста, сами...

\$%&*(!@!!! — удивился я. — Как это?! Кому помешал DOS? Чем он хуже?.."

Мысль развивалась: зачем намеренно душить неплохую ОС? Если DOS менее функционален, чем Win'95, то люди сами сделают свой выбор. Для чего Microsoft насильно насаждает Windows? Права на оба продукта принадлежат одной и той же Биллгейтс-компани: почему бы не получать двойную прибыль от продаж? Microsoft воюет с ОС собственного изготовления? Бред какой-то!..

Что ж, придется заглянуть в недавнее прошлое: возможно, это поможет лучше понять сложившуюся ситуацию.

Уже с тех времен, когда в цене были исключительно IBM XT, а фирма Tandy успешно продавала свои IBM-совместимые компьютеры, Microsoft заботилась о персоналах. Созданная специально для PC операционная система, DOS, быстро укрепилась, изгнав все прочие аналоги (PC DOS, Dr.DOS...). Microsoft время от времени upgrade'ила свое детище, каждый раз получая солидный куш. Но однажды голова MS, господин Гейтс, увидел GUI компьютера Apple...

Надо сказать, что в то время IBM и Apple вели кровопролитную войну за обладание рынком домашних компьютеров. Что нравится поклонникам Mac'ов? Их замечательная многооконная OS! Мистер Уильям решил скопировать ее с тем, чтобы лишить соперников их козыря. Новый проект, получивший название Windows, долго не спорился... Но вот, наконец, версия 3.1 — звездный час Microsoft. Успех программы в Штатах был ошеломляющим, огромное количество разработчиков программного обеспечения бросили все свои силы на освоение новоиспеченной перспективной области. Итог: MS разбогатела еще больше и стала корпорацией-гигантом, а ее босс Билл Гейтс — самым богатым человеком в мире.

"Завидуешь, мерзавец?" — съезвит читатель. — Вот настоящая причина для нападков на замечательные Win'дюки! Зависть! Все вы такие..."

Положите, история не закончена. Изначально Windows не задумывалась как ОС. "Три-Первые" были идеальны для word-processor'ов, работы с текстом и статическими изображениями. Плюс ко всему Win обладает чистым GUI. MS прокололась в одном: оболочка не располагала грамотными графическими библиотеками, к примеру для анимации. Робкие попытки делать игры под Win были просто убиты этим недостатком. С другой стороны, графический режим в DOS обкатывался гораздо дольше, а значит, мог похвастать солидным

Игра	Издатель	Предположительная дата выпуска
DOS		
Star General	Mindscape	декабрь 1996 г.
Comanche 3	EA	декабрь
Screamer 2	Virgin	декабрь
Nascar 2	Sierra	декабрь
Privateer 2	EA	декабрь
Dungeon Keeper	EA	декабрь
M.A.X.	Interplay	декабрь
X-Wing vs. Tie Fighter	Lucas Arts	январь 1997 г.
Lands of Lore 2	Virgin	январь
Shadows over Riva	Sir-Tech	январь
Magic: The Gathering	Spectrum Holobyte	январь
Armored Fist 2	EA	январь
Windows 95		
Wages of War	New World Computing	декабрь 1996 г.
Wing Commander 4*	EA	декабрь
Phantasmagoria 2	Sierra	декабрь
Diablo	Davidson	декабрь
Mindwarp	Maxis	январь 1997 г.
Stars!	Interactive International	январь
Beavis & Butt-head: Screenwreckers	Viacom	январь
Air Warrior 2	Interactive Magic	январь
Betrayal at Antara	Sierra	январь
Eleventh Hour*	Virgin	январь
Command & Conquer*	Virgin	февраль 1997 г.

* Sic! Это старые версии, которые специально адаптируются под Windows 95.

Материалы рубрики подготовлены Александром ВЕРШИННЫМ, Алексеем ПЛАТОНОВЫМ, Натальей ДУБРОВСКОЙ и Максимом БЕЛЯНЫНЫМ, выходящими на связь с Internet через узел компании "Совам Телепорт" (проект "Россия-Он-Лайн") и узел сети "Сумек"/Internet

Езда по-русски

В России две беды — дураки и дороги. Это классика. А вот ее современное осмысление: одна из сегодняшних бед отечества — дураки на дорогах. Ибо: какой же сверхновый русский не любит быстрой езды!

Как часто хочется сделать что-либо неразумное, когда очередной браток на "мерседесе" или джипе "Чероки", приблизившись вплотную сзади, сигналит и бьет дальним светом. Успокойтесь, уступите дорогу... Вернитесь домой, запустите "Дорожные войны". Смерть сверхновым! Дави братков!..



Компания "Бука" (издатель) и команда разработчиков TS Group твердо задались целью научить молодое играющее поколение правильной езде, можно даже сказать, езде по-русски. А по-русски, это значит, чтобы никогда не кончались боеприпасы. Забудьте о Калашниковых и Макаровых, мыслите масштабно. Все вышеперечисленное не скорострельно, долго перезаряжается вручную и, вдобавок, не обладает необходимой убойной силой.

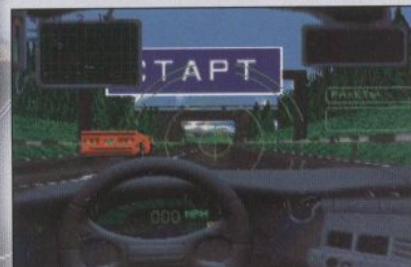
Начнем, пожалуй, с крупнокалиберного пулемета. Добавим несколько видов ракет — как неуправляемых, так и самонаводящихся. Мины и "ежи" тоже карман не тянут. Ну а на сладкое — что-нибудь экзотическое, к примеру лазерное или плазменное. Оружие, конечно. С лазерной пушкой на крыше на вас не покусятся даже сине-красно-мигающий и вопящий через матюгальник правительственный ЗИЛ.

С вооружением разобрались: но на что же все это погрузить? "Запорожец", "жигуль" и "москвич" отменяются, как нечто неэстетичное. Необходима скоростная модель! Очень скоростная! Скажем... что бы выбрать... О! Эврика! Ferrari 512 или Porsche Carrera — эти подой-



дут. Что, вы утверждаете, что на них мало брони? Возьмите Hummer. Более того, авторы "Дорожных войн" создали пару специальных автомобилей, спроектированных для самых суровых испытаний и отчаянных голов. Как, вы не слышали о новом большом 3D-проекте "Дорожные войны"? Может быть, Lethal Speed, если так понятней? Тоже нет? Вы ЧТО, С ЛУНЫ!..

Ребята из "Буки"/TS Group определенно были фанатами Death Track, одного из первых боевых гоночных симуляторов. В свое время данный продукт от Activision знал каждый, кто когда-нибудь видел PC. С тех пор прошло достаточно времени, но игроки так и не стали свидетелями воскрешения бывшего хита. Может быть, оно все-таки грядет, воскрешение? Новая игра будет держать как 320x200, так и 640x480, содержать 11 видов оружия, пять моделей автомобилей, 4 типа брони и... бесконечное количество трасс. А еще — это изюминка игрушки — редактор гоночных трасс. Да, рукодельные вы наши, гонять будем по собственным маршрутам! Ну а тех, кто не удовольствуется обычными гонками, ждет



сюжетная линия, которая наверняка заинтересует многих и подтолкнет к борьбе на трассах с новой силой. Кстати говоря, сценарий "Дорожных войн" создаст профессиональный писатель, по утверждениям очевидцев, один из известных российских фантастов.

В ходе соревнований за каждым шагом участников следит строгое жюри. В зависимости от натренирован-



ности побежденного противника игрок получает ту или иную прибыль, которую, вероятно, захочет потратить на ремонт и доводку своего болида. Более того, установивший рекорд трассы во времени также может рассчитывать на благосклонность спонсоров. Помните, что денежные сбережения могут пригодиться в любой момент, ведь даже ваша машина может быть изрядно покорежена недобрыми соперниками. А если у вас проблемы на трассе, вы сможете заглянуть на нейтральную полосу, в pit stop, где вас немного подлатают (за определенную мзду), дозаправят и перезарядят. Но го-



ре тому, кто решит "срезать", вспомнив марафонский опыт школы. Судьи не будут вас укорять или наказывать — они попросту прибавят вам энное количество времени на финишном таймере (если вы до него доберетесь). А время — деньги! Особенно здесь.

Так что собирайтесь с силами, ждите выхода "Дорожных войн" и, умоляем вас, пристегнитесь!

Требования, которые "Дорожные войны" предъявят к вашему домашнему и настольному таковы: MS-DOS/Win'95, Pentium 75/90, 8 (для Win — 16) Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM.

До января, коллеги!

Явление Parkan'a народу

Москва, Россия, 22 ноября, 7.40 утра.

Из заслуживающих доверия конкурентных информационных источников просочились слухи о том, что сегодня утром, в то время, когда все прогрессирующие издатели едва очнулись от сна, в Южном округе Москвы одна отдельно взятая компания приступила к бе-



та-тестированию альфа-версии неопознанного трехмерного продукта. По звуковым эффектам, намеренно искаженным авторами в целях конспирации, оперативная группа наших журналистов смогла предложить следующее: эпицентр тестирования скорее всего находится в офисе компании "Никита" (она же Nikita Ltd). Отблески мониторов на первом снегу (уличные фонари были заблаговременно выведены из строя) позволили (правда, приблизительно) определить название тестируемого продукта — Parkan.

Дальнейшее журналистское расследование показало, что игра относится к неустановленному жанру, а именно — RPG с полноценной стратегией в трехмерной реализации 3D-action и flight simulator. Ужас конкурентов наверняка вызовет подчеркнутая ориентация проекта на взрослую часть прогрессивного населения. Игра не ставит своей целью развитие интереса малышей и их родителей к таким предметным областям, как арифметика, ассоциативное мышление и основы нотной грамоты, в ней не используются методики Марии Монтессори, что, вообще говоря, нехарактерно для разработчика.



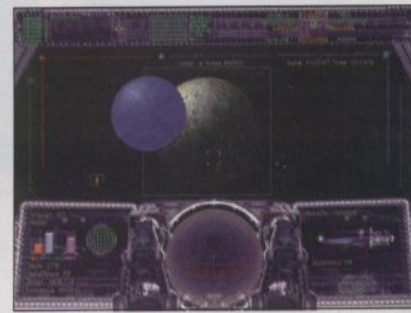
...в том самом Медвежьем Углу галактики исчезает очередной оборудованный по последнему слову техники исследовательский корабль с бесценным грузом.

Имперская Служба Безопасности (ИСБ) начинает секретное расследование. Операция проводится в некоторой спешке, поскольку она (разумеется) не санкционирована правительством... Крайним в этой ситуации оказывается молодой и ретивый полевой агент ИСБ — пилот космического корабля "Паркан". Правда, вы никогда его не увидите, так как в игре нет ни одного зеркала. Вас ожидают самые обыденные будни мелкого имперского служащего: колонизация планет, спекуляция в особо крупных размерах, тотальный роишди, умышленная порча чужой частной собственности (включая боевые звез-



долеты и космические станции), мелкое мародерство и другие противоправные действия.

Все это будет происходить в среде Windows 95, если, конечно, у вас найдется 16 Мбайт ОЗУ и 4-скоростной CD-привод. В комплект поставки войдет коробка с руко-



водством и двумя CD. Оптимальная производительность достигается при использовании MMX-технологии.

Неожиданный интерес компании "Никита" к тематике "рыцарей плаща и кинжала" легко объясним в свете того, что авторы в течение трех лет удачно скрывали от компьютерной общественности сам факт существования подобного проекта.

Вышесказанное позволяет нам заявить, что все тайное рано или поздно становится явным, и теперь "Никите" уже ни за что не отвертеться от предоставления нашей редакции объективной и исчерпывающей информации о готовящемся продукте. В отличие от "Никиты", мы ее от вас скрывать не будем (хотя у нас уже есть ряд заманчивых предложений...).

И последнее: при перепечатке изложенной информации ссылка на "Magazin igruшек" строго обязательна! Это не шутка, господа.

Что вы получите с игрой "Русская Рулетка"?

- **Динамичный захватывающий сюжет**
- **Красивое оформление и полную документацию на русском языке**
- **Регистрационную карточку с отрывным талоном, дающим скидку при покупке следующей игры "Дорожные войны"**
- **Гарантию на шесть месяцев**
- **Полную информационную поддержку:**
 - а) **Горячая линия т. 323-9182**
 - б) **Web-server в сети Internet**



ТОРГОВЫЕ ТОЧКИ, В КОТОРЫХ ВЫ МОЖЕТЕ ПРИОБРЕСТИ ИГРУ "РУССКАЯ РУЛЕТКА"

КОМПАНИЯ "БУКА" — оптовая продажа, Москва, Каширское шоссе, 1 корп. 2, т. 111-5156, ф. 111-70 60, e-mail: buka@dol.ru

КОМПАНИЯ "СОМРУЛИНК" — ТД "Библио-Глобус", Москва, ул. Мясницкая, 6, т. 924-2673; Московский "Дом книги", Москва, 2-ой этаж, ул. Новый Арбат, 8, т. 913-6963; Торговый Дом "Эдельвейс", Москва, Щелковское шоссе, 5, стр. 1; Фирменный магазин "СомруLink", Москва, ул. Садово-Триумфальная, 12/14, т. 209-5495; гипермаркет, Москва, ул. Удальцова, 85, т. 931-9269.

КОМПАНИЯ "GAME LAND" — магазин "Game Land", Москва, ул. Новый Арбат, 15; с/к "Олимпийский", Москва, погреб 8, т/ц "Новый Набережный"; Санит-Петербург, Невский Проспект, 135.

КОМПАНИЯ "ЛАМПОТ" — оптовая продажа, Москва, 5-й Донской проезд, 21-Б, стр. 10, т. 125-1101.

ФИРМА "ДЕНДИ" — магазины "Денди": ул. Красная Пресня, 34, ст. м. "Улица 1905 года", ул. Петровка, 12, ст. м. "Театральная", переход ст. м. "Театральная" — ГУМ.

Магазин "Аудио-Видео", Рязанский пр-т, д. 46, к. 3, ежедневно, ст. м. "Рязанский проспект", тел. 379-6827.

Магазин "Видеоигры", ул. Профсоюзная, д. 13/12, ежедневно, ст. м. "Профсоюзная", Торгово-пешеходный комплекс "Черемушки", тел. 379-6827.

"ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЩЕСТВО" — оптовая продажа, Москва, ул. Маросейка, 6/8 стр. 1, "Агрокомплект", ком. 15, т. 928-3031.

"ТОРГОВЫЙ ДОМ КОМПАНИЯ АМБЕР" — оптовая продажа, Москва, Перовский проезд, 35, т. 273-8587.

"ФИРМА 1С" — оптовая продажа, Москва, ул. Малая Грузинская, 51, т. 253-4643.

"СОЮЗ МУЛЬТИМЕДИЯ" — Москва, ул. Старый Арбат, 6/2, м. "Арбатская", т. 202-7997; Москва, ул. Верхняя Радищевская, 22, м. "Таганская", т. 915-1018; Москва, ул. Вешняковская, м. "Вехино", 20-А, т. 374-9691; Москва, 2-й Войковский проезд, 2/11, м. "Войковская", т. 156-1958; Москва, ул. Ан. Варги, 8, отдел в ул. "Лейпциг", м. "Юго-Западная"; Москва, Дмитровское ш., 43, м. "Петровско-Разумовская", т. 976-0468; Москва, стадион "Динамо", погреб 10, м. "Динамо", т. 213-7836.

ФИРМА "ПАРТИЯ" — м. "Алексеявская", пр-т Мира, 118-А (без выходных), т. 913-8787; м. "Полянка", ул. Б. Полянка, 3/9 (без выходных), т. 913-8383; м. "Улица 1905 года", ул. Пресненский вал, 7 (без выходных), т. 913-5090; м. "Колумбийская", ул. Обручева, 30 (кроме воскресенья), т. 913-2980; м. "Киевская", ул. Брянская, 12 (без выходных), т. 913-5750; м. "Динамо", ул. В. Маслова, 7 (кроме воскресенья), т. 213-2104; м. "Китай-город", ул. Солянка, 1 (без выходных), т. 928-3939.

бука[®]

ENTERTAINMENT

“Союз”, “Алиса” и “Сталкер”

Полку российских издателей и разработчиков все прибывает и прибывает: вот и компания “Союз”, известная как один из китов отечественного видео- и аудиобизнеса, решив, что называется, расширить сферу влияния, вескими шагами выходит на рынок компьютерных игр и прочего мультимедиа-софта.



К уже вышедшей образовательной игрушке “Алиса в Музыкальной стране” (читайте о ней ниже — в интервью “128 “метров” памяти...”), являющейся чем-то вроде 3D-квеста, где детям предстоит пробираться по этажам фантастического здания, узнавая мелодии и заглядывая в “Энциклопедию музыки”, вскорости добавится целая серия обучающих игр для детей. В январе выйдут “Энциклопедия музыкальных инструментов”, “Историческая энциклопедия” и “Виртуальный DJ”.

Молодая компания “Ронго-Ронго”, создатель всех перечисленных продуктов, надеется в начале следующего года также представить публике “Военный пинбол”, где игрокам предстоит “стрелять” из римской катапульты по осажденному Карфагену, из пушки — по оплоту гугенотов Ла-Рошели, а из оружия времен Первой мировой войны — в битве под Верденом (см. скриншот выше). Кроме того, близка к завершению работа над первой демо-версией трехмерного квеста “Сталкер”, сценарий которого писался по знаменитой повести братьев Стругацких (см. следующий скриншот).



Шпионские страсти

“Титанику” определенно не повезло. Во-первых, он затонул — это всем известно. Но знает ли кто-нибудь о том, что во время его первого (и единственного) плавания на борту находились таинственные манускрипты? И ладно, если бы лежали себе спокойно и законно, так нет — они еще и краденые были! Вот ведь незадача... В общем, GTE Entertainment в ноябре спускает на воду свою новую игрушку Titanic: Adventure Out of Time (разработчик CyberFlix), где игроющему отводится почетная роль британского шпиона.

Но не думайте, что дело выгорит быстро: прежде чем



рвануть ко дну, “Титаник” с неделю проплавал в свое удовольствие по Тихому океану, после чего его неминуемо потянуло посмотреть на айсберги. Короче говоря, в вашем распоряжении уйма времени, которое вы вполне можете использовать во благо безопасности любимого Альбиона. Первая часть игры представляет собой обычный quest — ходишь, чешешь языком, ключики к сейфам пассажиров подбираешь. А когда приближается момент присвоения почетного звания Редиски, начинается часть вторая — встреча с айсбергом. Все нервничают, бегают как угорелые, шлюпки ищут, а вы... вы наслаждаетесь action'ом в реальном времени. Если поторопиться, то можно и спастись...

Взгляд на шпионский процесс — либо глазами самого агента (в этом случае можно перемещаться толь-



ко по заранее намеченным маршрутам, что, кстати, выглядит довольно симпатично — 3D, как никак), либо со стороны.

Что ж... Семь футов вам под килем, а еще постарайтесь не посямрать честь офицера английской разведки! Иначе Джеймс Бонд в угол поставит.

Король умер. Да здравствует король!..

Мымышленно не хотели давать эту информацию раньше — во-первых, боясь, что глазим (и любимая игрушка вообще никогда не выйдет), во-вторых, зная, что все еще сто раз изменится — и графика, и сюжет. Так оно и произошло. Сегодня, когда пишутся эти строки, мы четко знаем (дonesла надежная интернетовская разведка), что Heroes of Might and Magic 2 выйдет через неделю, и уж тогда-то... А пока вот вам несколько картинок из финальной бета-версии игрушки и последние измышления по поводу сюжета, по-прежнему полного чудовищ (несомненно, новых), заклинаний, артефактов и, конечно же, битв & приключений.

Вот как затевалось сказочное дело на этот раз: лорд Ironfist, мудро правивший королевством Enroth целых 25 лет, умер, оставив после себя двух сыночков, кандидатов на трон — Арчибалда и Роланда. Ситуация конфликтная, ведь ни один не желает отступать. Страна становится на дыбы, население раскалывается ровнехонько на два противоборствующих лагеря. Вам остается выбрать, за кого из братьев играть: один, как водится, душа-человек, другой — лучше б и не рождался... Поставите на хорошего — у вас резко умножатся целебные и защитные способности, на плохого (мы полагаем, так большинство и поступит...) — сможете подчинить себе самых наизлобнейших и нанотвратительнейших монстров и пользоваться самыми разрушительными заклинаниями. В зависимости от того, за кого играешь, из-



меняется и интерфейс.

Теперь игроку не обязательно следить за передвижениями противника: пока недруг перемещает войска, можно заняться своими делами — проверить наличие армий, посмотреть, что творится в городах, и т.д.

HMM 2 позволяет довести количество одновременно воюющих “живых” игроков до шести, имеется возможность игры по “Интернету”, появился специальный multiplayer-интерфейс, добавлены новые типы героев (Некромансеры и Волшебники), в игрушке удивительно красивая графика (о местных холмах и рудниках можно слагать поэмы), сценарий обогатился многими типично РПШными элементами (к примеру герои не исчезают после прохождения миссии, а остаются с вами)...

И последнее: читайте в следующем номере “МИ” полновесную рецензию на вашу и нашу любимую игрушку!

Забудьте о мире, полковник...

Люди, держитесь крепче за свои джойстики, грядет кое-что новое! Кто знает, возможно, мы будем рассказывать своим внукам о том дне, когда впервые увидели Esoteria 3...

В марте следующего года компания Mobeus должна выпустить свою первую игрушку, Esoteria 3, которая,



быть может, откроет новое направление в народном жанре 3D-Action.

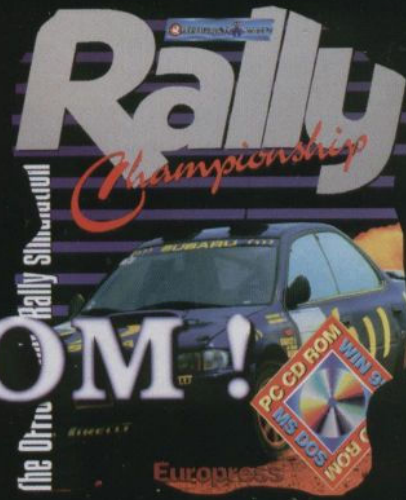
Вселенная Esoteria 3 представляет собой единое игровое пространство, и ваше пребывание в нем не прерывается никакими переходами между уровнями, сменой миссий и т.п. Мир круглый и плоский, и если вы захотите пролететь от одного его края до другого со скоростью среднеарифметической вороны, это займет у вас, по утверждению авторов, 15 минут (воистину, статистика знает все!). Согласитесь, полностью трехмерный мир впечатляет. Тут вам и реки, и пустыни, и неисследованные пещеры, и неоткрытые двери с неразгроманными поселениями, и недобитые звери, и головоломки, и, конечно, толпы врагов.



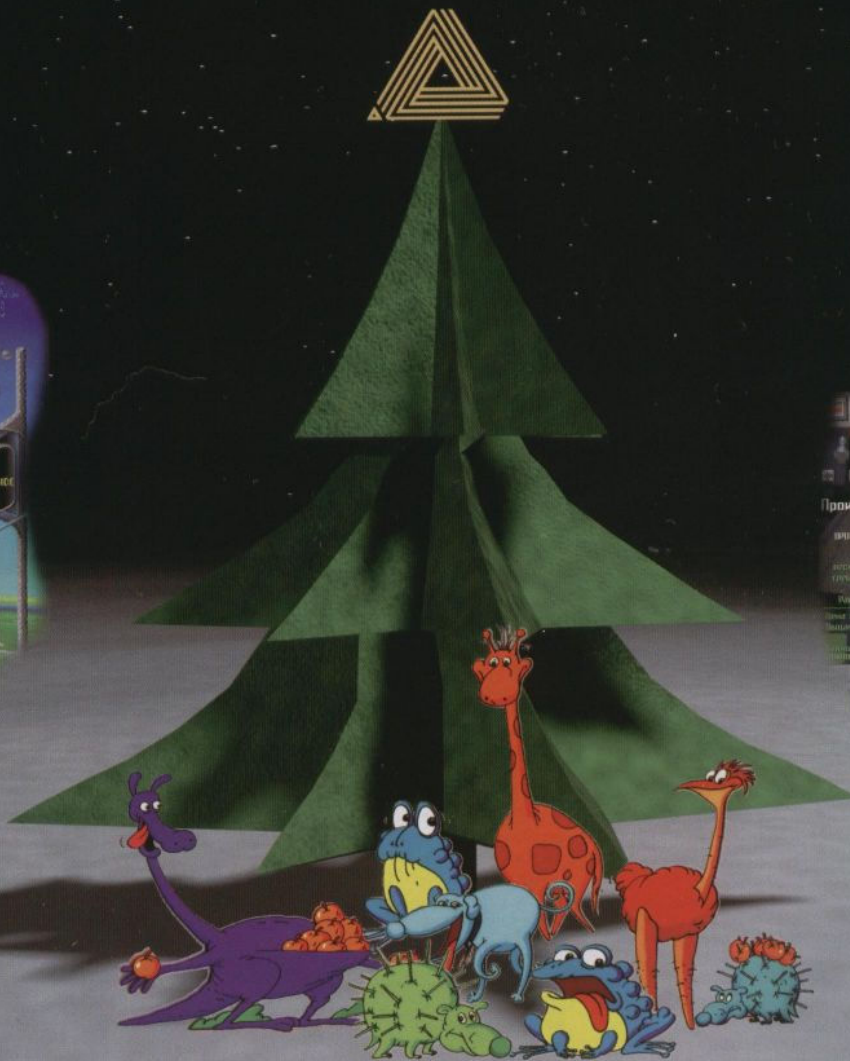
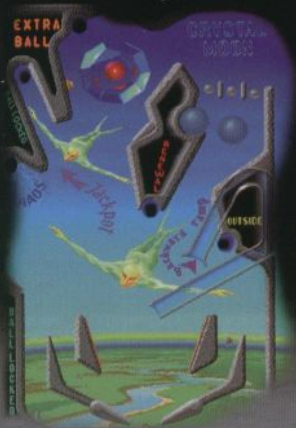
Ко всему прибавьте разрешение 640x480, и перед вами — если не лучшая, то, безусловно, одна из самых красивых игр грядущего года (нашими устами, да мед бы пить, а?).

Те, кто заняты в написании игрушки, как выяснилось, тоже люди. И они понимают, что без multiplayer'a сейчас никуда. Esoteria будет поддерживать до 16 игроков по локальной сети и “Интернету”. С каким весельем мы будем бегать с ружьишкой наперевес по такому огромному миру, охотясь за кем-нибудь по несколько часов или разыскивая хитро замканный вражеский флаг! К слову, в демо-версии игры, которая должна выйти уже в декабре, будет возможность поиграть хотя бы четвером. С каким весельем?..

Наконец, Esoteria 3 — это еще и оставленный в сторону вид “из глаз”. Интерфейс напомним вам Fade to



С НОВЫМ ГОДОМ!



ИГРЫ НА CD-ROM



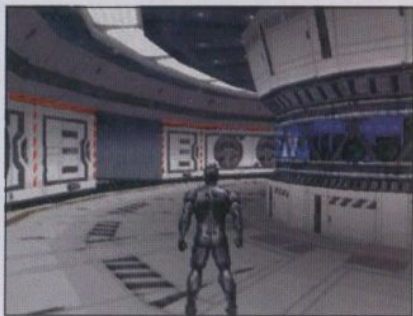
АО "ДОКА"

Телефон: (095) 536-4652, 536-4020.

Факс: (095) 536-5887.

E-mail: doka@dokadata.zgrad.su

Black: камера, по-видимому, будет висеть над главным персонажем, хотя разработчики говорят, что еще есть время и они могут многое изменить. Но уже сейчас можно с уверенностью сказать: Esoteria 3 наведет шороху, и вы о ней еще услышите. Да! Тем, у кого компьютер не дотягивает до Pentium'a 120 с 16 Мбайт памяти, можно не беспокоиться. Наш вам совет: докупайте память, пока она дешевая.



Кошмар на улице Разум

Ближе к концу 1996-го компания Rocket Science грозит удивить нас игрой Obsidian, еще одним квестом, заощенным под старика Myst'a. Так что, друзья, будьте готовы!

Игра представляет собой этакий сурово-психоделический променад по странному техно-органическому миру. Хотя сюжет Obsidian'a построен по принципу Myst'a — дана головоломка, и ее надо решить, — все не так просто. Если в Myst'e приходилось искать логическую взаимосвязь между разными загадками и сопоставлять их, то здесь события не подчиняются ника-



кой логике, и надо идти против всех законов повседневности, чтобы найти правильный ответ. "Откройте разум перед хаосом своих снов" — это чуть ли не официальный призыв авторов игрушки к ее будущим потребителям-мучителям.

Очевидно, что душевнобольной сюжет требует сумасшедшей графики. И этот вопрос — на повестке дня. Представьте себе "графическую смесь" из Darkseed'a и... скажем... Московского госуниверситета, и вы получите то, из чего построен мир Obsidian'a.

Кроме графики в игре присутствует замечательное звуковое сопровождение, написанное специально по этому случаю Томасом Долби (парень не имеет отношения к понижению шума). Машина? Не меньше Pentium'a 90...

Лечу — курю

Помните тот момент в фильме "Звездные войны: возвращение Джедая", когда Люк с Леей мчатся на реактивном цилиндре по лесу, сшибая по пути приглянувшиеся деревья? Полагаем, вы тоже не отказались бы прокатиться подобным образом, а? Да, это уже было в Rebel Assault 2, но могли ли вы полностью управлять своим летающим танком? Теперь такая возможность есть — добро пожаловать в Rocket Jockey от все той же Rocket Science!

Поставленных задач в Rocket Jockey будет намного больше, и от вас не потребуется бесцельно носиться по лесу. Играющий предстанет в роли безумного гонщика-гладиатора, одного из многих, претендующих на победу в Соревновании. Для получения желанного первого места и возможности облить всех гадов шампанским, вам придется прорваться сквозь десяток убийственных

(в прямом смысле) трасс, затем сыграть столько же партий в "поло". И только потом вам позволят попробовать свои силы на 10 аренах, где вашей единственной целью станет гжучее желание выжить.



Маленькая деталь — с движением по прямой проблем возникнуть не должно, а вот с поворотами связано небольшое неудобство — для того чтобы заставить "средство передвижения завернуть, придется цепляться своим главным оружием — хлыстом — за одну из колонн, в изобилии расставленных по арене. Разумеется, точно так же вовремя нужно будет отцепиться — чтобы лететь дальше, а не врезаться в ближайшую стенку.

Rocket Jockey не будет требовать от компьютера чего-то запредельного, но Pentium всегда предпочтитель-



нее. Ну а испытать себя на прочность вы сможете уже в нынешнем декабре. Если, конечно, суровые русские снега не заметут дороги, по которой ко всем нам несутся сейчас грузовики, полные рождественских компьютерных игрушек...

Курс молодого бойца

С помощью своей новой игры The Divide: Enemies Within разработчики из Radical Entertainment и издатель в лице Viacom New Media предлагают всем нам пройти некое подобие... знаменитого армейского курса молодого бойца. После высадки на подготовленную для колонизации планету происходит преприятное событие — вашего напарника ранят и берут в плен представители коренного населения этого недружелюбного мира. Вы тоже пошарпаны, скафандр поврежден вражеской пулей, и для достойного завершения intro остается только упасть на землю и потерять сознание, что в итоге и происходит.

Пробуждение обнаруживает, что скафандр совсем плох, и вы, собравшись с силами, встаете и отправляетесь на поиски ближайшей скафандро-ремонтной мастерской. Вот такой незатейливый сюжет...

В техническом плане игра представляет собой трехмерное аркадное приключение, цель которого — спасти коварно захваченного друга и вселить в сердца врагов страх перед могучими землянами. Для этого, по ходу игры, вам выдаются безумные количества оружия (куда сейчас без него!), различные бонусы и другие полезные вещи, без которых выполнение подобных заданий было бы просто невозможным.

Первоначально игрушка мыслится исключительно консольной (в частности



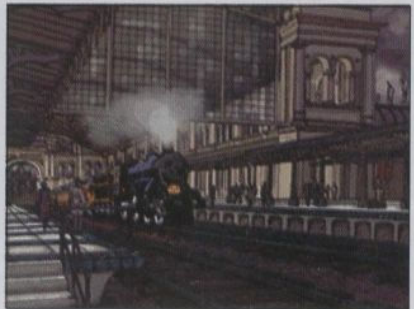
плейстейшеновской), но разработчики мудро рассудили, что PC и Win'95 тоже на что-то годятся, и решили выпустить ее и на CD'шке. The Divide должен поступить в продажу в начале декабря с.г.

Последний экспресс на Восток

Нравится ли вам бабушка мирового детективописания Агата Ивановна Кристи и ее повесть "Восточный экспресс"? Если да, то новое творение знаменитой компании Broderbund Software и безвестной фирмы Smoking Car Productions определенно должно вас заинтересовать. Игра, названная создателями The Last Express, сработана в лучших традициях криминально-детективной литературы.

Действие происходит в поезде, идущем по маршруту Париж-Константинополь, на дворе — июль 1914-го. Ваш старый друг Тайлер Уитни предлагает совершить путешествие в столицу Османской империи. Совершенно очевидно, что по прибытии в Париж, вы первым делом наведаетесь к старине Тайлеру и обнаружите, что он отдал концы. Проще говоря, турпутьку Уитни можно сдавать обратно.

И вы, вдохновленные опытом Эркулё Пуаро, решате выдать себя за убиенного приятеля и скататься в



Турцию, попутно раскрыв это ужасное убийство. Здесь-то и начинается самое интересное.

Бабе Агате подобное и не снилось: великолепная трехмерная графика, стильная комиксоподобная анимация (см. скриншоты), удобный интерфейс... Зловещая тайна может быть раскрыта никак не меньше, чем через 40-60 часов игры (уж об этом-то авторы позаботились особо). Одним только персонажем в этой детективной истории насчитывается 30 "штук".

В общем, приготовьтесь к трехдневной поездке в экспрессе, до отказа набитом злодеями, стремящимися не только завести в тулик ваше расследование, но еще и развязать глобальный политический кризис.

Горячие скандинавские парни

Что-то около трех лет назад компания Interplay выпустила свою китовую игрушку The Lost Vikings, где трио потерявшихся во времени викингов пыталось добраться до дома. И вот, в декабре 1996 года в продажу должно поступить продолжение.

Суть Norse by Norsewest: The Return of the Lost Vikings осталась прежней — надо добраться до оставшихся дома валькирий. Для этого горячим скандинавским парням придется, как и прежде, действовать сообща, и для улучшения взаимодействия у героев модернизирована экипировка — появляется лазерный меч а-ля Дарт Вейдер, не менее лазерный шит и, вы не поверите, реактивные ботинки.

По ходу дела вам встретятся два новых героя, и хотя они не совсем викинги, но в команде приго-

1997

год "Твиггера"

TWIGGER



Рейтинг
МАГАЗИН
ИГРУШЕК
100%

Games
Magazine
**НАШ
ВЫБОР**

CD-ROM
Windows 95

Еще 1 диск
CD-ROM для
сетевой
игры!!!

НИКИТА

115446, Москва, а/я 315
Тел.: (095) 115-9743 и 115-9777

ВНИМАНИЕ!

Вы можете получить в подарок еще один CD-ROM "Twigger" для сетевой игры, если до 1 января 1997 года опоздаете в адрес фирмы "НИКИТА" Торжественную Присягу из коробки "Twigger" и вырезанный КУПОН на 1 диск CD-ROM.

СПРАШИВАЙТЕ "ТВИГГЕРА" В ЖЕЛЕЗНОЙ КОРОБКЕ У БЛИЖАЙШИХ ТВИСТРИВЬЮТОРОВ И ТВИЛЕРОВ!

МАГАЗИН
ИГРУШЕК

Аркада с элементами

Стратегии
и 14 аудиотреками
В СТИЛЕ

TECHNO

дятся. Речь — о волке-оборотне и маленьком огнедышащем дракончике (неплохая компания для наших рыжих Эриков). Отряд должен пробраться через 31 уровень, прежде чем достигнет столь желанной машины времени. Не бойтесь за свою психику



— все сцены, содержавшие намеки на насилие, были вырезаны из игры после того, как специальная комиссия определила, что Norse by Norsewest будет раскупаться лучше, если на коробке появится наклейка "Одобрено и разрешено к использованию детьми, достигшими двухлетнего возраста". Да, это вам не американский хам, наглец и бесстыдник Дюк Ньюкомович Трехмернов...



Просто здоровый отдых

И вновь Interplay, которая в начале следующего года планирует выпустить игру Die by the Sword (дословный перевод — "Умри от меча"). Похоже, название продукта будет вполне соответствовать его сути. С мечом в руках и отвагой в сердце вам придется сражаться за свою жизнь в разнообразнейших интерьерах, нарисованных с помощью



новой и уникальной (по утверждению авторов) технологии VSIM Motion Control. Но даже симпатичные бэкграунды отступают на второй план (простите за случайную этимологическую шутку), когда узнаешь, что тебе предоставлена возможность выдумывать и запоминать свои собственные удары и обманные движения, которые потом можно будет использовать в битвах. Вполне вероятно, что Die by the Sword откроет новое направление в приключенческих играх:



ни в одной развлекательке доселе не давались такие широкие возможности для использования собственной творческой мысли. Вам предстоит биться на фоне постоянно меняющейся погоды, вспыхивающих молний и палящего солнца, пробираться через жутко реалистичные джунгли, преодолевать пропасти, падать со скал (это уже по желанию), и т.д. Словом, обычный здоровый отдых.

"...друзья зовут меня Мерфи"

Лозунг, который будет украшать коробку с этой игрой, прост и строг: "Будущее порядка и закона в твоих руках!". Совершенно ясно, что в голову потенциального покупателя может закрасться шальная идея: "А можно ли будет этот злосчастный порядок... того?". Ответим прямо: да, можно.

Новый продукт от Psygnosis (разработчик — компания Sensory Deception), названный The Fallen, принесет немало приятных минут любителям крупномасштабных беспорядков и разрушений. Потому что на этот раз схватка (не без элементов стратегии!) будет проис-



ходить не между какими-то леммингами и JazzRabbit'ами, а между всемогущей секретной полицией будущего и группой подрывных элементов (или подрывной группой элементов?). Причем игрок сможет выбрать: либо встать на сторону Закона, либо присоединиться к крутым парням из подполья. Предпочесть что-либо сложно: полицейские защищают насквозь прогнившую тиранию, а террористы как раз хотят ее свергнуть. Короче говоря, хороши и те, и другие, что наполняет игру особой прелестью.

Весь мир, затаив дыхание, ожидает развязки этой сложной ситуации. Обстановка все больше и больше накаляется, назревает последний и решительный бой.



И вот, полиция, называющая себя скромным именем The Lords (Лорды), вступает в бой с партизанами из отрядов The Fallen. Здесь-то вы и увидите нечто, нареченное разработчиками "сложной интерактивной системой на базе искусственного интеллекта". Звучит туманно, но, согласитесь, красиво. А самое главное, что смотреться должно очень неплохо. Особой гордостью Psygnosis является также возможность играть в The Fallen по сети (до 4 человек).

Остается сказать, что игра должна появиться в декабре, да не одна, а со своим SPS-двойником. Psygnosis дело знает!..

Нормальные герои всегда идут

Вот мы и дождались — Sierra выпускает очередную снерию Hero's Quest'a — Quest for Glory 5: Dragon Fire.

В этот раз нас занесет в самый центр всего цивилизованного мира — в город под названием Silmaria. Дело в том, что старый правитель умер и такой герой, как вы, выглядит прекрасной кандидатурой на освободившийся пост. Но есть неувязочка — вы не один такой шустрый, поэтому жители принимают следующее решение: пусть ребята сразятся за право властвовать — выпустим их скопом на арену, они передураются, а того, который окажется живуче остальных, выберем нашим благодетелем. Не будем особо останавливаться на монстрах, постоянно мешающих проведению честных соревнований, как не будем заострять ваше внимание на древнем предании о каком-то жуточком драконе... В



общем, это были первые Олимпийские игры...

Новый Quest for Glory создан в лучших традициях этой серии: сохранена возможность выбора персонажей, остались некоторые герои из предыдущих игр, вам все так же придется проводить немало бессонных ночей, разгадывая хитроумные головоломки и загадки — короче говоря, атмосфера Hero's Quest'a сохранена полностью. Но самое главное, что Sierra не остановилась на достигнутом — добавлен новый 3D engine, появилась возможность multiplayer-игры, уровень сложности будет подстраиваться под возможности игрока...



Что ж, дождемся следующего лета (именно на это время намечен выпуск игры) и посмотрим, остался ли у Sierra'ы порох в пороховницах...

Наша служба и опасна, и трудна...

Что-то все резко полюбили шпионы... Иванов, Петров, Сидоров, а теперь вот и Sierra, собирающаяся выпустить в марте грядущего года игру Cloak.

Какие шпины? Да такие. Где-то во Вселенной находится планета Altopia, а недалеко от нее по-барски расположился некий враждебный мир, населенный нехорошими bulb'ами. Появляются слухи, что эти самые bulb'ы хотят завоевать миролюбивый алтопианский народ. Для подтверждения этих данных и сбора новых сведений на вражескую планету в числе бытовых роботов доставляют робота-шпиона, управление которым доверяют вам.

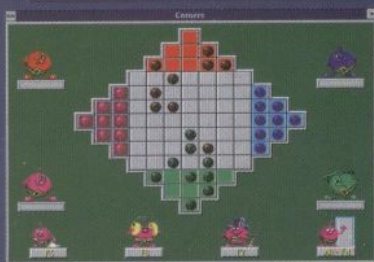
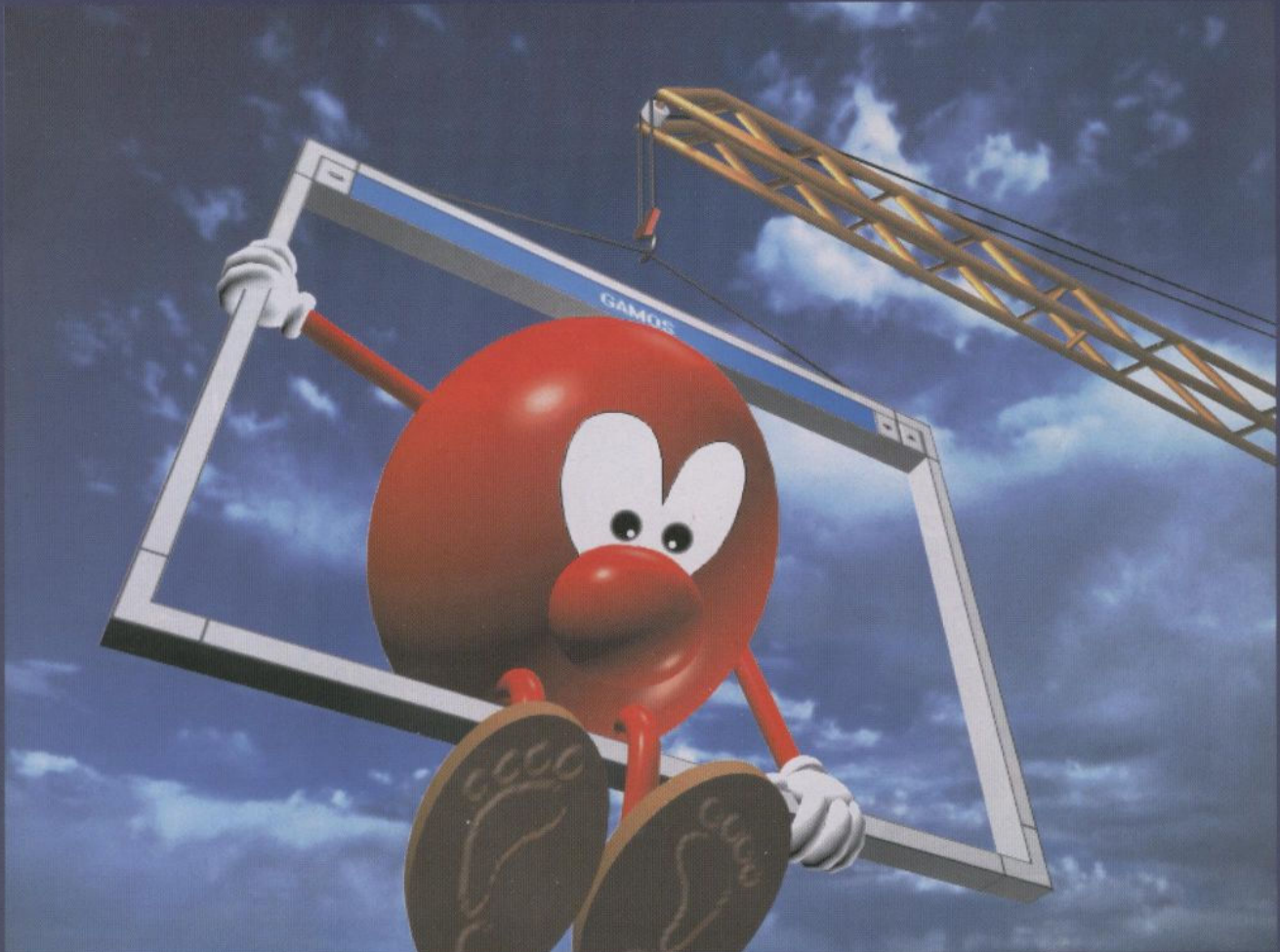


Нечто подобное, впрочем, уже встречалось в игре под названием Voueg, где главной целью также был шпионаж, но в Cloak'e есть несколько существенных отличий. Во-первых, здесь используется новая технология multithreading'a, позволяющая подгружать картинки с CD'шки, не прерывая действие; во-вторых, авторы Cloak'a утверждают, что интерфейс будет устроен таким образом, что у играющего появится возможность одновременно пользоваться аж тремя камерами. На одной, к примеру, может "висеть" картинка коридора, на другой в это время можно будет увидеть, как вы взла-

ИГРЫ ДЛЯ WINDOWS



ШЕСТЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ГОЛОВОЛОМОК



Оптовая продажа: компания "Gamos" т.912-66-24; "Лампорт" т.125-1101; "Компьюлинк" т.931-9269; компания "Амбер" т.273-8587; "1С" т.253-89-76; "TopS" т. 253-36-32; "CPS" т.930-05-91; "Электротехническое общество" т.928-75-18.
Розничная продажа: ТД "Библио - Глобус" (ул.Мясницкая д.6); "Московский дом книги" (ул. Новый Арбат д.8); ТД "Эдельвейс"(Щелковское шоссе д.5); м-н "Compulink"(Садово-Триумфальная 12/14) и во многих других магазинах.

мываете замок, а на третьей — инструкция о том, как это сподручней сделать.

По разумению создателей, продукты, подобные Cloak, дадут новый толчок развитию интерактив-



ности в играх. И то правда. Ну где еще можно покататься на роботе по коридорам вражеской базы, фотографируя и снимая все на камеру, не отвлекаясь на банальное уничтожение врагов! Вам придется пережить все те чувства, которые испытывает настоящий разведчик, — радость от нахождения желанного чертежа, огорчение по поводу случайно засвеченной пленки и, конечно, боязнь быть разоблаченным...

Eddie жив!

Уж сколько раз твердили миру: каждый должен заниматься своим делом. Это не раз доказывалось печальным опытом бесчисленных поколений, но до



сих пор находятся люди... Примером может служить игра Melt, выпуск которой английская компания Virtual Studios (издатель — компания Castle Multimedia) планирует на начало следующего года.

Особенностью Melt является то, что ее продюсирует всемирно известная рок-группа Iron Maiden. Отсюда и сюжет: монстр Eddie, являющийся символом данного ВИА, оказывается запертым во времени; но вдруг у него появляется шанс выбраться



из заточения, и долго вынашиваемые гадом планы покорения мира вот-вот воплотятся в реальности. Кто остановит Eddie? Вы, приятель.

А вот графика в игре как будто недурна. И разрешение — 640x480. Но что-то не слышно криков восторга. И даже впечатление определенное складывается: мол, игра выпускается лишь для того, чтобы поселить в священный виртуальный мир жутковатых ребят из "Айрона"... В общем, скается нам, что только истинные поклонники этой группы смогут по достоинству оценить сие творение. Остальным же Melt запомнится лишь тремя миролюбивыми абзацами в журнале "Гамез Магазин"...

Спасибо братьям Маркс!

Вы, конечно, скажете, что у Карла братьев не было. И ошибетесь. Потому что все мы должны быть очень благодарны небезызвестным Marx Brothers за их неподражаемую серию BattleTech. Для тех, кто еще не сориентировался, добавим: именно BattleTech дала начало компьютерным играм MechWarrior (авторы EarthSiege и Shattered Steel скопировали идею, не удосужившись



получить соответствующей лицензии). Так вот, FASA, фирма, построившая пару десятков игровых центров Mech, наконец-то взялась и за рынок симуляторов для персонал.



Первой игрой серии BattleTech станет Mech Commander, проект, руководимый Фрэнком Саваж (Frank Savage), являвшимся техническим директором таких хитов, как Wing Commander III и Strike Commander. Сейчас он возглавляет команду программистов FASA. BattleTech: Mech Commander — это гремучая смесь action'a и стратегии. Действие, разумеется, происходит в реальном времени. По утверждениям авторов, игра будет напоминать любимый в народе C&C и не менее обожаемый WarCraft.



Официальная легенда такова: одна из BattleTech-планет подвергается нападению со стороны клана Jade Falcon. Вы, инструктор военной академии, оказываетесь тем "крайним", которому предстоит расклеивать кашу. Ну что ж, вы можете контролировать до двенадцати Mech'ов, давая приказания их пилотам. Инструкции весьма разнообразны — используются не только стандартные "иди" и "атакуй" — вы можете даже указать тактику ведения боя и схему атаки. Как это ни обидно, но в героях игры, в конечном счете, ходите вовсе не вы, а ваши подопечные. Каждый из них имеет личные характеристики, изменяющиеся с течением времени. Кроме того, некоторые вундеркинды могут обладать уникальными способностями. Например, паренка, умеющего раньше других засекать врагов, целесообразно снабдить быстрым роботом-разведчиком, а местного снайпера лучше посадить в тяжело вооруженный танк. Причем абсолютно не обязательно испепелять ваших врагов. Наоборот, бездвигить и захватить неприятельскую машину считается очень похвальным.

Игра обладает видом 3/4-"сверху-вниз". Полигональная графика ландшафта обещает быть очень детализованной, а все модели mech'ов выполнены, разумеется, на Silicon Graphics. Mech Commander использует

многооконный интерфейс, позволяющий наблюдать сразу за четырьмя объектами.

Поклонники "настоящего" MechWarrior'a тоже не останутся забытыми: FASA планирует выпуск MechWarrior III уже... к Рождеству 1996 года.

А ты записался в ИРА?

При упоминании чудесной страны Ирландии на ум приходит сразу несколько вещей. Первое, о чем вспоминаешь, так это неподражаемое ирландское пиво Guinness. На втором месте permanently обосновались веселые ирландские парни, которые никогда не расстаются с С4 и часто устраивают праздничные фейерверки в стольном граде Лондон. "Откуда они берут столько опытных бомберов?" — спросите вы. Недавно ответ был найден. Исследования показали, что 9/10 активных членов ИРА некогда проводили огромное количество времени за игрой BomberMan на SNES.



Но жизнь террориста нелегка — многие гибнут в юном возрасте. Вот почему Армии всегда требуются молодые активные кадры. Историческое решение было принято совсем недавно: после недолгих уговоров (в ИРА много способных дипломатов) фирма Interplay согласилась портировать игру BomberMan на PC.

Компьютерная версия игры будет во многом отличаться от платформенного прототипа, но, поверьте, только в лучшую сторону! Игра проста до безобразия: вам дается двумерная карта-лабиринт. Ваша задача, используя бомбы, проложить путь к противнику и уничтожить его с помощью тех же устройств. Один раунд обычно длится несколько минут, и если по их истечении остаются в живых несколько отважных, игра заканчивается ничьей. Лабиринты полны разнообразных примочек, которые ускорят ваш бег, увеличат радиус действия вашей взрывчатки. Interplay предполагает создать Battle Mode,



в котором смогут соревноваться до десяти заядлых бомберов. Авторы не отстают от времени, поэтому BomberMan пишется специально под Win'95 и будет сполна обеспечен всевозможными мультиками (20 видов "комической смерти"!), вагонами хитроумно за-

прятанных бонусов и пр. Более того, отныне игра будет подразделяться на "классическую" и "измененную" (enhanced). Последняя будет включать 20 видов новых бонусов и великое разнообразие бомб (!). Игрушка, без сомнения, станет очередным редакционным хитом и надолго парализует жизнь журнала. У вас еще есть возможность понаслаждаться нашим изданием до начала 97 года (именно тогда выдет упомянутый "гвоздь"). Не теряйте времени!

Пещерные войны

Как хорошо, что человеческая раса победила мамонтов и саблезубых тигров и смогла выбраться из темных пещер наверх, к солнцу. А вот некоторые, увы, не смогли (что еще раз доказывает превосходство homo sapiens)... По версии Avalon Hill, изложенной в ее новой игре Cave Wars, примерно восемь рас так и остались жить во глубине земной поверхности, борясь там за подземное царство, которое, видимо, и было прозвано людьми Адам.

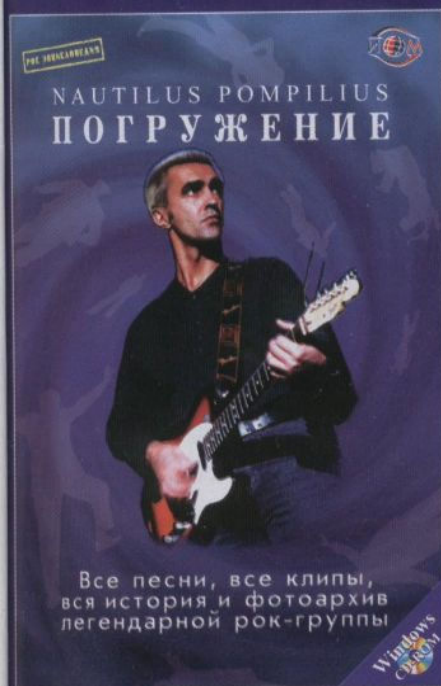
Но это только предположения. На самом деле Avalon Hill предлагает всем желающим взять на себя руководство одной из группировок и показать оставшимся, кто есть Пахан, то бишь Батка. Построить крепкую империю в таких сложных условиях нелегко. Для выполнения своих честолюбивых планов вам понадобится железная рука, много рабочей силы, хорошая техника и мощная магия. Развиваясь, вы должны не допускать усиления прочих — ведь спрятавшаяся на время от невзгод

**Лучший
Музыкальный
CD-ROM
года!**



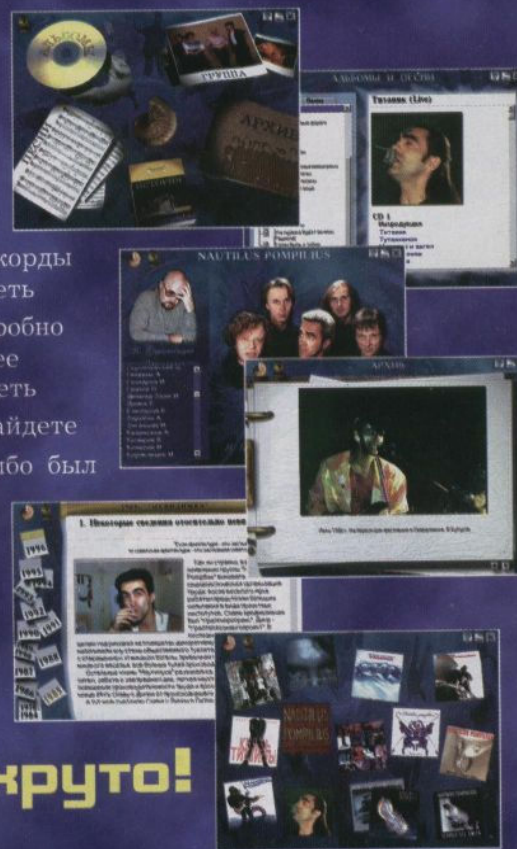
НАУТИЛУС РОМПИЛИУС ПОГРУЖЕНИЕ

Все песни, все клипы, вся история и фотоархив легендарной рок-группы



На этом диске собраны все **100 песен**, записанных старым и новым Наутилусом с 1983 г. Уникальным подарком любителям группы является **новая песня "Труби, Гавриил"**, которая была записана, но не включена в альбом "Титаник". Диск содержит полные **тексты всех песен** группы и аккорды песен, ставших хитами. Вы сможете посмотреть **отрывки из всех видеоклипов**, подробно познакомиться с историей группы с момента ее возникновения до настоящего времени, увидеть **фотографии** из различных архивов. Вы найдете здесь информацию **о всех** тех, кто когда-либо был связан с группой.

Собранный на диске текстовый материал, никогда ранее не издававшийся в печатном виде, уникальные фото- и видеоматериалы делают этот CD-ROM поистине бесценным для всех поклонников творчества Nautilus Pompilius.



Минимальные требования к Вашему компьютеру:
486SX или выше, 4 МБ ОЗУ, Windows 3.1 или Windows 95 в режиме 256 цветов 640x480, двухскоростной CD-ROM дисковод, звуковая плата стандарта MPC, мышь.

Нау - это круто!

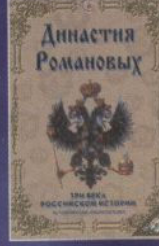
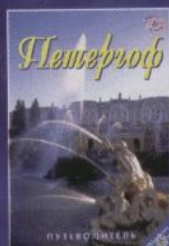
5000 человек уже знают, а Вы?

Дистрибьютор - торговый дом Compulink

- фирменный магазин - ул. Садовая-Триумфальная д.12/14, тел. 209-29-75, 209-54-95;
- магазин "БиблиоГлобус" - ул. Мясницкая д.6, тел. 923-41-73, 924-26-73;
- Московский дом книги - ул. Новый Арбат д.8, тел. 913-69-62, 913-69-63;
- торговый дом "Эдельвейс" - Щёлковское ш. 5, стр. 1, тел. 961-34-50, 961-34-51;

оптовые закупки:
тел. 931-92-69
тел. 931-93-01

Другие диски серии "ИНТЕРАКТИВНЫЙ МИР": Санкт-Петербург, Петергоф, Московский Кремль, Династия Романовых, англо-немецко-русский Словарь в картинках, Пасхальные яйца Фаберже, Художественная энциклопедия зарубежного классического искусства, готовится к изданию энциклопедия российского киноискусства "Киномания 97".



группировка может появиться в самое неподходящее время с самым неудобным для вас козырем. Слабину давать ни в коем случае нельзя: проигравшие становятся просто рабами и трудятся во благо виктории и процветания своих хозяев.

Для убедительной победы игроку придется немало попотеть, совершенствуя все три типа технологии (оружие, добывающую технику, транспорт) и четыре вида магии (earth, summoning, viewing, transport). С экономической точки зрения, вы обнаружите целых три основных заботы — эффективность добычи полезных ископаемых, количество поставляемой пищи и популяция рабов. В общем, на отдых времени не останется. Да это и опасно: вдруг враги изобретут spell для управления сталактитами и сталагмитами?

Какая помойка!

Ничто не предвещало беды... Личная яхта семьи blub'ov (существа такие) плавно разогналась по Млечному Пути, когда произошло непредвиденное. Действительно, невозможно даже предположить, как в бесконечном космическом пространстве могут столкнуться два звездных корабля. Но инцидент имел место. Оба судна рухнули на отсталую планетку, которую ее обитатели гордо называли Грязь (или все-таки Земля?!). Что касается грязи, то ее на таком милом голубом шарике оказалось более, чем достаточно. Путешественники и не догадывались, что они приземлились на городскую свалку, лобовно устроенную обезьяноподобными существами, ноготь большого пальца которых был размером со



среднего blub'a. "Неудачи преследовали нас, — писал Папа blub, — а все потому, что наша яхта столкнулась с кораблем смертельно пьяных пиратов..." Разбойники также огорчились, увидев жалкие останки своего крейсера. "Месть — вот единственный выход!" — решили они.

Итак, ваша задача. Фирма Philips Media доверяет вам судьбу несчастных blub'ov, главных героев новой игрушки Down in the Dumps. Квест (а это, без сомнения, он) состоит из четырех частей — по количеству недостающих кусков корабля. Каждый член семьи несет ответственность за свою часть, поэтому абсолютно не важно, в какой последовательности вы будете их добывать. Главным препятствием опять-таки будет вовсе не гнусный помоечный запах, а незадачливые искатели приключений, только отошедшие после очередного и последовавшего столкновения. Авторы гарантируют, что космические "сняжки" обеспечат игроку немало головоломок: так, найти определенную часть яхты легко, но вот дотачить ее до места...

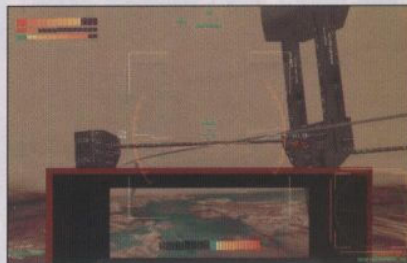
Сделанная в мультипликационном стиле, игрушка доставит удовольствие своей отменной графикой. В первую очередь удовлетворяют свою страсть к красивому игровому, страдающие нарциссизмом: Down in the Dumps позволяет записывать действия по ходу игры, дабы затем можно было продемонстрировать собственную ловкость любимой девушке/маме/теще (ненужное вычеркнуть).

Неуместный Оптимизм

По мнению фирмы Gremlin, оптимизм человечества по поводу своего ближайшего будущего несколько неоправдан. Действительно, в том случае,



если нашу планету все-таки минует угроза ядерной войны, то уж от экологической катастрофы старушке Земле не уйти. Вероятнее всего, люди разбредутся по окрестным созвездиям в поисках нового дома. Наш герой попал на чудесный шарик под названием Титан, в город с редким именем Misplaced Optimism (Неуместный Оптимизм). Для того чтобы выжить, ему придется заработать немного наличных. Каким способом? Ну, к примеру, можно за-



ставить трудиться старый дедушкин шатл — другого не предвидится. Работы много — доставка грузов, эскорт кораблей, добыча металлов — каждый может выбрать дело по вкусу. Ну а чтобы встать на ноги и получать задания более опасные, нежели доставка почты по утрам, необходимо не только обзавестись солидным крейсером, но и приобрести соответствующую репутацию. Игрок, который будет осматривателен в покупках и дальновиден в сделках, вскоре может стать настоящим космическим гангстером, выполняющим наиболее интересные миссии — такие, как заказные убийства, организация потасовок между бандами, просто свободная охота.

Помните, чья-то мама всегда говорила: "Не суйся с финкой в перестрелку". И была абсолютно права. Дабы не оказаться в подобном положении, игрок будет вынужден несколько поистратиться на бортовое оборудование. У вас всегда будет возможность не только укрепить или заменить корпус корабля, но и модернизировать бортовой компьютер, расширить объем грузового трюма и, разумеется, навесить на ваше чудовище еще немного оружия. Более хитрые игроки смогут вложить капитал в постройку целого флота или создание маленького га-



ража-крепости с автоматизированной системой обороны.

Каково название этого чуда? Пока Gremlin обзывает игрушку словом Hardwag. В силу того, что продукт все еще находится в ранней стадии подготовки, многое может измениться (название в том числе), но основная идея, изложенная выше, безусловно, будет сохранена. Hardwag ожидается на полках магазинов к середине весны 1997-го. Системные требования нам пока неизвестны.

Ренессанс

Считавшаяся давно потерянной в бою со временем, фирма Accolade снова с нами! Создатель нашумевшей в свое время серии Test Drive собирается к февралю 1997-го выпустить четвертую часть игры — Off Road. На этот раз Accolade выступает в роли издателя, разработчиком же Test Drive: Off Road является английская фирма Elite.

Игра, изначально называвшаяся Dirt Racer, находится в работе более года. Elite использовала свой трехмерный engine, который, в свою очередь, шлифовала аж три с половиной года. С приходом в Accolade нового продюсера Ted'a Tahquechi ситуация с Dirt Racer'ом резко пошла на поправку. Игра поменяла название, а оригинальный engine претерпел немалые изменения. Самым большим ударом для Elite стало решение нового продюсера полностью заменить "автомобильный парк" игрушки. Шесть безымянных монстров было списано в утиль, а их места заняли Hummer, Land Rover Defender 90, Jeep Wrangler и Chevrolet K-1500 Z71. Используя 200 различных па-

раметров, разработчики наделили каждый из автомобилей уникальными характеристиками. Разумеется, до своего виртуального воплощения все автомашинки были обкатаны на нескольких реальных трассах. Команда тестеров записала звуки двигателей на старте,



холостом ходу, нормальном и перегруженном режимах работы.

Игровые трассы будут смоделированы с использованием одного из трех основных ландшафтов: знойная пустыня, заснеженные равнины и леса и просто грязь (моделью для последнего "пейзажа", безусловно, послужил российский город Мухомор...к). Учитывая специфику вездеходов, соревнующиеся вовсе не обязаны строго придерживаться маршрута. Но если вы застря-



нете в болоте или по уши увязнете в снегу — это ваши проблемы. Тем не менее, каждая трасса будет снабжена определенным количеством контрольных пунктов, которые нельзя не посетить.

Любители "честной" игры, видимо, будут обескуражены, поскольку неспортивное поведение гонщиков на трассе не только не наказуемо, но даже приветствуется. Каждый автомобиль имеет несколько видов повреждений: от помятого крыла до искореженной торпеды.

Авторы гарантируют, что компьютерный AI не заставит разочароваться даже самых крутых гонщиков. С другой стороны, у вас всегда будет возможность игры с приятелем по сети, модему или нуль-модемному проводу.

Самое главное! Дабы в игре присутствовала потребность для таких событий атмосфера, Accolade наняла техно-грандж-группу Gravity Kills, которая отличилась в таких фильмах, как Mortal Kombat и "Побег из LA". Туда же добавят девять различных внешних камер, уникальные видео- и звуковые эффекты. Наиболее любопытные спортсмены, забравшись в глубокое бездорожье, вполне могут обнаружить там (не удивляйтесь!) разбившийся космический корабль, огромный кратер от Тунгусского метеорита или даже желоб для дробяка.

Только представьте себе Hummer, изыщом скользкий вниз под крики боб-фанатов!

MicroSierra или SierraSoft?

Гигант игровой индустрии Sierra On-Line, похоже, решила переплунуть империю самого Билла Г. В программе соревнований: MS Flight Simulator vs. Pro Pilot от Sierra.



АНАТОМИ

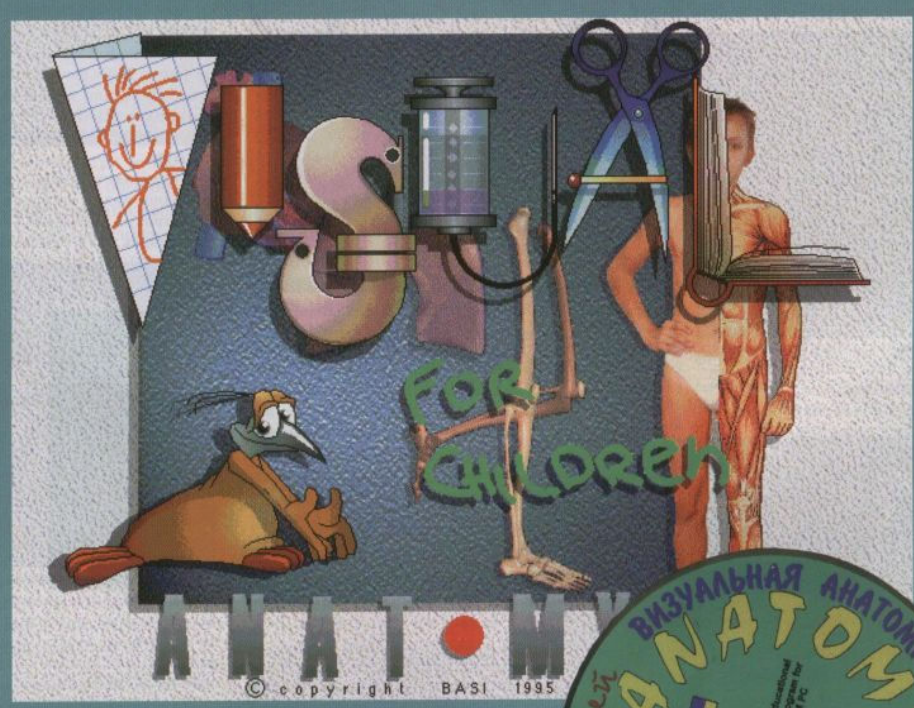
VISUAL

ВИЗУАЛЬНАЯ АНАТОМИЯ

PC CD-ROM
WINDOWS 3.1
WINDOWS 95

ОРИГИНАЛЬНЫЙ ИНТЕРАКТИВНЫЙ УЧЕБНИК ПО АНАТОМИИ ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ СЕМИ ЛЕТ И СТАРШЕ

ДЕТИ, УЗНАЙТЕ, КАК ВЫ УСТРОЕНЫ!

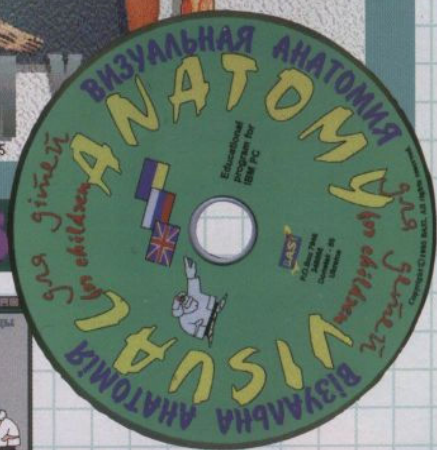


Ваш ребенок сможет совершить увлекательнейшее путешествие по своему телу и посмотреть, как оно устроено и как работают его органы!

Работа с программой напоминает игру – новые знания будут усваиваться легко и надолго, благодаря современным технологиям мультимедиа. Трехмерная графика, анимация, звук, даже живое видео – все это есть в "Визуальной Анатомии"!

Иллюстрации, мультфильмы и поясняющие тексты созданы специально в расчете на детскую аудиторию.

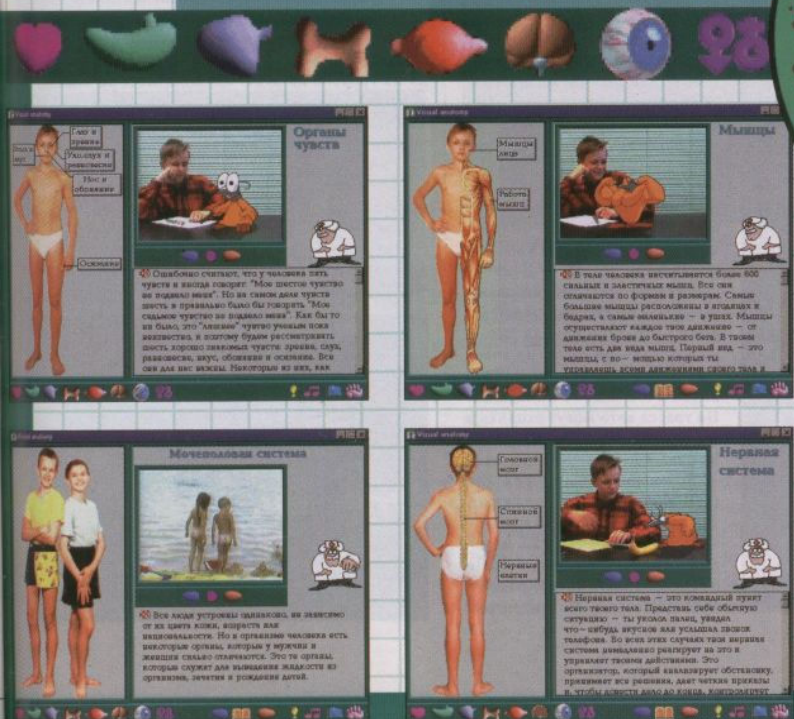
А для большего удобства информация собрана в тематические разделы.



Адреса магазинов компании CompuLink, где вы сможете приобрести интерактивный учебник "Визуальная анатомия":

- Фирменный магазин CompuLink – Садовая Триумфальная, 12, тел.: 209-5403 и 209-5495, факс: 209-2975
- Компьютерный салон в "Доме книги" – Новый Арбат, 8, тел.: 913-6962 (63,64), факс 290-3369
- Компьютерный салон в магазине "Библио-глобус" – Мясницкая, 6, тел.: 924-2673 и 928-2394, факс: 928-2394
- Компьютерный салон в ТД "Эдельвейс" – Щелковское шоссе, 5, стр.1, тел.: 961-3450 и 961-3451
- Дилерский отдел: Москва, Удальцова, 85, тел./факс: 931-9269, факс: 931-4011

Вы можете посетить Web-сервер компании CompuLink по адресу: www.complink.ru



Мелкомягкое произведение уже 15 лет на рынке и имеет как горстку приверженцев, так и толпу ненавистников. Последние, в основном, презрели мирные настроения Microsoft'a и нелюбовь к "гражданским" авиасимуляторам (примочка с "боевым леталом" в MS FS, конечно же, — пошлая пародия на жалкое недоразумение). Pro Pilot, созданный фирмой Sub-Logic, впервые появился на Apple-компьютерах. Sub-Logic сотрудничала с MS еще с 1980 года, а недавно один из ведущих про-



граммистов фирмы перешел под начало Б. Гейтса — дабы трудиться над MS FS 95.

Пока компания Microsoft перекупала ведущих программистов, Sierra приобрела Sub-Logic целиком. Объединившись со спецами из Dynamix, мастера из Sub-Logic создают совершенно новую тренировочную систему для пилотов (это даже не симулятор!) с использованием реальных карт местности, новенького графического engine'a и настоящих схем и правил воздушного движения. Sierra надеется, что все любители настоящих симуляторов переключатся с MS FS на их творения — хотя бы потому, что "они феноменально реалистичны", "Шишки" из Sierra подкрепляют свою уверенность в успехе грядущей игры тем фактом, что до сих пор никто не мог составить серьезной конкуренции продукции компании Билла Г., вследствие чего последняя (компания) стала "несколько ленива".

На данный момент абсолютно невозможно предсказать исход стычки двух монстров программостроения, но доподлинно известно, что Pro Pilot должен обладать следующими достоинствами:

более близкой к реальности механикой, огромным числом аэропортов (2500 против 300 в MS FS), точной симуляцией радиосвязи с землей и в воздухе, а также возможностью поломки любой части самолета в любое неудобное для вас время. Кроме того, обещается наличие четырех настраиваемых пользователем внешних камер, БОльшой frame rate при SVGA-режимах и, наконец, пять "птиц": Cessna 172, Beechcraft Bonanza, Baron, King Air, Cessna Citation бизнес-jet.

Ждите впечатлений от "наиболее реального" полета к маю 97-го.

3DO: забудьте о консолях?

Здравствуй, детство!

Помните абсолютно неповторимые игровые автоматы, которые стояли в любом приличном "Доме игрушки"? Они имели два руля, соответствующий набор педалей и восхитительный зелено-черный дисплей. Игра производила огромное впечатление на детские умы, хотя манера езды, которую прививал автомат, была несколько рискованной. В свою очередь, рождение PC вызвало к жизни та-



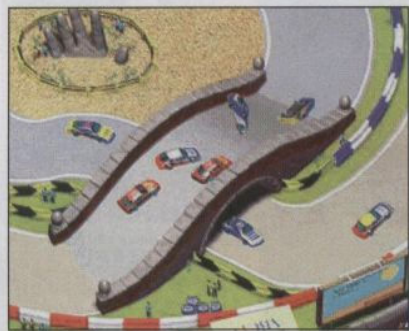
кие шедевры, как Ironman и, чуть позже, Micro Machines.

Но вот, много лет спустя фирма 3DO решила воскресить почти забытый хит. Их новая игра Nitro Racers призвана вдохнуть прежний огонь в повзрослевших мальчишек (сентиментально, но КАК звучит!). Поддерживающая как VGA, так и SVGA-режимы, игрушка показывает все игровое поле (хотя бы в SVGA). Вид стандартен — "сверху-сбоку", 3/4. Ни в коем случае не претендую на почетное звание симулятора, игра нацелена на создание определенного "аркадного" настроения. Вам предстоит соревноваться с семьей (!) автомобилями конкурентов, с сумасшедшей скоростью носясь по рампам, мостам и крутым развязкам. В игре более 30 трасс, так что Nitro Racers могут долго оставаться вашими фаворитами. Вам придется гоняться в разнообразнейших условиях: по асфальту, льду и грязи. Цель обычна — выиграть гонку и получить призовые, которые — это новинка! — можно будет потратить не только на усовершенствование своего болида, но и на более умелую команду механиков.

Судя по всему, на создание грамотного и быстрого engine'a было потрачено немало сил — ведь только на одну (из восьми) гоночных машин приходится 2400 кадров анимации. На трассе авто могут входить в занос, крутиться и даже ездить на двух колесах (!).

Возможности игрушки для multiplayer просто поражают. Так, добрые создатели предусмотрели места для TPEX игроков на ОДНОМ компьютере в SVGA-режиме и двух игроков в VGA split screen. До восьми иг-

роков поддерживаются по сети, причем возможны любые комбинации: по три игрока на двух машинах и два на оставшейся, по два игрока на каждой машине, и так далее... Благодаря перечисленным достоинствам, игрушка уже сейчас, до ее выхода, может быть зачислена в ПРХ (почетные редакционные хиты).



Самое главное — игра выходит к Рождеству!

Время собирать трупы

Попытки клонировать DOOM редко приводили к успеху. id Software, умело слизавшая все сливки, уже забыла о своем древнем хите, а его как бы братья все еще появляются. Достойный вклад в это, несомненно, героическое дело внесла недавно фирма 3DO. Разработанная группой Studio 3DO игра Killing Time вполне может заинтересовать поклонников 3D-shooter'ов, коими особенно полна российская глубинка (или мы ошибаемся, а, пацаны?).

В отличие от DOOM'a, Killing Time содержит превосходное видео, которое призвано не только помогать игроку в нахождении верного пути и разгадывании загадок, но и создавать видимость сюжета.



Дело имеет место быть на далеком острове, куда не ступала нога человека аж с 1932 года. В те ветхозаветные, почти былинные времена с острова исчезли несколько людей, увлекшимися оккультными обрядами и искавшими древние Воляные Часы, которые якобы гарантировали обладателю вечную жизнь. Сможете ли вы не сгинуть в этом гиблом месте?

Игроку предстоит путешествовать по огромному острову, состоящему из 45 частей-этапов. Видимо, в пику все тому же DOOM'у переход с уровня на уровень не будет заметен. Восемь стандартных видов оружия должно еле-еле хватить на то, чтобы справиться с 20 типами врагов (впрочем, помогут те самые 20 видов бонусов, о которых так долго говорили авторы). Совершенно очевидно, что игра не принесет в жанр ничего нового, но обещает быть достойной почетного звания "Клон".

Дата выпуска пока неизвестна, чего не скажешь о системных требованиях: Win'95, Pentium 90, 12 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM...



СИТЕК

КОМПАНИЯ

КАЧЕСТВЕННОЕ И НЕДОРОГОЕ СОЕДИНЕНИЕ С INTERNET
по оптоволоконным каналам российского отделения компании IBM

КРУГЛОСУТОЧНАЯ ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
МНОГОКАНАЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ
ЭЛЕКТРОННАЯ ПОЧТА

компания СИТЕК
тел: 964-1201 964-1301

[HTTP://WWW.SITEK.RU](http://www.sitek.ru)

Взгляд номер раз

Вы не забыли, что мы приказали себе взять за правило "бросать первые взгляды" на те еще не вышедшие игрушки, которые добираются до "МИ" в виде играющих демо-версий? Нет? Тогда получите первые мнения о М.А.Х. (Interplay) и JetFighter III (Mission Studios/Interplay).

Красавчик "МАКС"

Многие ли из вас задумывались над тем, как появились походовые компьютерные стратегии? Уверены, большинство считает, что единствен-



но правильная стратегическая игра — та, что идет в реальном времени. Но, как обычно, это мнение ошибочно. Сначала были динозавры, то бишь настольные игры. Особенно сильно они (игры, не динозавры) расцвели в Штатах. Зачастую выпускались целые серии с совершенно уникальными сводами правил. Последние были очень объемными, в силу чего игра приобретала необходимую сложность и атмосферу.

При чем здесь М.А.Х., новая игрушка от Interplay? На первый взгляд, продукт напоминает неплохой С&С-клон: тот же вид сверху, фантастическая техника, способы создания базы и так далее. Удивительно, но особый шарм игрушке придает именно режим turn-based.

М.А.Х. расшифровывается как Mechanized Assault & eXploration. Из чего пылливый читатель догадается, что вновь настало время командовать и покорять. В качестве члена одного из восьми противоборствующих кланов (нет нам от кланов спасенья!) вам предстоит провести кампанию по захвату и освоению 24 планет. Каждая группировка имеет своего конька, будь-то уникальная тактика или секретное вооружение. Очевидно, что ничего кардинально нового в этом отношении М.А.Х. не дает. Дело в другом: как и полагается хорошей настольной игре, М.А.Х.



очень гибко. Под этим понимается возможность изменения основных параметров игры. Вначале вы можете настроить игрушку под собственные нужды. Предлагается шесть варьируемых опций: 6 уровней сложности игры, ограничение на количество ходов и возможность выставить таймер (лимит времени на один ход). Далее, вы вольны определить порядок ходов (они могут выполняться как по очереди, так и одновременно). Из-

меняется количество ресурсов (строительные, топливо, золото и инопланетные артефакты), а также условия победы — по истечении указанного количества ходов или по достижении эниного объема очков.

Как уже упоминалось, каждый клан славен своим болотом. Так вот, выбор действительно широк. Вы можете получить продвинутые воздушные, морские, ракетные, скоростные отряды или же специализироваться по части бронетехники, шпионажа, защитных приспособлений и даже умелых конструкторов и инженеров. Как это достигается? В рекламе М.А.Х. можно заметить странную надпись "customizable units". Сие высказывание понимается так: любой, абсолютно любой тип техники или отряд можно улучшить по любому параметру! Правда, для данной акции понадобятся обширные финансы, но кто ищет, тот всегда найдет. А характеристик у каждого "юнита" немало. Общими являются количество брони, принимаемых повреждений (hit points), скорость, стоимость и scouting. Для "цивильных" машин есть такие понятия, как грузоподъемность и необходимые для функционирования ресурсы, ну а для боевых — количество выстрелов, дальность стрельбы, мощность снаряда (ракеты) и размер боезапаса. Очевидно, что при такой тщательности моделирования техники игрушка имеет очень большой потенциал.

Игра выполнена в весьма симпатичной SVGA-графике. Предусмотрено много полезных "фичей", позволяющих почти по-военному читать карту. Но более всего впечатляет классно сработанный zoom, который делает абсолютно ненужной столь привычную карту местности в углу экрана. Становится понятно, что именно упустили разработчики С&С и Warcraft'a...



Кстати, о последних. Warcraft стал бешено популярен из-за multiplayer-игры. Походовой режим позволяет не только соревноваться по сети, модему и нуль-модему, но и легко устраивать побоища на одной машине. Системные требования М.А.Х. стандартны: 486/66, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, SVGA, мышь. P90 все-таки рекомендуется...

В небе ГОЛУБОМ

По каким-то необъяснимым причинам авиасимуляторы современных летал гораздо более многочисленны, нежели все остальные "симы". Фирма Mission Studios очень долгое время пыталась вывести в десятку лучших свое творение по имени JetFighter. Несмотря на все попытки,

осуществить задуманное, видимо, удастся лишь с третьего захода, ибо JetFighter III хорош почти по всем параметрам. Хорош и вкусен.

С выпуском нового "сверхистребителя" F-22 патриотично настроенные фирмы, в том числе и Mission Studios, поспешили перенести данный летательный аппарат на экраны дисплеев. JF3 дает игроку возможность не только познакомиться с F-22/N, но и вспомнить старое доброе время полетов на F/A-18. Что потрясает, так это графический engine. С некоторым пор создатели симуляторов обращают огромное внимание на прорисовку правдоподобного ландшафта, пытаются перешеголять друг-друга более красивыми текстурами и, по возможности, богатой "меблировкой". Авторы JetFighter проделали воистину титаническую работу, дабы заткнуть за пояс всех ныне существующих соперников. Игра поддерживает три графических



разрешения: 320x200, 640x400, 640x480. Для последнего, разумеется, вам потребуется достаточно быстрая машина.

Вы обнаруживает себя в списках летчиков элитного подразделения ООН. А парни в голубых касках, как известно, там, где самые горячие стычки, реками льется кровь невинных жертв, и т.д. Короче говоря, игроку придется иметь дело с Аргентиной, напавшей на Чили, обнаглевшей Кубой, вступивший в преступный альянс с главарями колумбийской мафии, и некоторыми другими агрессорами.

Несмотря на всю изощренность графики, JetFighter III оставляет ощущение... полноценной аркады (тухлые яйца оставьте в холодильнике!). Или, вернее, достойного продолжателя дела небезызвестного Comanche. Взлеты и посадки на раскачивающуюся (на самом деле!) палубу авианосца, огромное количество различных недругов, "динамическая" погода и даже облака — все это, конечно, хорошо, но игре не хватает элементарной атмосферы. Опытные пилоты поймут. Хотя, быть может, такое впечатление создается из-за недостатка информации, ведь в той демо-версии, которую мы тестировали, всего 4 миссии...

Системные требования: 486/100, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM.



128 “метров” памяти в третьем измерении

Кто не помнит маленькую симпатичную девочку по имени Алиса, которая все время норовила попасть в параллельный мир, когда его еще не умели цифровать — то проваливалась в кроличью нору, то влетала в Зазеркалье!

*Теперь малышку ждет еще одно путешествие: задремав, она угодила в... рояль, на котором тренькала ее сестра, и теперь непоседе придется пройти через фантастический трехмерный мир Страны Музыки, созданной программистом **Алексеем МОРОЗОВЫМ** и художником **Александром ШВАРЦЕМ**, угадывая хитро завуалированные композитором **Александром РОЗЕНБЛАТОМ** классические мелодии, заглядывая в музыкальную энциклопедию и все глубже погружаясь в свое новое Зазеркалье — мир музыки!*

Такая вот новая обучающая игрушка от компании “Союз”, выступившей здесь издателем. В принципе, незатейливая и привычная — больше всего в ней удивляет мощно, “с запасом” сделанная трехмерная реальность с великолепными возможностями перемещения. Ее оценили не только мы — на недавнем московском фестивале “Фантазия” Александр Шварц получил первый приз в номинации “Графика в компьютерных играх”.

Тем более удивительно было узнать, что “Алиса в Музыкальной стране” — первый опыт художника Шварца в области трехмерной графики и компьютерных игр вообще.

Заинтригованные, мы прихватили свой любимый диктофон и устремились к художнику в гости...

“Магазин игрушек”: Очень многие сейчас задаются вопросом: как начать делать игры?

Александр Шварц: Прежде всего, когда начинаешь, нужно поставить жесткое условие: ты не должен быть “радиолобителем”, обожающим рыться в своем компьютере; у тебя должна быть идеально работоспособная машина, позволяющая уверенно и без оглядки на что-либо трудиться. (Ваш покорный слуга сразу понял, что 128 мегабайтов оперативной памяти — это абсолютно нормальное состояние.) Неважно, Pentium это или что-то еще (лично я предпочитаю Mac). Забудьте о марке вашего PC и чем он напичкан, главное — программы...

“МИ”: Вы — художник-график, почему вдруг компьютерные игры?

А.Ш.: Как я начал: пришли в магазин вместе с женой, которая выбирала компьютер для работы. Но я же художник! Смотрю на дизайн, вижу — красивая машина, я даже не знал, что это “Макинтош”. А потом выяснилось, что это как раз то, что мне рекомендовали. И получилось нечто очень интересное.

“МИ”: Вы занялись разработкой игр совсем недавно, а уже и проект готов, и премия получена...

А.Ш.: Почему так быстро? Наверное, потому, что я не программист, а художник. Профессиональный художник. И мне очень легко в трехмерном мире. Я легко распоряжаюсь образами, для меня нет никакого труда представить любую проекцию, с цветом тоже нет проблем... Основная загвоздка первой программы, “Алисы”, была в том, что делалась она в миллионах цветов на “Маке”, а вывести пришлось в 256 цветов.

“МИ”: ?

А.Ш.: Это было первое требование производителя. Все-таки это был заказ, понимаете? Мы не могли возражать. Но минуло некоторое время, к нам пришел тот же издатель и сказал: ребята, а не могли бы вы вернуть полноцветную гра-

фику? Я был безумно счастлив, это сняло кучу проблем...

“МИ”: А почему именно игры? Мало ли где можно приложить подобные навыки! Вон, вы ведь и на фирму Mercedes-Benz работали...

А.Ш.: Я всегда был убежден, что мужики, они в самом деле в игрушки не доиграли, и играют все по своим принципам. Сидишь играть — и одним людям хочется менять игрушки так же, как меняют, например, автомобили (скажем, первую модель “жигулей” на какую-нибудь шестую, и так далее). Тут то же самое: первый DOOM на второй, потом на Quake... Со мной было иначе: сел за компьютерную игру, и первое, что мне захотелось — сделать что-то подобное. Самому.

“МИ”: Первая ваша игра? Что это было?

А.Ш.: По-настоящему первой считаю Myst. Ну конечно! Как-то один приятель сказал мне: ты тут с Wolfenstein’ом с ума сходишь, а лучше бы посмотрел, что твои коллеги там натворили... А потом была потрясающая совершенно вещь, которую мало кто знает, Making Music. Если вы не видели это, вы не видели ничего. Ее автор, один из первых электронщиков в США, сделал для детей потрясающую программу, в которой с музыкой можно делать все, вплоть до того, чтобы красками рисовать звуки...

сказке Карло Гоцци “Ворон”. Фантастика полная! Кто у нас знает Карло Гоцци?..

“МИ”: А как вы рассматриваете перспективы 3D в игрушечном деле?

А.Ш.: У меня есть собственная точка зрения, которой, впрочем, придерживается наша авторская группа. Первое: мы не хотим следовать так называемым американским образцам с их комиксообразной графикой — когда даже рыцари короля Артура похожи на суперменов, Бэтменов и прочих. Нас привлекает нечто другое — стилистическая обработка точной эстетики. Уже есть сюжеты, могу даже их назвать: Земля под властью марсиан, Уэллс, Орсон Уэллс (режиссер). Если возьмемся за это, то эстетически будем брать все, что касается гравюр 19 века. И нет никакой необходимости строить безумное количество трехмерных миров, вполне достаточно построить аппликационный театр, в котором будут работать гравюры. Все зависит от задачи. Мне очень не хочется идти на поводу...

На мой взгляд, никакая это не перспектива — пытаться точно смоделировать реальный мир, легче сделать интерактивный видеоклип. Зачем мне строить “трехмерки”, заниматься такими сложными вещами, тем более для обычных компьютеров, которые не смогут с эффектом все это “крутить”? Хотя я в состоянии делать это, все необходи-



“МИ”: Ну, у нас на рынке пока подход другой...

А.Ш.: Вы не правы, и у нас сейчас происходят очень интересные вещи. На конкурсе, в котором мы участвовали, первую премию по компьютерной мультипликации получили художники, создавшие абсолютно эстетскую вещь — по-

мые программы — вот они, под рукой. Блестяще отфактурить? Пожалуйста. Картинка будет просто невероятной, паркет — каждая досочка отдельно, картины будут висеть, причем все это я сделал руками. Но ведь машина-то не потянет!

“МИ”: Так в чем дело?..

А.Ш.: Если говорить об эстети-



ке, то всегда лучше, когда в деле есть настоящий, профессиональный художник, изначально понимающий свою задачу, скажем, именно по эстетике изображения, какой-то собственной единой концепции. Тогда это получается интересно.

“МИ”: То есть прямое техническое развитие этой трехмерности вы полагаете бесперспективным?

А.Ш.: Нет, почему, я считаю, что все зависит от задачи. Если я, к примеру, делаю какую-нибудь безумную космическую машину, 23 век, мне без этого не обойтись. А если нет?.. Сейчас мы ведем три проекта. Во-первых, “Виртуальный DJ”, затем — “Энциклопедия музыкальных инструментов”, наконец, будет историческая такая машина времени для детей. Знаете, я не буду строить древнюю Грецию в трехмерном изображении. Я нахожу это бессмысленным. Надо придумать более интересный ход — о нем промолчу, но он уже существует... У нас там Месопотамия, Египет, Древняя Греция, кельты... Какая трехмерность?! И как их буду рендерить? В лучшем случае получатся этикие американские замки, американские рыцари Круглого стола.

“МИ”: Что они вам так дались, американцы?

А.Ш.: Все хотят, чтобы было точно так же, как у них. Скажем, приходит кто-нибудь заказывать энциклопедию. И что я слышу? “Вы видели это? Сделайте нам так же...” Кто спорит, все замечательно, но... Должно быть что-то свое, хватит шаблонов.

“МИ”: Насколько “Алиса” — ваш собственный проект?

А.Ш.: “Алиса” построена на файлах, утвержденных заказчиком. В собственных проектах мы, конечно же, берем на себя и сценарную часть.

“МИ”: Выходит, текст в “Алисе” — не ваш? А мы боялись вас спросить! Ведь он кошмарен. Увы.

А.Ш.: Да, это чужое... Потому и беспокоит. Прежде мы занимались только заказными вещами: заказ-инвестиции-выпуск. Но, полагаем, постепенно надо уходить от этой практики. Хотя без инвестированных продуктов, наверное, не прожить — таков наш DJ. А вот “Машины времени” мы будем делать сами...

“МИ”: Что за “Ди-джей” такой?

А.Ш.: Программа, с чьей помощью человек сможет ощутить себя настоящим ди-джемом: можно будет “собирать” музыку из отдель-

ных блоков, можно будет ее записывать, прослушивать; кроме того, мы хотим, чтобы это сопровождалось видео. Стилистика? Исключительно молодежная. Даже детская. Музыкальные стили уже определены, самые-самые модные, электронные: house, jungle, rap, hardcore, trance, hip-hop... Каждому музыкальному направлению будет соответствовать свой интерфейс. Между прочим, работа уже в производстве, ждите к Новому году.

Заявлен и уже начат второй, изначально “наш” проект: сначала, еще ничего не умея, играющему предстоит собрать пазл, после чего он получает игровой интерфейс, в котором надо будет найти некое совмещение дат в Древней Греции; попадание — пожалуйста в путешествие по этой стране, нет — машина времени разваливается, и вам придется заново ее составлять. Будет энциклопедия с текстами и фотографиями. Понятно, что герой — путешественник по времени, взгляд “из глаз” (из самой машины времени). По сути же — развивающая программа.

“МИ”: А “Сталкер”, чрезвычайно симпатичные картинки из которого мы видели?

А.Ш.: “Сталкер”, по замечатель-

ной повести “Пикник на обочине” братьев Стругацких. Игра проанонсирована, но финансирования пока нет: мы делаем ее сами, и чрезвычайно медленно. Это трехмерный квест, но максимально динамичный, с жестким сюжетом. К



примеру, при перезагрузке и попытке игрока повторить действия все реакции зоны меняются!..

“МИ”: Что ж, желаем успеха — в реализации и этого проекта, и всех последующих!

А.Ш.: Спасибо! Мы очень на это надеемся!

Вели интервью **Наталья ДУБРОВСКАЯ** и **Ольга ЦЫКАЛОВА**.



Дополнительная информация по телефону: в Москве: (095) 258-4161 в Ст-Петербурге: (812) 311-8412 во Владивостоке: (4232) 300021 в Краснодаре: (8612) 528001 в Уфе: (3472) 246249 в Новосибирске: (3832) 119024 по электронной почте: info@online.ru



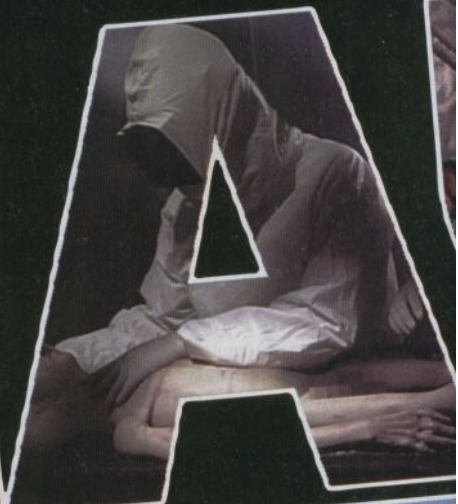
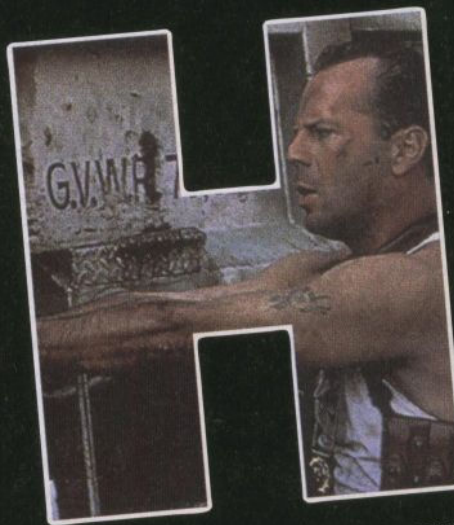
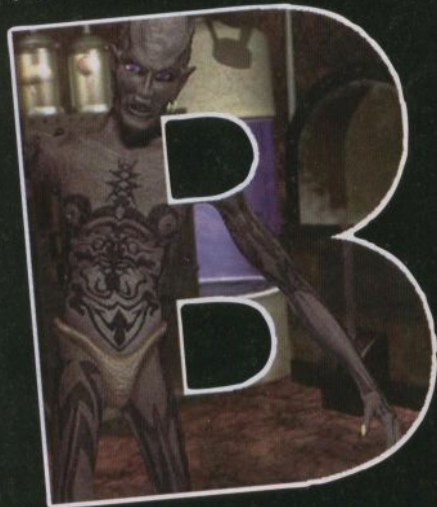
<http://www.online.ru>

Россия-Он-Лайн

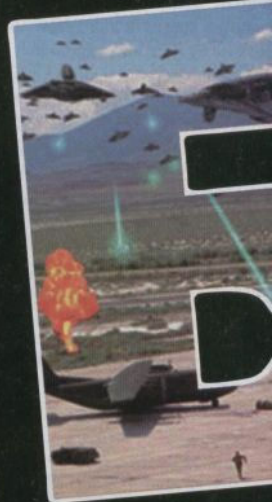
Полноценный доступ в Интернет
World Wide Web
Электронная почта
Телеконференции USENET
On-line журналы и газеты
Базы данных
Всего за \$35 в месяц



Россия-Он-Лайн является зарегистрированной торговой маркой фирмы Совам Телепорт. Стоимость регистрации \$50, ежемесячная абонентская плата \$35 (включает 7 часов работы), дополнительные часы \$3 в час, в ценах не указан НДС.



ЕДИНОЖДЫ ОТКРЫВ ВРАТА ВОСПРИЯТИЯ,
ЗАКРЫТЬ ИХ УЖЕ НЕВОЗМОЖНО.
САМИ ПОНИМАЕТЕ, КЛАССИК



Один мой знакомый года три подряд начинал свою речь исключительно словами-захребетниками "ну", "вот" и т.п. Только не надо, не надо говорить мне, что он не был оригинален, ибо — все остальные слова, изливавшиеся из него строго ритмизированным потоком, сто без пяти процентов его собеседников слышали не в первый и не во второй раз, остальные же были вполне способны самостоятельно дойти до его нехитрых мыслей.

Но.
Верно и противное. Я [Х.Мотолог^{hna}] воскурился на этой, уже изрядно протоптанной части журнальной площади для того же, для чего являли себя на этом месте другие. Но, как человек деликатный, я не стану повторять уважаемым читателям то, о чем они уже должны догадаться после столь интенсивной терапии (а соответственно, воздержусь от выражений вроде "жанры — этА..."). Буду приземлен и конкретен. Конкретный — по-англиски — бетонный. Болезнь номера и повод для сегодняшнего приземления — аркада; ужас и уныние редакции в октябре-ноябре — action. Динамические игры, если использовать термин, измышленный кем-то из великих.

Жанр сей многие считают низким и примитивным, чая что корнями он уходит во вселенскую тупость, и живет там долго и счастливо. Про action же (научимся же говорить по-русски, далее по тексту — аКШН) добрых слов говорить не принято — все Дуум, да Дуум, а потом матерно ругаются и долго говорят про Большое и Чистое. А после мечтательно и с умным в. смотрят на квесты (пристально смотря в даль).

Зря.
Никто от аКШН\Аркады хорошего ждать не должен (или не должОн?). В них есть воспитательная часть — да, но — она воспитывает лишь спинной мозг и твердость спинномозгового духа. А спинной мозг принципиален для иммунной системы. Значит а\А воспитывает

иммунитет. Устойчивость повышает.

Устойчивость и нужна, и пользительна. а\А помогает отрабатывать рефлэксЫ и раеслабляет. Хорошо и пишеварению. Пиша для ума, конечно, тоже нужна, но переваривать ее нужно умеючи. Тренируйтесь.

Утверждения, что-де а\А отрабатывает реакцию, наивны, как слезы ребенка. И как детекий лепет чисты. Реакцию можно и на улице пистолетом отработать. Реакция — побочный эффект. Она вторична. Требования а\А к скорости существуют лишь для того, чтобы не превращать тетрис в интеллектуальное занятие. Чтобы пародия на автогонки не стала РПП. Для тех, у кого есть моральные силы перешагнуть эти моральные ограничения, можно выпускать игры, не учитывающие таймер, "потерновые" аркады. Ибо тех, кто открыл двери восприятия, остановить уже нельзя.

Главное — не думать. Чувствовать в а\А надо, чувствовать. Логический подход в любой из игр жанра нарушает восприятие, а впоследствии все разрушает. Наблюдаемый эффект портится. Разрешено УГАДЫВАТЬ, но нельзя РАССЧИТЫВАТЬ. ИНТУИЦИЯ — да, ЛОГИКА — нет. а\А — плоскость поэзии.

Тут мысль подходит к тому, что должно послужить нам ключом к пониманию феномена аркадных игр. Вам уже удавалось замечать, что а\А в некотором смысле на голову выше любого жанра? Там, где создатели стратегий (зодчие, поклон им в ноги!) пыжятся, учреждая эпизоды и уровни, напрягаются, стараясь сделать игру как можно более интересной и как можно менее скучной... Ах... там горы рождают мышей. Творцы а\А, пару раз плюнув и потеряв ладони, клепают три-четыре уровня и достигают таких высот и глубин, что понеки играбельности альтернативных жанров просто теряются. В хорошую аркаду можно играть вечно, в посредственную долго, в очень плохую — можно играть.

Что?

Где?

Где причина?

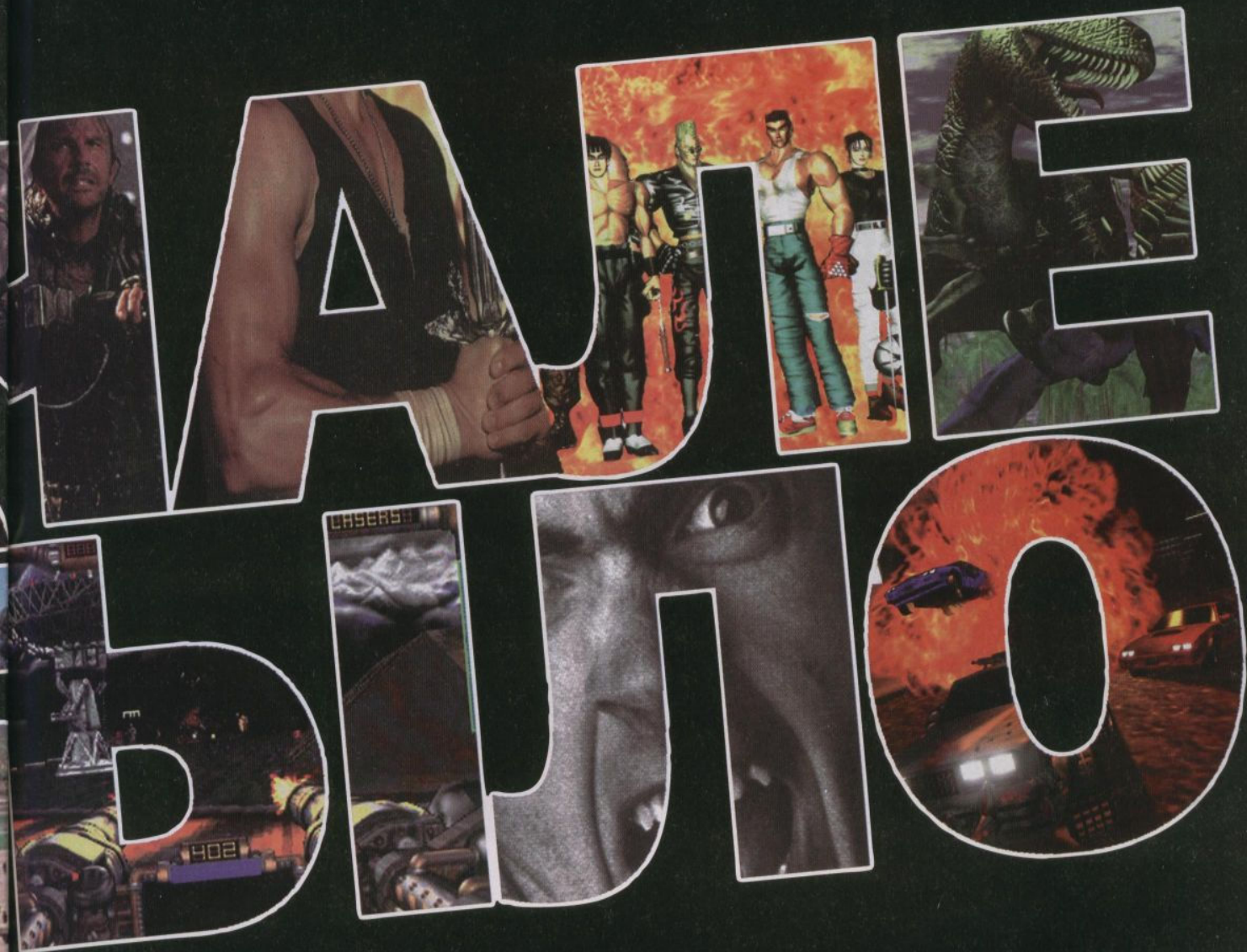
Зачем я проводил натурные эксперименты, тогда, когда можно было ограничиться математическим моделированием; и ночами, вспоминая детство, играл в ТЕТРИС?

Все дело в психоделической сущности а\А.

Исследованию этой самой сущности можно посвятить всю жизнь, включая последующие реинкарнации. Тот же тетрис, воздействует на подсознание, причем самым неожиданным образом. Известно, что Descent, далеко не самая психоделическая игра, способен заставить человека мыслить исключительно коридорами. В этом же направлении, несомненно, лечат юзеров Scorched Planet и Hellbender, позволяющие глотнуть свежего воздуха и не думать лишний раз о клаустрофобии. Но суть в другом: то ли дело истинные психоделические аркады вроде Arcanoid'a — о!.. Какие глубины! Вспомните свои ощущения, вспомните проведенные часы...

Где они теперь...

Вернемся же к нашим баранам. Аркады обвиняют в тупости. Но носиться по сеткам в Grid Runner — занятие не менее интеллектуальное, чем следить за уходящими поездами. Но! Ради последнего люди готовы тратить целые жизни, фильмы об этом снимают, музыку к этим фильмам пишут. Единжды проникнувшись духом наблюдения за поездами, покончить с этим занятием, по крайней мере при современном состоянии медицины, никак невозможно. В Grid Runner же все гораздо



проще: [alt][tab], [alt][F4]... конец всем проблемам. Если слишком увлеклись, то вовремя зависшая Win'95 принесет успокоение. Вам захочется спать, но не продолжать играть в этот (признаем, отстой).

Конечно же, разработчикам аАА жить проще, чем другим девелоперам девочкам и девелоперам мальчикам. Им достаточно обнаружить в недрах КакуюНикакуюНоИдею и простенько, не переусердствовав с графикой или звуком, ее воплотить. Или взять чужую, всем известную, и из последних сил дожать. Или взять очень мощную игру и наскоро ее спародировать... Сто путей, сто дорог, сто хлопот. Направо пойдешь, коня потеряешь.

Почему же люди еще способны отойти от компьютеров, и не проводят в общении с аАА 23 часа в сутки?

Наверное, идеальных представителей жанра еще нет.

Наверное, психоделическое восприятие доступно не всем.

Наверное, те, кому оно доступно, пользуют другие пути...

Возможно.

Видимо.

Да.

Стоит, пожалуй, указать основные пути развития жанра в прошлом, настоящем и будущем. Или опустить все остальные жанры. Все-таки это АнТиКолОнКа или нет? Давить? (Пробегающий мимо Александр Ежин: "ДАВИТЬ!!!") ОК, будем ДАВИТЬ!!! Откуда черпают вдохновение создатели "взрослых" ("настоящих", "больших", "всамделишных") игр?

Черпать вдохновение можно только там, где оно есть. В аАА вдохновения залежей, во многом благодаря вавилонскому столпотворению сюжетов (в том числе и тех сюжетов, которые не могут иметь никакого отношения ни к реальному миру, ни к фантазии; тех, которые чужды всякой логике, но интересны как повод для игры).

Вот они — корни.

Как только появилась первая игра, отсчитывающая время и подгоняющая игрока, сразу стало развиваться искусство нажимать на пробельную клавишу, двигать курсором, шевелить мышью (виноват, мыши появились много позже). Не требовалось даже графики. аАА с момента своего явления на свет были чужды реалиям жизни, отвергали их и игнорировали все условности. Позднее, из попыток учесть реалии и приблизить к ним игру возникли симуляторы, и стали изображать из себя гоночные автомобили и сверхзвуковые самолеты на параллелепипеде из пластика и металла.

Как можно сравнивать безумство аАА и эти наивные, а в большинстве случаев тщетные попытки?!

В своей внутренней, психоделической сущности аАА изначально достигли более высокой степени развития, чем симуляторы со своей внешней помпой.

аАА не требовательны ни к чему (впрочем, к тем, кто в них играет, они предъявляют очень высокие требования). Напротив, симуляторы, в поисках извечного компромисса между небом-самолетом-способностями среднестатистического игрока и мощностью компьютера забредают в такие дебри, что порой требуют таких вычислительных машин, которые еще не изобретены,

и людей, которые еще не рождены, а когда таки появятся, никогда не будут играть в игры.

Стратегии — тоже конкуренты.

Стратегический жанр вымышлен и вымучен изначально и не имеет под собой никакой почвы (за редким исключением в виде ушлепищ, взращенных в недрах учебных заведений Пентагона — мы о таких как-то писали).

Это правильно.

Тому, кто не обременен оковами, проще и приятнее летать.

Но аАА пережевывает стратегии с легкостью, впитывая в себя саму сущность жанра управления массами объектов. Вспомним, тут был "Твиггер". Это не единственный, но самый очевидный пример остратегивания аркад.

А дальше будет хуже.

Пока еще нет такого жанра, в котором была бы изюминка, неупрошенная и небережеванная аАА.

Жанр-паразит, этот *очень низкий жанр* был первым активным, и с тех пор впитывает в себя все, что имеет ценность, утрируя и приближая к спинному мозгу.

Наши победят.

Будет хорошо.

Думать люди будут на работе и на учебе, а играя, будут медитировать, рефлексивно нажимая на клавиши.

Всеобщая медитация.

Все кругом — психоделическое.

Особенно ежики.

P.S. Пишу и слышу, как пришедшие красные девицы, кабинетные квестоманки и совсем не эмансипе, кланчат у А.Ежина Tomb Raider'a, который якобы уже вышел.

Вот где собака порылась.



Как важно быть оптимистом

Архивно быть оптимистом. Мы там, где рев газа, визжание тормозов (чужих), бампер(с)ы с шипами, пулеметные гнезда по всему периметру, густо залитый кровью асфальт и воля к победе. Воля к победе — есть оптимизм, победа — торжество оптимизма... Так говорил великий Дон Хуан. Ура!

Игра **Death Rally** (Apogee и Remedy Entertainment, свежий ноябрьский релиз) — как раз тот самый триумф оптимизма, наполненный волей к победе, потом, кровью и прочими бонусами. Злому, тупому и наивному зрителю, потрясенному тем, что вид “only сверху”, и управление покажется несподручным (это с клавиатуры-то и неудобно?!), и сам геймер из второго замеса, не стоит лишь немного поступать по клавишам, и можно выходить в астрал. То есть начинать упиваться.

Но, конечно, это не “Формула” за номером первым, да и в симуляторы ее ни один оболтус не запишет, но в F1 из пулеметов не постреляешь, ведь верно? А мины хоть и можно подкладывать, но только, увя, тайно. Да и неприятности потом будут. А тут, пожалуйста, сколько угодно. Отчего и игра вышла — пальчики оближешь: бойкая, непосредственная и от души.

В самом начале вас, конечно, спросят: будете использовать оружие? Надо быть злым, тупым и наивным (а еще постоянно слушать Дэвида Боуи), чтобы ответить “нет”. Собственно, ответив таким образом, стоит тотчас же попробовать поставить какую-нибудь другую игру. Ибо пацифистов здесь поганой метлой. Не ценят, стало быть. Лично я, X(e), перестаю чувствовать себя пацифистом,

лишь заведя зопухов, решивших понаблюдать за гонкой именно с той точки, на которой мне нравится проезжать поворот. Кто сказал, что это был тротуар? От того, кто это сказал, остались лишь красные (в русском языке — красивые) полосы на асфальте. Такие дела (Курт Воннегут).

Ждать от DRally, что она поможет вам проявить себя в спорте, — зло, тупо и наивно. То есть маловероятно. Игра, где гонку микромашинок можно наблюдать с высоты полета бредущих на низком городских гадов (голубей, воробьев, квачей, etc), едва ли выбьется в симуляторы. Даже если ее сильно подлечить. Зато в аркаде — легко. Но ведь в чем основной парадокс теории, используемой “МИ” в повседневной работе? В том, что ни один симулятор не заменит реальности. А обсуждаемый геймер ее с успехом заменяет. Особенно любителям гонок неспортивных, зато кровавых — я же предупреждал: в “Формуле” вас за мины по головке не погладят, потому что смертная

казнь через отрубание головы повсеместно отменена. Такие дела (Воннегут. Хотя правильной, конечно, будет “Воннегат”). Такие дела.

Наша же услада (DRally) приближена к другой реальности. Тут к вам может подойти богатенький Буратино (в игровой терминологии — спонсор) и попросить вас собрать разложенные на трассе цветные таблетки. Вам-то все равно по ней крути нарезать, дедаться некуда, а у него бизнес. Соглашайтесь, денег даст. Меценатов, к слову, в игре с избытком: среди них есть один банальный, разбросавший по дороге баксы богатый дядька (сквалыга редкий: приезжаешь последним — деньги забирает обратно), а также гуманисты, дающие деньги за помощь вашим соперникам в деле скорейшего приближения к концу пути (жизненного). Гвоздем сезона выступает милая девушка, голова которой укрыта капюшоном, а руки сжимают косяк. Эта с радостью отвалит вам аж \$5000 призовых, случись вам добраться до финиша в гордом одиночестве...

Чтобы стать гарантированным чемпионом (избавив соперников от риска упасть с пьедестала и разбиться), необходимо затариваться полезностями — такими, как бампер(с) с шипами, мины, ракетное топливо. Самое

ценное на местном толчке — это бойкие ребятишки, за небольшую мзду готовые перерезать (а может, и перегрызть — сам процесс, увя, не показывается) тормозные шланги у ваших друзей. Не стоит испытывать угрызений совести, лучше задайтесь вопросом из разряда сакральных: почему у этих



уродов в начале гонки может быть до сотни очков и самая мощная тачка, а у вас — нуль, “Запорожец” и дырка в кармане.

Так вот, несправедливости можно и нужно исправлять.

Кстати, самого отвратительного чемпиона зовут Duke Nukem. Давить его — дело чести, доблести и отваги. Явный солнцевский мафиози, парень всегда при загадочных деньгах, а значит — при самой продвинутой машине. Даже тогда, когда добросердечные поклонники Quake, мстя всеми силами за честь морских

DEATH RALLY

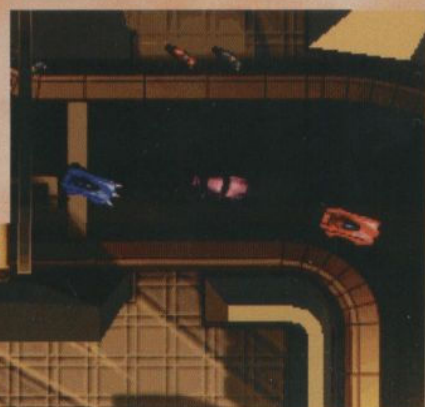
1. JANE HONDA	100
2. DUKE NUKEM	86
3. NASTY NICK	77
4. MOTOR MARY	69
5. MAD MAC	63
6. MATT MILLER	57
7. CLINT WEST	51
8. LEE VICE	46 +3
9. DARK RYDER	42
10. GREG PECK	37 +5
11. SUZY STOCK	33 +1
12. IRON JOHN	28
13. MORI SATO	25 +3
14. ICHER STONE	20
15. DIESEL JOE	17
16. MIC DAIR	13 +1
17. LIZ ARDEN	9 +2
18. BOGUS BILL	5
19. FARMER TED	2
20. KIR	0

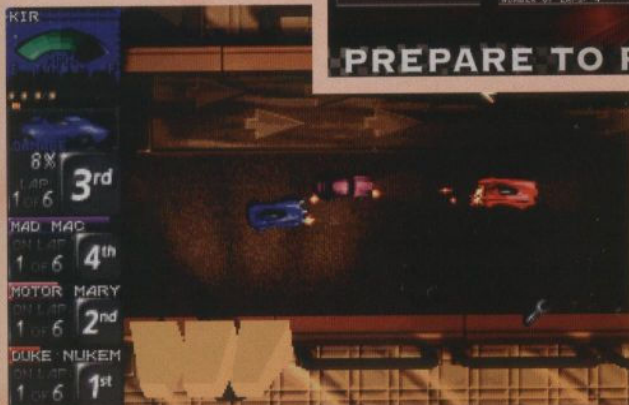
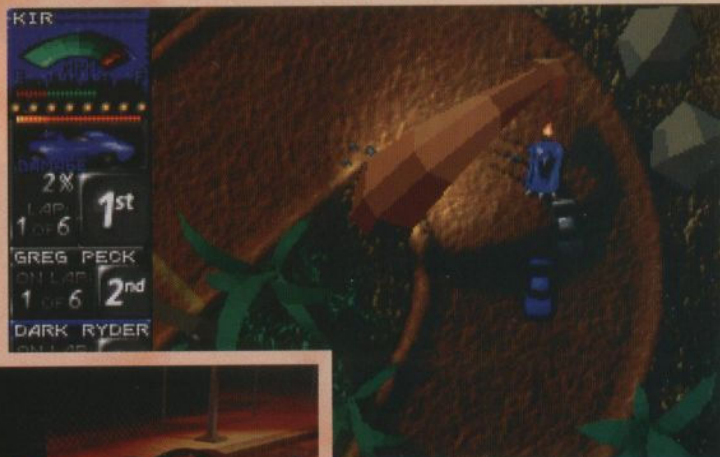
RANKING

MEDIUM RACE RESULTS

1	GREG PECK
2	LEE VICE
3	SUZY STOCK
4	KIR

PRESS ANY KEY TO CONTINUE





таблице участников, вам предстоит встреча тет-а-тет на супертрассе с некоей супермашиной, управляемой супергонщиком. Парень воистину ужасен, его боятся

Системные требования:
485DX2/66 (лучше Pentium), 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, MS-DOS 5.0+

пехотинцев, взрывают эту красную бронированную непотребность.

Последний полезный деятель на черном рынке — добрый дядька ростовщик (истопников не держим-с). Денег дает. Настоящих. Потом будет назад забирать, но это будет потом...

Да! В этом развеселил кроме черного многими благосклонно отмечен еще и легальный рынок. То есть обычный автомагазин, где честный человек, никого не таясь, может приобрести новый двигатель, подновить колеса и т.д. Самое полезное в суровых условиях нашей жизни, когда пулеметы хранят не только в подполье, но и на бампер(с)е автомашины, да и к тому же периодически из них палят. Делайте выводы. Опять же — армора (бропу) можно купить,

распустили, DeathTrack вспомнили... И справедливо. DeathTrack и получился, только игрушечный, микроскопический. Машинки махонькие и забавные, зрители капельные и опять же потешные (а как кричат перед смертью!), стрельба, взрывы. Плюс — вид сверху сказывается: стрелять, братки, придется без прицела.

Хохоту добавляют и разбросанные по трассе бонусы. Не собирая их — прожить трудно. Патроны заканчиваются — цепляй новые. А топливо для ускорителей, спрашиваю я вас, может потребоваться? А то! Самый оттягивающий бонус — мухомор-пейот (Lophophora Williamsii — в терминологии мексиканских пейзажей). Вы поняли: откусав грибочков, соперники ведут себя много

увлекательней. Самим тоже можно употреблять, смотрится очень красиво. Для потомственных аскасовцев, сиречь патриотов "тихой охоты", предусмотрен даже специальный пароль "drug". Наберите его во время игры (можно перед стартом) — и мир станет таким пригожим (см. картинку слева)! В течение всей гонки. Такие дела (Карлос Кастанеда).

Теперь, товарищи, о родном и близком — о графике-звуке-скорости (работы).

Скорость. Вообще не тормозит на P5.

Графика. 320x200, но очень красивая. Смотрится не просто

приятно, а более чем. Можно сказать, поучительно и впечатляюще. Бэкграунды трехмерные, причём создается ощущение, что они обещиваются в реальном времени. Мосты и туннели досаждают порой даже больше, нежели грибы. Используется очень любопытная палитра, благодаря чему недостатки низкого разрешения почти незаметны. Кстати, менюшки сделаны в высоком разрешении.

Звук. Во время игры звучит ненавязчивая спортивная музыка ("мы там, где воля к победе, мы там где..."), а также раздаются вполне конкретные звуки. Во-первых, зевак давите не только вы, и чьи-то предсмертные стоны (называемые у нас песнями) услаждают слух постоянно. Во-вторых — стрельба и взрывы. А главное — рев моторов. Иными словами, игра не без звуковых эффектов, и вполне достойная задействования в процессе звукоизвлекающих карточек. Более того, включение динамиков, да погромче, вполне помогает и жить, понимаешь, и строить.

Самых дотошных, разумеется, интересует цель игры. Или хотя бы построение сюжетной линии. Отвечаем: аркада вполне спортивно-соревновательная — в любой момент можно выбрать из трех заездов, отличающихся классом участников, призовым фондом и количеством очков. Если вы слабы, то на трассу для настоящих героев вас не пустят. В каждом заезде — четыре участника, первые три места — призовые. Когда количество ваших очков позволит занять самое помпезное место в

даже ребята, занимающиеся саботажем (шланги откусывают — помните?), так что шансов проколоть шины у его авто у вас нет. Пригодится лишь минимальная честность. Но стрелять можно. Такие дела (Максим Горький).

Морали таковы:
— здесь вам не тут, спортом занимаются в F1;
— почему в названии игры присутствует слово "ралли" — не знает никто;
— несмотря на эти неувязки, стоит признать продукт не диетическим, но лечебным, отнести к народной медицине и выписывать усталым пессимистам и наивным гуманистам, соль и сахар по вкусу;
— всем ДАВИТЬ ДЮКА НЬЮКЕМА ПОЛЧАСА!

— Х.Мотолог

P.S. А в сети это просто сказка!



да и починиться минимально. После ладной гонки мужественные ремонтники спросят вас (обязательно заглядывая в глаза, или что там от них осталось...), зачем это вы, парнишка, катались по ядерным полигонам? Не берите в голову — халпув зелененьких, починят все! Чувствуя, коллеги, вы уже занастальгивали, слюни

★ Apogee ★ Remedy

81% ГРАФИКА

80% ЗВУК

100% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

93%

Death Rally

НАШЕСТВИЮ
ЛЕТАЮЩИХ ТАРЕЛОК
ПОСВЯЩАЕТСЯ

Утомленные подставками

Притомились мы. Все научились 640х(хс)480 делать. Все выползли из коридоров и научились над планетами летать. У всех творчество поперло, и у всех в одном ключе. Мол, все гениальное просто, гениев нынче много, болезни у всех одни. Все помпезно крутят фонарики на залитом солнцем поле, помпезности нарастает, но, увы, непропорционально размеру журнала, уму, чести и/или совести.

И добрая Microsoft* туда же — с игрой **Hellbender**. Конечно, нет такого дверного проема, в которую эта постоянно уважаемая корпорация головы своей не совала. Как Лев Ленин, известно, любил детей, так и Билли-со товарищи энд-какой-то-Ко любит заниматься, так сказать, непрофильными делами. С другой стороны, костерить УИЛЬЯма Г. (иль Илью Б. — что в лоб, что по лбу), тоже не дело — чай, чужими ручонками игры высекают (контора разработчиков называется Terminal Reality, Inc., и до этого она сделала великолепный симулятор Monster Truck Madness. А еще раньше Fury 3 и Terminal Velocity. Так что, уважаемый Х(с)!, обвинять ребят в косорукости — пустое. — Ред.). Положим, досто- и приснопамятный MS Flight Simulator еще нормальными валял, а для Hellbender'a (прошу заметить — не в Остапе тут дело) у них лишь всякие запасные да дополнительные приблуды. Шаловливые, ужасно.

Одним словом, "друзья мои, я опечален"... Сюжет опуса, являющегося, дорогой мой Ред., как бы сиквелом Fury 3, излагать стыдно — своих охраняем, чужих громим. ("I was distracted with thought of Felix that morning when I left CoP Military Command. It took me

three blocks to realize I was being followed. And another three to realize it was a Bion..." — даром что голливудский сценарист корпел...) Поражает реализация

этого озорства. Собственно, ошеломляют лишь отдельные аспекты, делающие абстрактно-посредственную игру просто провальной. Могутиый корабль настоящих героев, коим вы управляете, парит и пикирует над очень трехмерной поверхностью разновязческих планет и встречает на своем пути жутко трехмерные корабли противника и трехмерные же здания. В чистом виде нело-АмериканскаяRuletka, она же Деесент-На-Фреш(Свежий)-Воздухе. Не ведаю, как себя чувствует читатель, а автору данной идеи стало дурно уже при первых намеках на такой сюжет. Но каково же было мое удивление, когда я заметил, что эта отгалкивающая мысль испорчена реализацией окончательно.

Во-первых, только настоящие профессионалы могут подобрать для аркады (вопиюще трехмерной) цветовую гамму марьянорощинского сиротского приюта начала века. За дождем, садистски лупящим по уродливо серым холмам, встают серые одеяла с милой надписью "ноги" (в памяти, а не в игре, если кто недопонял). Я даже не знал, что у серого цвета есть столько оттенков. Кроме столь ценного виртуозами кисти серого проекта попадает еще и болотно-зеленый (лазеры), вызывающий весьма неприятные ассоциации.

Однако происходит все это не без претензий — не то на художественность, не то на симуляцию. Пример такой: если залететь высоко вверх, то можно, подобно Икарушке, воспарить над облаками (не шибко понятная дымка, тоже серая) и увидеть не солнце, но звезды. Ну и потеряться там, в открытом космосе. Ничего, к слову, интересного в этом нет, но — помпа. Всем крутить, и так далее.

В замечательной игре присутствует три точки зрения: "вид из кабины" и две похожих непотребщины, изображающих ваш летающий снаружи, причем все подобрано таким образом, что играть невозможно, но зато быстро... укачивает. Короче говоря, сия игра может с успехом использоваться для отладки-обкатки вестибулярного аппарата будущих титовых-гагаринных.

Но это "мелочи". Помпезность трехмерности быстро иссякает при приближении к объектам. Создатели умудрились сконструировать такой engine, что плоскости, которые у зданий вроде бы должны находиться под фиксированным углом (в силу примитивности авторской задумки — под прямым), при приближении к ним меняют этот угол по загадочным законам и напоминают размахивающих крыльями экзотических бабочек Набокова. Причем этот глюк стабильно мешает восприятию происходящего, дезориентирует игроющего, портит всю обедню при расчете траектории и вообще направляет игру в русло "прессингуем все клавиши и

немедленно". Кстати, разбиться о землю, разумеется, нельзя. Потому что спички надо хранить в местах, детям недоступных, и ежели играющий таки расшибется, второй раз игру он может и не запустить.

Нет, не подумайте, что играть совсем нестерпимо. Под это дело можно привернуть красивый и правильный джойстик. Немножко полегчает. Затем можно провести неслабый апгрейд компьютера, чтобы произведение не тормозило в самых распрекрасных видеорежимах. Наконец, можно приколотить

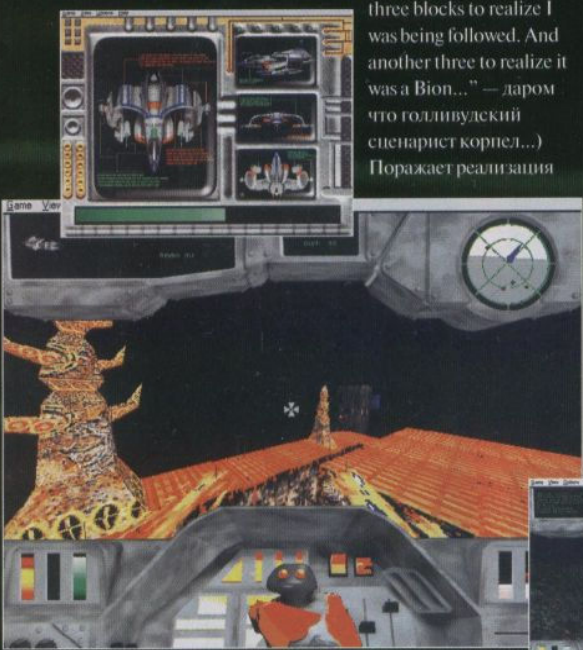


юркими сапожными гвоздиками компакт-диск со что-то-bender'ом на стенку — как никак блестит и искрится не хуже любого другого CD и первого московского снега.

— Х.Мотолог



Системные требования:
Pentium 75 (лучше Pentium 90), 4-скоростной CD-ROM, 8 Мбайт RAM (лучше 16+), 15 Мбайт на HDD, звуковая карта, мышь (лучше джойстик), Windows 95, рекомендуется 3D-графический акселератор



★ Terminal Reality
★ Microsoft

Hellbender Trial-версия

3D-ГРАФИКА
звук
есть ЗВУК
как и сюжет
сюжет
ИНТЕРЕСНОСТЬ

какое там! %

Вопиющая аркадность симуляции

Чудны и синусоидальны дела твои, господи. После концевар- тальной бури, естественно, следует межсезонное звенящее до боли в ушах затишье; после легкой бабьелетней сутолоки наступает абсолютный вакуум; а потом... потом начинаются потоки... Такое прет, что становится страшно — за детвору, голосовые связки и продавщиц; хочется зарыться в песочек, который в часах пересыпается, выспаться, а продрав глаза, отправить тузить всякие места производителям игр. В общем, труженики из компании Criterion Studios — не без неизбежных в таких случаях мук творчества — изваяли **Scorched Planet**. При чем здесь “муки творчества” — понять трудно. Но можно. Можно даже результат похвалить. Легко. И за дело...

С другой стороны, ребята старались, с этим не поспоришь. Между прочим, это их проба пера. Первая (вы можете представить вторую пробу пера? если не можете, то отвлекитесь от чтения, закройте глаза и сосредоточьтесь). Так вот, этот смелый эксперимент в исполнении компании, народившейся на свет всего лишь в январе с.г., успел уже отхватить — в виде т.н. пререцензий (то есть откликов на демо-версию) — массу похвал от зарубежной журналистской братии. Об игре много говорят, о ней даже пишут, вот и мы подключились к круговороту слов в природе.

Графика у Criterion Studios на той самой высоте, к которой так долго стремились большевики, — технология RenderWave, она же повод для фанаберии и частых ударов себя в грудь. Но сюжет — до хруста в челюстях. Тоска, осень, летаем, стреляем, музыка какая-то, колонистов надо спасать... Двадцать лет колонистов спасаю, моя б воля — давно бы их всех перестрелял, но без этих ударов меня ни в жизнь не пустят на другой уровень. Сбор этих людешек, грустно называемых шивильянами, отвлекает от уничтожения мерзких гадов, крушащих планету и пытающихся прибить мой небесный танк

образца русско-нанайской войны 1714 года, по маниакальной задумке авторов способный к полету, аки птица.

Да. Естественно. Взлетаем, крылья вырастают, разгоняемся и — лет-и-и-им... Процессы полета до боли напоминают ненавистный Descent, однажды, по чьему-то недосмотру выпущенный на вольный воздух и до сих пор парящий над планетой. Но топлива хватает ненадолго, а посему по большей части перемещаться придется пешком, на гусеницах-колесах. То есть, “Дессентов” бояться надо не так уж и сильно. Противник (какие-то крылатые недо-динозавры) тоже парить умеет, и воздушные битвы давят на психику, неволя назвать игру аркадным симулятором.

Ей-ей, и сюжет правильный: планета отдается во власть сатане (сатанам... то есть врагам), все дружно делают ноги, неприятель все крушит, и нам тоже надо натурально смыываться. Если в ногах слабость, и ударить вовремя не удается — миссия будет позорно провалена. Поэтому стоит посвятить себя сбору местных недоумков и полету с ними в Space Gate, с помощью которых эти ребята отправятся на родину, жаждущую их спасти (вашими, впрочем, мозолистыми).

Происходит симуляция (их бин большой!); мы летали, мы летали, наши пальчики устали. Где-то мы все это уже видели... Не в таком, правда, разрешении, не с такой детализацией, не с такими замечательными тенями, да и с текстурами попроще. Но с тенями, детализацией и в высоком разрешении игра немилосердно тормозит на любимом P100, и заставляет задумываться о конце прогресса. Ежели поотключать все детализации и прибабахы, то на том же P100/16 Мбайт при 640x480 играть можно без залдержек, но горы (вся прелесть игры именно в прыжках по дюнам, холмам и прочим пригоркам) будут появляться пугающе внезапно. Другой вариант — хорошая детализация и много эффектов. Но в 320x200. Тоже не вполне. Есть, конечно, и третий вариант, куда более приятный — поставить компьютер помощнее или же затариться специальным 3D-акселератором, скажем от Matrox'a, который игра поддерживает и который заметно ускоряет игру и улучшает прорисовку деталей до максимальных графически-компьютерных высот.

С другой стороны, в игре имеются: тучи бонусов, валяющихся на земле, находящихся в скрытых помещениях или падающих из врагов. Враги — необычные, но честно норовящие сокрушить вас и ваших безмозглых шивильянов. Родной скай-танк обучен делать резкий задний ход, не сильно отличающийся от переднего, при наличии топлива — взлетать и парить. На самом-то деле, реюший на инопланетном ветру танк — это вам не хиханьки-хахоньки, вещь суровая, другое дело, что без джойстика он управляем с превеликим трудом (прочий вариант — мышь).

Разжившись палкой радости, вдруг начинаешь замечать, что в игре все в порядке с управлением, информация, сообщаемая игроающему на приборной доске, полезна, карта пользователя не менее, и есть смысл одних спасать, а другим прекращать линию жизни. Опять же, на природе, на воздухе — это вам не в камерах-подвалах, как в pane-Descente. Птички поют, умирающие жители планеты воем смертным воют. Лепота...



Остается лишь выявить неоспоримые преимущества. Во-первых, игра не вызывает клаустрофобии, а напротив радует глаз пейзажами, видами с высоты птичьего полета и прочими высокими художествами. Достаточный для удовлетворения низменных потребностей запас оружия, включая мечту летящего — самонаводящиеся ракеты. Высокогуманная цель, и падшие столь низко, что не в сказке, ни пером, враги. Качественная графика, однако для полного счастья потребуется малиновый монитор и шестисотый “Пентиум”. В-пятых, качественная динамика и удобное управление. Приятный звук и забавная музыка.

Отдельным абзацем — шестое. До восьми игроков, для тех кто понял. Тем, кто не понял, объясним: сетевая игра более чем возможна. Повсеместно рекомендуется пользоваться эту возможность — простор, оружие, фраги. Приятно.

Но: полная относительная безыдейность сюжета и отсутствие повода для размахивания флагом; однообразность пейзажей от уровня к уровню; одним словом, невыносимая легкость бытия, сиречь вопиющая аркадность симуляции...

— X.Мотолог

Системные требования:
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, SVGA/VGA, мышь (желателен джойстик), MS-DOS 6.2+/Windows 95



Scorched Planet

★ Criterion Studios
★ Virgin

93% ГРАФИКА

70% ЗВУК

49% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

77,4%



Игра в салочки,

ИЛИ ПОВЕСТЬ О ТОМ, КАК ВСЕ ЗАПУЩЕНО

— В ЧЕМ СМЫСЛ ПРИХОДА БОДХИДАСАВЫ С ЗАПАДА?
— СОБАКА БЕЖИТ НА СЕВЕР.
ИЗ КЛАССИКИ

Для науки давно не секрет, что все **очень, очень** запущено... Слишком известной издательской компании **Virgin** знакома **любовь** народов к **игре** в салочки (они же **догонялки**, или **не-догонялки**). Более того, ей **даже** известны правила **этой** игры. И что **самое** примечательное, она **не** постеснялась реализовать это незамысловатое **игрище** под **Windows 95**. **Grid Runner!** Возможны **два** игрока (deathmatch?!)..

Один мой товарищ (не тот, что любил прыгать с вышки, но тоже VIP), будь он на моем месте, утверждал бы с пеной у рта, что в этой игре очень классное видео, особенно не в той части, которая является заставкой, а в той, что являет миру новую рекламу Virgin. Я бы, в свою очередь, указал на то, что игрой при желании можно и проникнуться. А можно и не. Тем не менее, я думаю, что правила игры в салочки знакомы всем. Для

оторванных от жизни могу пересказать эти правила по версии Grid Runner. Есть некое игровое поле, для ясности поделенное на клеточки. Кроме бонусов, которые побоку, на поле аккуратно расставлены флаги (праздник какой-то встречают повсеместно полчаса). Чтобы пройти уровень, необходимо собрать определенное количество флагов. Играющих, повторюсь, двое. Дальше начинаются собственно салочки. Тот, кто первым отхапал флаг, может продолжать это занятие, а тот,

кто протормозил, должен врага догнать и — правильно, именно так и объясняли мне в детском саду — осалить его. А потом начать **навертывать** упущенное. И не в PageMaker, а бегом. Пока не догонят. Как говаривал классик, верно и обратное. Или, как писал другой классик, и наоборот... В свою очередь, существуют средства активного и пассивного противодействия: можно стрелять, ускоряться, замедлять противника, наводить понтонные переправы и даже применять некую примитивную магию. Почти как у людей. По мере собирания бонусов, однако.

Вот, собственно, и все правила этой неказистой игры. За исключением одной пикантной детали: игровое поле представляет собой устрашающего вида мостки, навешанные над еще более устрашающей пропастью. Очень хочется упасть. Еще больше хочется столкнуться. Вы меня должны понять. Хочется очень. Но нельзя...

Другой мой товарищ (тот, что очень любил учиться) писал и такое: "Игра выполнена в забытом богом разрешении 320x200". Верно и это. В меню вам предложат замечательный выбор — между "много цветов" (быстрый режим) и "очень много цветов" (медленный видеорежим). Это предполагается достаточным, хотя у тонких ценителей создается ощущение излишней пикселизации. Опять же сказано: "Скромнее надо быть". Видел я графику и похуже. Здесь же все довольно трехмерно, хотя и заметно, что не в

реальном времени считают; мостки выглядят достаточно шаткими, пропасти достаточно пугающими, а злобные монстры — достаточно разнообразными. Бонусы, конечно, смотрятся наивно, но не в том счастье. В ту же тему: звук есть тоже, и вполне соответствует. Удивительно другое.

Несмотря на некоторые очевидные недостатки, игрушка вполне радует глаз. Как сказал тот, что после смерти рискует стать классиком, "кто понял жизни смысл и толк, давно замкнулся и убог". Следуя этой логике, смысл и толк жизни создатели игры поняли еще не до конца, но первые шаги уже сделали. К игре можно привыкнуть, втянуться и осознать, причем похабная привычка думать исчезнет сама собой. Поэтому шедевр можно вполне порекомендовать работникам умственного труда в качестве средства расслабляющего, вплоть до слабительного. Эффект оправдывает ожидания вполне, надо лишь соблюдать дозировки, ибо полное прохождение игры может ненароком привести к полной же деградации. Потому что все очень запущено, и науке это известно...

— X.Мотолог



★ **Virgin**

Смьдновато, но смотришься

33% ЗВУК слышен

минимально, больше и не нужно

ИНТЕРЕСНОСТЬ

Grid Runner

В этом что-то есть

ИГРА

Syndicate Wars

предоставлена компанией ElectroTECH Multimedia,
тел.: (095) 921-7777

Стреляют все!

Впрочем, большинство игроков старой закалки уже знакомо с этим очаровательным местечком. Bullfrog устраивала увеселительные поездки в Утопия для всех желающих: тур носил название Syndicate. Кстати говоря, хочется попросить бывалых на минуту отвлечься: помыть любимый кактус, пропылесосить кошку или приготовить для нее яичницу. За это время Новички смогут войти в курс дела.

История началась весьма банально. Могущественная корпорация, именуемая EuroCorp, возжелала власти над миром. Имея талантливых ученых и кучу денег, не облагаемых налогом, Синдикат (второе название EuroCorp) разработал некие микросхемы, которые надлежало вставлять прямоиком в мозг незадачливых обывателей. Только не думайте, что это делалось исключительно для того, чтобы имплантировать в человека "Интернет", e-mail и мини-театр. Чип позволял агентам Синдиката, снабженным специальным устройством "Persuadertron", управлять простым народом, изничтожать крамольные мысли, а также заставлять людей сражаться за правое-левое дело, если на то была необходимость. Ну а дальше — вопрос техники: натренированные агенты помогли корпорации вернуться на планету...

С тех пор прошло 95 лет. Синдикат не бездействовал: были усовершенствованы "мозговые" чипы, плыфовалась технология. EuroCorp создала крохотную лабораторию для исследования воздействия микросхем на мозг человека. В команду вошли десять самых видных ученых, собранных со всей планеты. Расположенный в Рейкьявике, научный центр обещал властителям очень многое.

К несчастью, ученые выполнили свою работу слишком хорошо: во время испытаний новой технологии девять из десяти сошли с ума. Мало того, "ящерицелюбые" с поехавшей крышей смогли трезво оценить обстановку и вдруг поняли, что Синдикат попросту царствует на планете Земля. В противовес корпорации умники решили учредить Church of the New Epoch, направленную на то, чтобы вырвать человечество из заботливых когтей EuroCorp. При

Замечательная штука, эта жизнь. Раньше она ценилась довольно высоко: убийство превращалось в хорошо разыгранное представление, гарантированно приносящее удовольствие всем (кроме, разумеется, жертвы). Это сейчас вас могут "завалить" просто так, за здорово живешь, без видимой причины. Но не огорчайтесь, то ли еще будет, если футуристические фантазии замечательных девелоперов из английской компании Bullfrog, только-только выпустившей

Syndicate Wars,

станут явью.

Вот вам типичная зарисовка того, что творится в больших мозгах разработчиков: мрачный город в серых тонах, где никогда не светит солнце (почти как в позднесоенном Петербурге). В той же унылой цветовой гамме — все здания, сооружения и пр. архитектурные излишества. По улицам бродят люди двух сортов: мужчины и женщины, одетые исключительно в деловые костюмы. Упомянутые личности боязливо кучкуются по освещенным местам и с криками шарахаются от всех, обряженных иначе. Таковые наличествуют, их можно отличить не только по одежде, но и по солидным "пушкам", носимым всегда на виду. Синие, в "рыцарских" шлемах — полиция. Очень, очень малочисленная. Оставшиеся ходят либо в необъятных белых плащах сумасшедшего покроя, либо в длинных, достающих до пят кожаных пальто. Кроме того, изредка появляются террористы в синих колпаках, открывающие беспорядочную стрельбу по всему, что движется. Тут и там вспыхивают азартные перестрелки: в действие идет все ручное оружие, которое только можно представить: "Узи", винтовки, пулеметы, гранатометы, лазеры, энергетическое оружие. На бис звучат взрывы TNT, взлетают на воздух не выдержавшие плотного огня автомобили и шумно складываются гармошкой дома. Как говорится, СТРЕЛЯЮТ ВСЕ! И море трупов... Везде.

Милости просим в Утопию!..



этом никто даже не задумался, что, "освобождая" людей, Церковь пользовалась теми же способами, что и Синдикат...

Что касается ученого с увелешей психикой, то он действительно избежал угрозы Полного Понимания и... свихнулся лишь частично, поскольку тоже организовал собственную тусовку, известную как The Unguided. Но вернемся к Девяти, как они себя называют. Их разум стал настолько крут, что они с ходу изобрели массу такого замечательного оружия, о котором Синдикат даже и не мечтал. Запустив вирус в



глобальную сеть EuroCorp, которая держала в подчинении большинство граждан по всему миру. Девятка смогла переманить на свою сторону огромное количество обывателей.

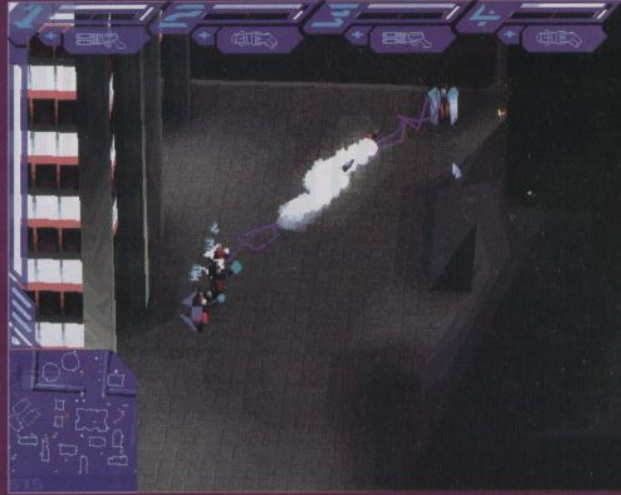
Итак, началась новая война: натренированные суперагенты из Синдиката сошлись в смертельной схватке с Поелушниками Церкви. На стороне первых опыт, у последних же — кардинально новое вооружение и дьявольская интеллектуальная мощь Девятки. Кто возьмет верх? Многое зависит от вас, сделайте ваш выбор.

В распоряжении играющего по-прежнему дружная четверка агентов. Игра построена как последовательность миссий, которые надо обязательно выполнить, и это

необходимое и достаточное условие для получения следующего задания. Отсюда следует логичный вывод: сюжетная линия небогата. У вас нет возможности провалить одну миссию и, в наказание, получить пару более сложных. Агенты действуют в городах всего мира, но на ландшафт, как это ни прискорбно, сие обстоятельство никак не влияет — освещение и климат в Москве, Аделаиде и Кейптауне абсолютно идентичны. Более того, архитектура и планировка городов также неизменна на всей Голубой Планете. Словом,

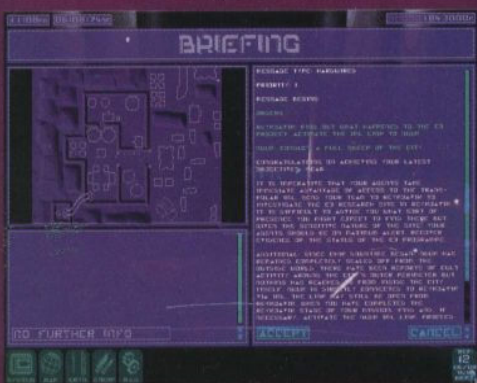


изменяется, а в зависимости от выбранного оружия изображение либо увеличивается, либо уменьшается (с учетом дальности стрельбы). Подавляющее большинство городских строений — небоскребы, поэтому упомянутые функции интерфейса просто необходимы. Без них контролировать отряд невозможно, ведь игрок не может наблюдать за происходящим. Если же настроить камеру все-таки не удается, то авторами предусмотрена клавиша, убирающая все ненужные "примочки" вроде домов, эстакад и мостов. Рабочие режимы игры — 320x200 и 640x480. Несмотря на огромное количество объектов, SVGA-графика обладает достаточной скоростью, чтобы не раздражать.



Синдикат, то большинство технологий будут трофейными. Иными словами, их необходимо сначала отвоевать у неприятеля и благополучно донести до дома. Учтите, что каждая миссия занимает несколько дней, а ученые требуют наград за усилия ежедневно. Отсюда — огромные суммы, радующие ваш глаз в строке "Расходы" по окончании каждого задания. На ваше счастье, амуниция к большинству типов вооружения бесконечна и абсолютно халаявна. Кроме стрелкового оружия, в распоряжении агентов может быть как взрывчатка, так и гранаты, начиненные всевозможными отравляющими веществами.

Кстати, о птичках: банки легко обнаружить по характерным львиным изваяниям у входа.



Syndicate Wars так и осталась бы славной, качественной, но *аркадной* игрой, если бы не тактика боя. Как и в случае с Z, усилия авторов заставить игрока хорошенько продумать план предстоящих действий заслуживают уважения. Сама же игра вполне может называться *аркадно-стратегической*. Для того чтобы выжить, вам придется каждый раз менять манеру действий и придумывать контрмеры против не на шутку разбушевавшихся врагов. Как обычно, игроку предлагается вложить энное количество финансов в разработку новых технологий. Если ваш выбор —

Дополнительная статья расходов — "улучшение" ваших агентов. Человеческая плоть слишком мягка, поэтому было решено укрепить ее сверхпрочным экзоскелетом. А заодно и кибернетическим мозгом, имеющим как лучшую реакцию, так и большую ментальную силу. Где же брать на все это деньги? В отличие от предыдущего Syndicate, провинции более не поставляют EuroCorp'у финансы — вам придется добывать их самим, на поле

С финансами справились — перейдем к оружию. Uzi, которые даются с самого начала игры, абсолютно не копируются. Minigun'ы чуть лучше, но дальность стрельбы по-прежнему невелика. Далее следуют винтовки: потрясающая мощность и дальность стрельбы, которые с успехом компенсируются скоростью перезарядки. Если вы никуда не торопитесь, а враги лезут поодиночке, тогда винтовка является оптимальным выбором. Но в ожесточенной схватке это оружие бесполезно. Всех четверых успеют обработать и уложить в гробы задолго до готовности ружья.

Системные требования:
486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, 55 Мбайт на HDD, звуковая карта, мышь, DOS 6.2/Windows 95

Синдикат немало постарался, чтобы облегчить жизнь дилетантам из Bullfrog'a. Зато сама графика... Графический engine полностью переделан. Вернее — сделан заново, с нуля. Изометрическая графика и динамический вид сразу выделяют игру среди прочих. Так как на этот раз мир, в котором вы воюете, трехмерен, то вам предоставлена возможность вращать модель города на все 360. Но это не все! Угол зрения также

Энергетическое оружие — лазеры и electron mace (электронная палица) — является как бы золотой серединой. Дальность стрельбы, мощность и скорость перезарядки этих образцов вооружения не блещут экстраординарностью, но и не очень плохи. Основное преимущество энергетического оружия в том, что оно довольно разумно использует ваш запас энергии. Следует отметить, что обе модели обладают варьируемой силой удара: чем дольше держишь, не отпуская, курок, тем мощнее выстрел.



брани. Дело в том, что во многих городах существуют такие удобные заведения, как банки, в коих рядовые граждане имеют обыкновенные держать деньги. На самом же деле, эти милые учреждения изобретены специально для финансирования ваших операций. Достаточно взорвать строение, в котором находится банк, и в обломках обязательно найдется несколько чемоданов с банкнотами.

Rocket Launcher, или гранатомет, по убойной силе не уступает винтовке. Единственный его недостаток — потребление безумного количества энергии, что при частом использовании приводит к полному истощению батарей. А они, как известно, перезаряжаются не слишком быстро. Все остальное оружие как правило создается на базе перечисленных образцов, при этом могут быть улучшены любые параметры, но в основном — скорострельность и мощность. Огнеметы и прочие "тупики эволюции" упоминания не заслуживают.



Не забывайте, что практически все объекты в городе разрушИмы. Внезапно "сложившийся" дом может похоронить под собой много недругов. Поэтому используйте не только грубую силу,

но и голову! К примеру абсолютно необязательно вламываться на вражескую базу через вход. Если у вас есть взрывчатка, то может быть, разумнее появиться с другой стороны? Кстати говоря, вы способны нести до четырех high explosive.

Следите за тем, что выпадает из подстреленных вами неудачников: если это взрывчатка — ожидайте скорого взрыва, которому всегда предшествует пронзительная сирена. Впрочем, вместо того чтобы убежать от бомбы, вы с легкостью можете ее подобрать...

Есть в вашем арсенале и несколько предметов, не являющихся оружием (по крайней мере не в прямом смысле этого слова). Persuadertron, как уже упоминалось, предназначен для подчинения себе граждан Утопии. Помните, что ВСЕ человеческие существа, за редким исключением, щедро рукой Синдиката снабжены чипами в мозгах. Другое дело, насколько развиты их ментальные способности. Прикармливанием людей всегда должен заниматься один и тот же человек, желательно с самым лучшим мозгом. Обыватели подчиняются легко и на большом расстоянии. Со всеми остальными тяжелее. Обратите внимание, что с увеличением количества "порабощенных" способности агента возрастают. Если набрать огромную толпу, то вам не составит никакого

труда переманить на свою сторону офицеров полиции, хулиганов из Unguided и даже взбунтовавшихся агентов Синдиката. Каждый возвращенный вами под контроль EuroCorp ученый или агент по окончании миссии немедленно начинает работать на вас.

Враги всегда превосходят вас количеством, но вы можете устранить справедливость, нанеся гражданских. Разумеется, простые смертные не имеют ни shield'ов, ни оружия, которое, впрочем, они охотно подбирают при первом удобном случае.

Следующий забавный артефакт, который вы сможете отнять у Церкви, ловко маскирует материю физиономии агента под хорошее личико блондинки или приличную образину делового мужчины. "Примочка" питается от вашего shield'a и, как это ни удивительно, отключается по истечении запасов энергии. Использование любого оружия, включая Persuadertron, мгновенно выдает агента.

Как вы уже могли догадаться, любой местный город кишит обитателями. С чувством отцовской гордости за фирму Bullfrog хочется отметить, что ваша

четверка ни в коем случае не является центром внимания в городских джунглях. Вокруг кипит жизнь: полицейские пытаются бороться с бандами, которые, в свою очередь, то беспричинно устраивают массовые побоища, то грабят банки, то совершают налеты на полицейское отделение. По улицам снуют автомобили, оказывающиеся зачастую очень полезными. В-первых, авто — один из способов передвижения, преодолевающего "крепостных" стен (перед пешеходами ворота не открываются). Даже если в городе не нашлось свободных средств передвижения, можно подстрелить проезжающую машину прямо напротив интересующих вас ворот. Немного везения — и несчастное авто взорвется, унося с собой кусок стены.

Безумно удобными могут показаться и летающие машины. Другое дело, если вы нарветесь на превосходящие силы противника и не сможете вовремя покинуть экипаж — смерть обеспечена всем находящимся внутри. Так же осторожно надо сбивать и неприятельские летала, ведь падающая машина может упасть не только на вас, но и на соседний небоскреб, который, в свою очередь, будет счастлив пригласить пару-тройку агентов.

Отсутствие механизма "спасения" игры во время задания очень раздражает, но в то же время способствует поддержанию интереса. Таким образом, в понимании авторов, они могут сделать игру реалистичной, более "честной". Хотя, если призадуматься, то после American Revolt миссии в Syndicate Wars вполне доступны для прохождения. Умело "размазанная" по всей

игре технология не дает вам отвлечься, а мелочи вроде поездов или соединительных труб-переходов между зданиями вносят некоторое разнообразие в достаточно мрачную атмосферу. Очевидцы утверждают, что количество миссий в SW крутится в районе 20, а добравшиеся до последней, наконец, покинут беспросветную старушку-Землю и повеселятся на космической станции. Делай как очевидцы!

— Александр Вершинин



Syndicate Wars

- ★ Bullfrog
- ★ Electronic Arts

90% ГРАФИКА

80% ЗВУК

83% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

84%

ВЛАДИМИР КОЧУРОВ

Красное знамя над Рейхстагом

ЕСТЬ УТОЕНИЕ В БОЮ!..



— Танки! — разноголосно завопила траншея.

Из темноты нанесло удушливой гарью. Танки безглазо надвигались из ночи. Скрежетали гусеницы на морозе и тут же буксовали, немея в глубоком снегу. Снег пузырился, плавился под танками и на танках...

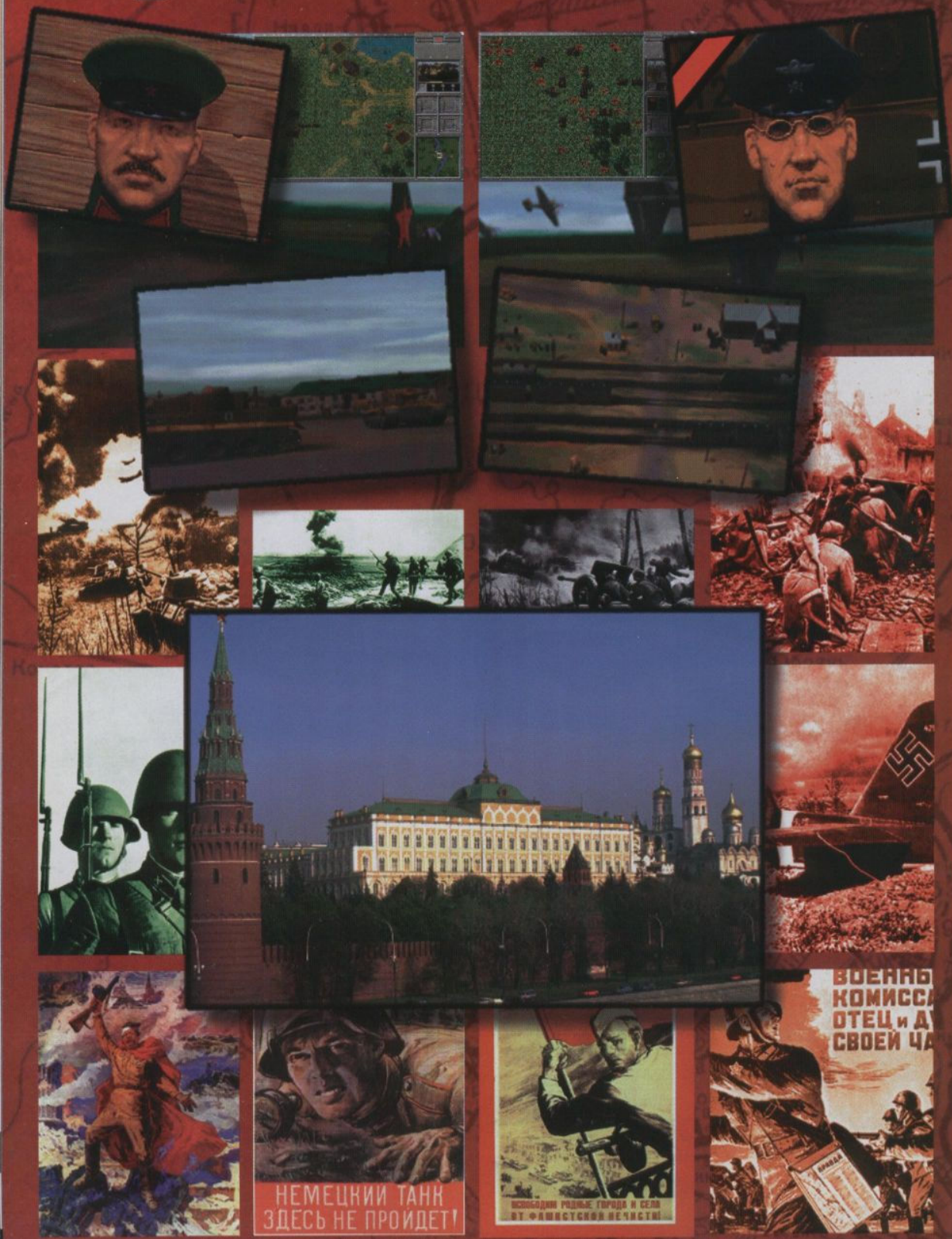
Знаете, о чем больше всего в минуты игрового затишья мечтает среднестатистический российский пользователь-игро- ман? Нет? Ну так послушайте, у меня сведения из первых рук, поскольку я и есть тот самый “средний” и “рядовой” юзер. Так вот, когда на софтверно-игровых фронтах небольшая передышка и нет нужды копать в очередном наисвейжайшем и наигениальнейшем, хочется: а) русского языка (спокойно, горлохваты, с английским у меня полный порядок), б) простоты (она же ясность, четкость, точность, толковость и понятность) и в) изящества (или, если угодно, вкуса, лучше тонкого, как я про себя называю профессионализм). Пожалуй, что и все. Я, как и все мы, среднестатистические, неприхотлив. Не нетребователен, прошу заметить, а только неприхотлив, то есть довольствуюсь малым. Разумеется, в силу своего понимания последнего слова.

О чем бишь я? Да вот о чем.

В середине ноября группа разработчиков из Санкт-Петербурга, с чьим именем творятся какие-то загадочные маркетингово-политические вещи (два месяца назад, когда я смотрел их демо-диск, мне показалось, что я видел лого “Русские игры”, хотя сегодня мне доподлинно известно, что команда зовет себя “Нашими играми”), закончила работу над своей первой большой игрой “Противостояние” и сдала ее своему издателю, в роли которого выступает зеленоградская компания “Дока”, для коммерческого тиражирования. Слухами об этом событии очень быстро наполнилась окрестная московская земля (тем более что до этого мы с удовольствием “тестили” пару миссий бета-варианта игрушки — см. #9'1996), и наше обращение к издателю на следующий же день принесло любезные плоды — “золотое” “Противостояние” лежало у меня на столе и звало в бой.

Не напрасно звало, как выяснилось. Все то, о чем я так веле- речиво распилился парой абзацев выше, демонстрируя знание русского алфавита, в игрушке присутствовало в полной мере! Иными словами, и это все о нем...

“Танкам не было ходу назад, и все, что попадало на пути, они крушили и перемалывали. Пушки, полковые, две уже только, развернувшись, хлестали им вдогон. С вкрадчивым курлыканием, от которого заходило сердце, обрушился на танки залп тяжелых эрсов, адским огнем озарив поле боя, качнув окон, как люльку, оплавляя все, что было на нем: снег, землю, броню, живых и мертвых...”



В своем конечном варианте "Противостояние" — первый большой российский wargame в реальном времени — предлагает игроку 28 миссий (по 14 за каждую из противоборствующих сторон) и уйму отменного оцифрованного видео. Но то, что это wargame, пусть даже большой, первый и в real time, на мой взгляд, не самое главное. Более всего потешило мое геймерское чувство, а в чем-то даже и удивило, другое: эта самобытная питерско-московская игрушка предельно точна (полагаю, здесь уместно даже такое слово, как "дотошна") в своем жанровом проявлении, никаких ненужных заумно-бесполезных отклонений — ни сюжетных, ни интерфейсных, отвлекающих от процесса игры, никаких сопутствующих банальностей и общих мест. Не желающие вам зла добросердечные авторы вручают игроку лаконичное задание-повестку и, не мудрствуя лукаво, не тратя времени на курсы молодого бойца и протирание штанов в академии генштаба, десантируют вас на поле боя. А там уж, будьте любезны, сами. Как потопаете, так и попируете. В смысле по-настоящему победите. Благо — это не менее важно — при всей изощренности некоторых миссий в целом они вполне проходимы. Даже не слишком умелыми новичками. Попотеть, конечно, придется, но и безмозглых тупиков не будет. О чем это говорит? Да все о том же: "Противостояние" — отлично сбалансированная игра, играбельность которой хороша в той же степени, что и техническое воплощение.

В общем, очень точное и по исполнению, и по времени выпуска попадание. В десяточку. Почти образец. Образец чего, спросите. А я уже объяснил: настоящей народной игры. Как бы фанфарно это ни звучало. Поскольку "Противостояние", как мне кажется, соберет поклонников не меньше, чем те же Z с WarCraft'ом (за Red Alert не ругаюсь, так как еще не пришлось потрогать). Или же Close Combat.

"Возле переднего танка ткнулся и хохнул огнем снаряд тяжелой гаубицы. Танк содрогнулся, звякнул железом и забесал влево-вправо, качнул орудием, уронил набалдашник дульного тормоза в снег и, бурвя перед собою ворох снега, слепо ринулся на траншею. От него, уже неуправляемого, в панике рассыпались и немцы и русские..."

Кстати, о Close Combat'e, который — так уж случилось — открывал раздел Strategy в прошлом номере. "Противостояние" неизбежно будет сравниваться именно с этой игрой — уж больно похожи. Как и в творении Atomic Software, у детища "Рус-

ских/Наших игр" прохождение игры осуществляется по миссиям, в которых играющий управляет определенным набором боевых единиц — пехотой и техникой. Здесь и там бои ведутся в реальном режиме времени, задачи решаются примерно одинаковые, исторический период — Вторая мировая.

Вместе с тем, поиграв сначала в Close Combat, а затем в "Противостояние", отчетливо понимаешь, насколько разными могут быть игрушки, даже в рамках одного довольно узкого жанра.

Как мне показалось, СС требует большего внимания и большей подкованности, к примеру тактической. Игра, как говорил мой коллега по колонке, может стать настоящей находкой для тех, кто долбит курс военных наук в соответствующих учебных заведениях. "Противостояние" много проще. Но проще, прошу заметить, не значит "неинтересней". Лично у меня напрашивается такое сравнение-воспоминание: помните ли вы (обращаясь в первую очередь к бывшим мальчишкам) свои дворовые игры, то с каким восторгом и увлечением вы играли "в войну" — с ее немудреными, но всегда стопроцентно интересными правилами? Так вот, а теперь представьте себе, что в вашу оторви-компанию затесался бы какой-нибудь взрослый "дядька истонник" и начал бы "лечить" вас по поводу этих самых правил этой самой дворовой "войнушки". Мол, "прежде чем нападать, дети, надо сурово окопаться", "тыл, слы-палы, должен фронту помочь", "а ты, Петя, сюда не ходи, ты туда ходи, а то немец Вася снег башка попадет, совсем плохо будет". И так далее. Какими глазами будете на дядьку смотреть? Какими словами будете его про себя называть? И вообще — будете ли играть дальше?..

Упомянутый СС (а равно и другие игрушки от западных производителей), как бы хорош он ни был, — это всегда "настоятельные советы постороннего", которые между тем далеко не всегда идут на пользу играбельности. "Противостояние" же почти свободно от этой нудной **взрослой** опеки, что видно сразу же — по интерфейсу (а он здесь воистину интуитивный), а потому... Короче, я опять о народном характере игрушки от "Наших", а повторяться нехорошо.

Да! Сказал "интерфейс" и тут же вспомнил такие культовые игрушки, как WarCraft и Command&Conquer, кои достигли вершин популярности благодаря именно ему, интуитивному интерфейсу, ставшему впоследствии стандартом. Не последнюю роль, конечно, сыграл и дизайн, но... Вы знаете, ничуть не лукавя, могу сказать, что и у "Противостояния" с этим все в порядке. Даже и придраться не к чему. Графика в игре, несмотря на некоторую однообраз-

ность, — на твердую пятерку, а анимационные флики и вовсе не подлежат описанию грубым человеческим словом...

"Танк, рыча мотором, брякая железом, зашевелился, навис грузной тушей над траншеей, над комочками людей, вжавшихся в землю. Повисев над ними как бы в раздумье, танк лягнул траками, повернулся с визгом, бросив на старшину и Бориса комок грязного снега, обдал их горячим дымом выхлопной трубы и, завалившись одной гусеницей в траншею, буксуя, рванулся вдоль нее..."

И в самом деле, вас буквально десантируют на поле предстоящей брани. "Противостояние", верное лозунгу "Здесь и сейчас!", не позволяет играющему раставлять свои силы, прежде чем начнется бой. Легко догадаться, что именно это упрощение приближает игровые события к суровой реальности. Тщательная подготовка к схватке с обдумыванием того, кто и где должен стоять, возможна лишь в случае, если немцы сообщат о своем наступлении по всесоюзному радио. Причем за неделю до начала войны. В действительности же ситуация на фронте могла измениться молниеносно, и в любую сторону (но, естественно, не в вашу). Вместе с тем, невозможность предварительной расстановки войск, на мой взгляд, только усиливает тягу к игре. Ибо для ума и приобретения устойчивых навыков нет ничего лучше, чем постижение всех тонкостей игры не до, а во время ее, по ходу.

В "Противостоянии" ваши отряды изначально размещены на направлениях предполагаемых ударов неприятеля. Все что вам остается — это исправить некоторые огрехи в обороне и ждть. Ждите и дожделесь!

Игра предлагает несколько вариантов миссий. Перед каждым этапом вам выдалют точные инструкции по его прохождению. По карте можно посмотреть направления возможных ударов противника. Кроме того, вам доложат о последних достижениях военной отрасли. Через несколько миссий в ваше распоряжение начнут поступать знаменитые Т-34, а потом и вовсе появятся "катушки" (вы знали, мне нравится сражаться за легендарную и непобедимую).

Самыми простыми показались мне миссии по эвакуации, когда играющий должен вывести войска из-под удара фашистских войск. Залог успеха на этих этапах — самопожертвование. Спасайте единицы ценой жизни десятков. На войне как на войне.

Примерно равны по сложности миссии по обороне мостов и населенных пунктов. Здесь неплохие результаты может дать так называемое порубежное отступление. Не-

сколько отрядов окапываются вблизи артиллерийских отделений и сдерживают неприятеля перекрестным огнем. Когда же дело начинает пахнуть керосином (орудие уничтожено/кончились снаряды), бойцы, взяв ноги в руки, бегут к следующему рубежу. До самой Москвы добежать, впрочем, не удастся, да и ни к чему это — скорее, выдохнется неприятель. Если же враг все же доберется до вашего последнего оплота, встретите его там достойно. По-жуковски.

Наиболее любопытные, но и сложные миссии — наступательные. Атака, как известно, и в Африке расценивается как наступление. А уж в "Противостоянии" и по-прежнему от артогня, и да срывает над Рейхстагом красное знамя!

Монотонность фронтовых будней скрашивается возможностью получения кое-каких подкреплений. На миссию вам могут выделить до трех резервных батальонов. Чем хорош резерв? Он хорош тем, что его всегда можно бросить в нужное время и в нужное место. Хотите? Сразу же, лишь только началась миссия, запрашивайте резервы. Есть надежда, что подкрепления успеют подтянуться прежде, чем над руинами Сталинграда не осядет пепел пожарищ...

"— Постой! Постой, курва! Сейчас! Я тебе... сейчас! — Лейтенант бросал себя за танком, который никак не находил опоры для второй гусеницы, пытался встать на ноги, чтоб сделать бросок вдогон, но ноги, ровно би вывернутые в суставах, не держали его..."

Как жажнула граната, он уже не слышал, воспринял взрыв боязно сжавшимися нутром и сердцем, тоже чуть было не разорвавшимся от напряжения.

Танк дернулся, осел и смолк..."

Как видите, "Противостояние" не настолько незатейливо, как могло бы показаться с первого взгляда. Однотипность боевых единиц (а их ровно столько, сколько было на самом деле) уравнивается многообразием игровых ситуаций. Прибавьте сюда удобный интерфейс, отличную графику, быстрый графический engine, и вы получите образ достойного, очень достойного продукта. И любопытно, что найти что-то аналогичное "Противостоянию" среди зарубежных игрушек того же жанра (те, что упоминались выше, аналогами, конечно же, не являются) не удастся. Все кандидаты оказываются либо излишне навороченными, либо медленными, либо менее красивыми, либо вовсе не про то...

P.S. Все приводимые в материале цитаты принадлежат перу замечательного русского писателя Виктора Петровича Астафьева (повесть "Пастух и пастушка").

СВОБОДА

БОЙНЫ

Завораживающая реальность
трехмерного пространства

Неограниченные
возможности
по созданию
новых миров

Скорость, которая
убивает

Разнообразное
вооружение
и средства
защиты

Возможность игры
по сети или модему

GROUP TS

PC CD-ROM

DOS 5.0 и выше / WIN 95

Бука®

BUKA ENTERTAINMENT

ВЕТР ПЕРЕМЕН

НЕ СТОЙ НА ВЕТРУ!
(НАРОДНО-ПОЭТИЧЕСКАЯ
МУДРОСТЬ)

Вначале было слово, и слово это — WarCraft...

А теперь, друзья, напрягите-ка разом свои извилины (вот скрипу то будет!) и попытайтесь мысленно воскресить эту самую игрушку. Что? Почему “воскресить”? Да потому что нет больше старичка WarCraft'a, отдал болезный на днях концы — попал под сильный перекрестный War Wind, скоростно простудился, слег и... Медики вяло попрепирались по поводу запятой в некрологе и умыли руки.

Только не делайте удивленный вид — вас предупреждали (см. “В ожидании Игры” #7-8'1996). Намечался выход новой realtime-стратегии **War Wind** от Mindscape? Намечался. Так что же вы? Смело и поскорей давите на “F8”, не забыв усугубить это дело клавишей “Enter”. А теперь соберитесь, хватит соплей. С этой минуты начинаем свыкаться с безвозвратностью потери, утираем носы белыми платочками и, держа их (носы) по Ветру, принимаем ся за War Wind. А то, не ровен час, и этого кто-нибудь приберет. Все-таки Рождество на носу, у разработчиков с издателями крыша едет...

Игровой мир заселен четырьмя расами, каждая из которых по-своему уникальна (в понятие “уникальна” входит и то, что принято называть “специальными” возможностями). Итак, четыре WarWind'овских расы против двух WarCraft'овских. Надеюсь, диспозиция ясна без комментариев. Кроме того, авторы WW отказались от общепринятого заимствования мифологических персонажей и создали квартет, так сказать, эксклюзивных героев.

Tha' Roon (можно я буду называть их Са-Рунами?) — сильные и злобные змеподобные существа (что за игра без негодяев?), у которых явно не все дома. Невооруженным глазом видно, что страдают манией величия и всеми видами неврозов (причем одновременно), отчего совершенно невыносимы для других существ (от присутствия рядом последних тоже жутко страдают).



Аспроизвольный жест при виде War Wind — начинаешь вожделенно потирать руки. Оно и понятно — WW легко принять за этакий WarCraft 3. Но, к счастью (а для кого-то — к сожалению), это чисто внешнее сходство. В действительности общего между играми не так уж и много. И как только бывалый крафтмен понимает это — а уразумение приходит очень быстро, вместе с неминуемой попыткой начать хозяйство по опустылевшей схеме, — эфир сотрясается чем-то вроде “ух ты!”, “ну и дела!” или “бред какой-то”. Он ничего не понял! У него ничего не получилось! “Как же так?.. — чешет в затылке озадаченный крафтмен, улыбаясь собственной глупости. — Куда подевался “таунхолл”? Как теперь делать “апгрейды”? Разве это возможно без “лимбермита” и “блэксмита”?..”

Следующее наблюдение: человек, считающий себя

знатоком WarCraft'a, немного поупражнявшись в WW и тоже ни во что не въехав, начинает громко отплевываться и обливать грязью игру, ее создателей, родителей этих создателей и создателей родителей создателей (мое мнение о таких

проведенных за WW. Очень скоро они во всем разберутся, и отплевываться будут уже при воспоминании о... да, о нем, об усопшем. Хотя в последнем я их не поддерживаю. Сказано же: о мертвых либо хорошо, либо никак...

На мой взгляд, WW превосходит WarCraft своим разнообразием.



людях читайте между строчек).

Что здесь сказать?

Недоуменное “гхм” пытливых игроков обычно символизирует начало долгих и интересных часов,





особое внимание отдельному бойцу (исключение — диверсии с помощью магов), и все решала

В общем, довели остальных жителей планеты до белого каления.

Obblinox (Облиноксы) — забавные прямоходящие слоники с трех ног, но без хобота. Не любят обижать маленьких, зато никогда не отказываются покараулить. Помогают Са-Рунам держать в страхе другие народы (наверное, просто отказать не могут).

Eaggra (Иагры) — симпатичные зеленые ребята. Доброта довела их до поистине бедственного положения: вкальвают от зари до заката на благо невыносимых Са-Рунов. За выполнением нормы, кстати, следят Облиноксы. Во сне видят себя в своих родных местах, а всех остальных в гробу.

Shama' Li (Шама-Ли) — типичная "Тимур и его команда" (что за игра без пионеров?). Хорошие, как это у них принято, бьют плохих, плохие бьют

хороших, и кто победит — тайна сия великая есть...

Так кто же кого положит на обе лопатки? Предлагаю заняться выяснением этого вопроса.

Вставайте на сторону чувствующих себя ущемленными (любая из четырех сторон), и вперед к победе! Причем понаблюдать за разборками со стороны, извините, не удастся. Будьте любезны лично!.. Дело в том, что играющий выступает в роли одного из героев WW. То есть как бы принимает участие во всех спланированных им же операциях. И это, увы, чревато печальными последствиями. Если вас, упаси господи, укукошат враги или съедят дикие звери, вместе с вами погибнет и Правое дело. Так что лезьте в избушку, занавесьте окна шторками, а на стук отвечайте: "Никого нет дома". Если

же избы поблизости нет — стройте ее!

Дела со строительством обстоят точно так же, как в Warcraft'e. Берем "эксклюзивного" работягу, показываем ему, как, что и где, и ждем. Беда заключается в том, что порой затруднительно отыскать рабочего среди прочих сподвижников. Как назло, пролетарии у каждого народа носят свое название. Скажем, у Са-Рунов это обычные рабы, у Облиноксов — собственно рабочие. Но проблема исчезнет, как только вы станете узнавать своих ребят "в лицо".

Как правило поначалу некоторые постройки недоступны. Но как только вы накопите достаточно денег или соорудите какое-нибудь другое здание, тут же народятся новые. В особо тяжелых случаях для возведения того или иного объекта нужно провести некое изыскание.

Теперь о главном отличии WW от Warcraft'a. Вся система WW-открытий и усовершенствований построена по другому принципу. Если в Warcraft'e не уделялось

масса, то в WW качества любой боевой единицы строго индивидуальны. Сначала игрок имеет возможность набирать всего три вида войск. Это обычные рабочие, наемники и герои. Чтобы получить такое право, прежде нужно построить Inn. (Здания в игре тоже называются по-разному для каждой из рас, но система "горячих клавиш" везде одинакова.) Соорудили Inn — в нем начинают появляться армии. При этом для каждого отдельно взятого Inn'a "коэффициент заселяемости" устанавливается случайным образом. Поэтому, если народ "не идет", имеет смысл построить еще один Inn.

Бесполезных солдат можно отправлять на все четыре стороны, а нужных нанимать. Платим деньги, и армии начинают сыто поблескивать. С помощью персонажа, олицетворяющего игрока, можно выбрать определенный режим работы Inn'ов. Определитесь, кто нужнее на данном этапе, и отдайте приказ через своего героя. С этого времени в Inn'ах чаще будут появляться только нужные вам солдаты.

Самые никчемные войска — наемники (mercenaries). Не поддаются усовершенствованиям и довольно слабы в бою. Зато и стоят копейки. Герои, впрочем, тоже не улучшаются, но валят врагов пачками и складывают в штабеля. Условие их появления — высокая мораль вашего клана





(символом морали является флажок рядом с портретом лидера). Пробудить в ребятах мораль можно двумя методами. Первый — это ведение успешных боевых действий. Второй — превращение ресурсов в мораль с помощью некоей специальной возможности лидера.

С наемниками и героями все ясно, а вот с рабочими... Несмотря на свои посредственные показатели, именно они представляют наибольший интерес. Нет, я не спятил, это действительно так. Дело в том, что употребленное выше слово “рабочие” не совсем точно характеризует этих персонажей. Рабочие — то они рабочие, но в то же время и граждане. Поначалу все ваши “граждане” одинаковы и способны разве что елки валить да шалаши строить. Но как только в вашем распоряжении появляется квартет работяг (для некоторых рас — пятеро), один из них внезапно умнеет. Случается это, конечно, не с бухты-барухты — платить надо за все. В

общем, однажды среди примитивов появляется интеллект, который тут же осознает, что и лопату-то надо иначе держать, и даже вовсе не лопату, а какое-нибудь навороченное кайло. В результате ваш клан осваивает последние строительные технологии, и вы несказанно крутеете! А новые здания — это новые возможности...

С течением времени у игрока появляется возможность учить своих граждан держать в руках ружье — разумеется, за деньги. Возникают солдаты. Как только их наберется определенное (для каждой расы свое) количество, вы сможете “учредить” первого командира — “скрипеть мозгами” придется обычному солдату (причем в определенном здании). В свою очередь, командир наделяет клан новыми возможностями.

Результат — самая настоящая армия. И кого в

ней только не будет: лазутчики, колдуны и даже... бомбардировщики! И это еще не все. Любой солдат легко поддается “дрессировке”. Вы можете улучшить его зрение, научить отрашивать новые органы взамен поврежденных, заставить быстрее бегать. Но: деньги, деньги, деньги... Не хотите зарабатывать — отнимите у врага! Для чего загоните невидимого для неприятеля разведчика в неприятельский же склад. И с охотками добра чешите назад, только не споткнитесь.

К счастью, у честных людей этот маневр выгорает не всегда, поскольку добрый недруг имеет обыкновение класть под складской половичок противопехотную мину. Вытираешь себе ноги, и... Но на одной мине два раза не подрываются! Тратьте все деньги, не отходя от кассы. Самого удалого бойца можно сделать еще более удалым (обещаю, это скоро кончится, потерпите) — с помощью специальных предметов, разбросанных по карте. Обычно путь в такие места нелегок, но результатом может быть либо коробка патронов (не ищите ружья, ими можно просто швыряться), либо кольчужка. И тогда — берегись, враг!..

Поиграв подольше, вы наверняка заметите одну нехорошую особенность неприятеля — он то и дело будет вас разочаровывать. Не пытайтесь быть сильнее его. Куда легче, да и интереснее, быть умнее. Ловушки (лес скрывает солдат), засады, магия, бомбардировки — разве это не весело! “Валенки” бросаются за вашим быстроногим шпионом Сусаниным, который

выводит их... напрямик на минное поле. К слову, в некоторых миссиях подобная стратегия обеспечивает стопроцентную победу. Главное — старайтесь шевелить мозгами. Бессчетные армии вам просто не нужны. Достаточно нескольких умелых солдатиков, вашего грамотного руководства, и победа — вот она, сама стучится в двери.

В се выходящее в срок (или почти в срок) должно настораживать. Выложил кучу денег, пришел домой, запустил, посмотрел заставку. А потом тыкаешь мышкой чуть правее, чем надо, и чуть сильнее, чем следовало, и сидишь среди обломков... Но на этот раз нам повезло. Необычайно подфартило. И программеры выложились, и дизайнеры не подвели — за что всем им наше дружное мерси. Нет, честно, отменная получилась игра. Хорош был WarCraft, но WarWind, право же, достойней. Менее динамичный (что есть, то есть), но на порядок интересней. А нужно ли нам еще что-нибудь?

— Happy Blot

Системные требования:
Pentium 75, 16 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, мышь, Windows 95



★ SSI ★ Mindscape

95% ГРАФИКА

70% ЗВУК

95% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

98%

War Wind

Минус Magazine
НА ЛУЧШЕЕ
ВЫБОР

Адмиральское возмездие

Кровавый кошмар (возможный сценарий)

В конце 90-х возможность войны между бывшим Советским Союзом и НАТО уже не казалась такой фантастичной, как за десять лет до этого. Россия, измученная тяжелейшим экономическим кризисом, войнами на границах и многим другим, буквально разваливалась на части — а Запад поддерживал этот процесс, исходя из того, что сильная Россия ему совершенно не нужна.

Ситуация резко изменилась после того, как одна из экстремистских группировок сумела захватить и выпустить по Москве баллистическую ракету "СС-25". В результате ядерного взрыва мгновенно погибло около миллиона



человек. И тогда Россия сумела объединиться.

Террористы и их западные хозяева должны понести суровое возмездие — так считали все. С этого момента столкновение стало неизбежным.

В рамках операции "Королевский сокол" в Баренцево море было послано американское авианосное соединение, ведомое атомным авианосцем "Честер У.Нимитц", чьи самолеты представляли собой очень мощный и гибкий инструмент для решения практически всех боевых задач на море. "Нимитца" прикрывала столь же сильная эскадра, готовая отбить любое нападение, каким бы оно ни было. Здесь главную роль играл ракетный крейсер "Тикондерога", оснащенный интегрированной системой боевого управления "Иджис", "командующей" очень эффективными зенитными ракетами "Стандарт", на которые американцы возлагали особые надежды, и атомный крейсер "Вирджиния". Это соединение стало

первым из тех, что срочно рванулись к берегам России.

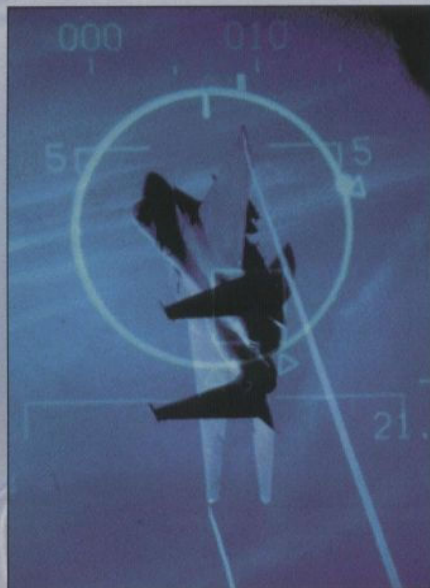
Целью операции было блокировать и по возможности уничтожить российский Краснознаменный Северный флот. Если бы он сумел осуществить прорыв в Атлантику мимо Исландии, то поддержка сухопутных войск НАТО в Европе, где уже вовсю пахло порохом, стала бы невозможной.

Задача не казалась американцам очень уж сложной. Большая часть российских военно-морских сил стояла на приколе — из-за недостатка топлива, боеприпасов, а также по разным политическим причинам.

Но только не в этот раз. Исход предстоящего сражения решал очень многое, поэтому Россия сумела сформировать и полностью обеспечить исключительно мощную эскадру. Ее флагманом был "корабль с тысячей имен" — бывший "Брежнев", бывший "Кремль", бывший "Тбилиси", а ныне — "Адмирал флота Советского Союза Кузнецов", первый и единственный настоящий российский авианосец. Рядом с ним находился атомный ракетный крейсер "Адмирал Ушаков", бывший "Киров". А чуть дальше — ракетный крейсер "Слава". Это ядро сопровождалось несколькими эминцами типа "Современный" и противолодочными кораблями серии "Удалой".

И вот битва гигантов началась.

В войне на море самая сложная задача — обнаружить противника. Первые приблизительные данные о местоположении американской эскадры были получены со



спутника. Потом российский самолет А-50, фюзеляж которого был увенчан огромной антенной, перехватил импульсы радара AN/APS-145, принадлежащего американскому палубному самолету дальнего радиолокационного обнаружения E-2C "Хокай", который вел поиск российской эскадры. Наконец, на связь вышла атомная подводная лодка "Барс" — с



сообщением о группе акустических контактов, явно принадлежащих военным кораблям.

Гигантский радар А-50 перешел в режим активного поиска — и американская эскадра тут же была засвечена окончательно. Полученной информации было более чем достаточно для ракетного удара. Российский самолет также обнаружил себя, для его уничтожения были подняты сразу два звена истребителей — с "Нимитца" и с базы в



Норвегии, но это было уже не главное...

Еще один закон войны на море гласит: никаких полумер! И он был исполнен в точности.

“Кузнецов” отличается от всех авианосцев в мире тем, что в придачу к самолетам несет шестнадцать мощнейших крылатых ракет “СС-Н-19 “Shipwreck”. Все они были пущены в ход, равно как и двадцать таких же ракет “Адмирала Ушакова”, “Слава” же дала старт ракетам “СС-Н-12”, ненамного им уступавшим.

Американцы, также уже получившие четкое представление о российской эскадре, произвели массированный ракетный удар с помощью крылатых ракет “Tomahawk TASM”, но сверхзвуковые ракеты русских должны были достичь своих целей гораздо раньше. Кроме того, в воздух была поднята эскадрилья истребителей-бомбардировщиков F/A-18C “Хорнет”,



самолетами.

Злоключения американцев на этом не закончились. Остатки эскадры, уже не имевшей воздушного прикрытия, внезапно подверглись такому же жестокому удару со стороны двух эскадрилий русских ракетносцев Ту-22М3 “Backfire”, взлетевших с базы, расположенной на Кольском полуострове. Сорок ракет “AC-6 “Kingfish”, выпущенных с большой дистанции, нашли свои цели. После этого на поверхности моря остались только пылающие обломки и пятна нефти.

Ракеты “Tomahawk TASM” достигли русской эскадры, но здесь результаты были совсем

другими. Их низкая скорость в сочетании с высокой эффективностью зенитных ракет “СА-Н-6” и плотным огнем корабельной

лишь один из сценариев военно-морской стратегической игры Harpoon II Admiral's Edition, которая с потрясающей достоверностью воспроизводит современную войну на море. Более детальные имитации уже засекречены (если верить рекламе).

Эта игра имеет долгую и славную историю. Первый “Гарпун”, созданный в 1990 году усилиями военно-морского аналитика и писателя Ларри Бонда и программистов фирмы Three-Sixty Pacific, был удостоен звания “самой детальной военной игры, когда-либо появлявшейся на гражданском рынке”. Через несколько лет вышел Harpoon II — существенно расширенная и усовершенствованная версия. И, наконец, “Адмиральское издание”... Все они использовались как учебные пособия для курсантов военно-морских училищ. Автор нескольких бестселлеров Том Клэнси говорил, что “Гарпун” оказал ему неоценимую помощь при написании “Охоты за “Красным Октябрем”, причем “офицеры более чем одного флота спрашивали, где я нашел всю фактическую информацию, — и зачастую не верили моему ответу”. И так далее.

На фоне этого пиршества

реалистичности особенно интересно выглядит та масса комплиментов, которые Three-Sixty Pacific делает Андреевскому флагу. Тяжелые советские/российские/СНГшны корабли расшибают в щепки все, что стоит у них на пути. Особенно это проявляется в сценарии “Цусима N2”: новейшие ракетные эсминцы, именуемые не иначе как “гордостью японского флота”, выступают против жалких огрызков российской эскадры, якобы побитой американцами в Индийском океане. “Жалкие огрызки”, без труда обнаружив противника, делают первый ракетный залп с большой дистанции, после чего шесть из восьми “предметов гордости” тонут в течении примерно сорока секунд. И этот пример далеко не единичен. Играя за наших, можно кромсать все военные флоты мира — и сердце от этого наполняется законной гордостью.

В “Адмиральское издание” включены также редактор сценариев и редактор базы данных (“Гарпун” имеет



оснащенных противокорабельными ракетами “AGM-84D “Harpoon”. Навстречу им с “Кузнецова” взлетели истребители Су-33.

Теперь вся надежда американцев была на “Тикондерогу” и его суперсовременную систему “Иджис”, особенно на ту ее часть, которая отвечала за борьбу с крылатыми ракетами.

Но “Иджис” подвел! Восемнадцать ракет не были перехвачены и прорвались к кораблям. Восемь из них попали в “Нимитц”, три — в злополучную “Тикондерогу”, четыре — в “Вирджинию”. Все три корабля вскоре затонули. Самой ужасной была, конечно, потеря “Нимитца” с его



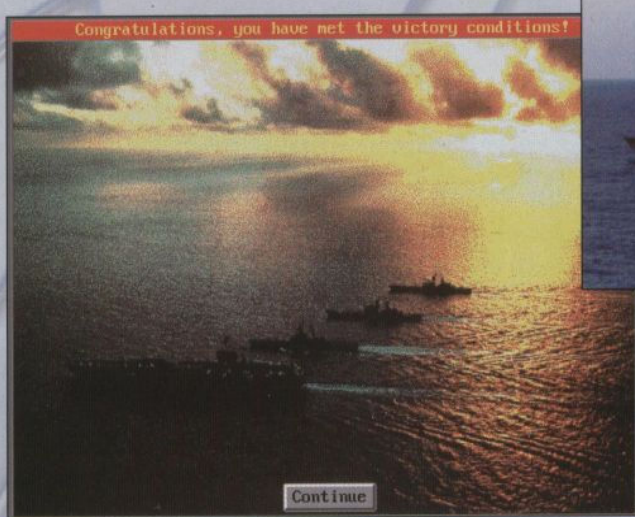
артиллерии привели к тому, что все они были уничтожены, не сумев поразить ни одного судна. На этом все и кончилось.

Военные и политические последствия остались неизвестными...

Адмиральского звания (компьютерная биль)

Как все уже догадались, этот кровавый кошмар — всего





колоссальную и абсолютно реальную базу данных), что позволяет моделировать любые столкновения на воде, даже, наверное, бой эскадр речных трамваев на Москве-реке у Белого дома. Готовых же сценариев предлагается около сотни — самые разные силы, самые разные страны, самые разные районы земшара, причем особенно плодотворно на умы разработчиков, видимо, действуют московская заваруха 1993 года и крикливая глотка г-на Жириновского.

Оценивать "Гарпун" сложно, и вот почему. **Графика.** Какие здесь могут быть графические навороты, если экран (по умолчанию) точно имитирует терминал OJ-663, включенный в

автоматизированную систему боевого управления! Надписи, условные обозначения — и все. Иногда это разнообразится появлением маленького окошка, в котором демонстрируется коротенький (1-2 секунды) и очень красивый мультяш, изображающий взлет самолета, ракеты, стрельбу из пушек или попадание в цель. Таких мультфильмиков около восьмидесяти. Больше просто ничего не придумаешь. Даже вид с мостика не нужен, ибо враг почти всегда находится за линией горизонта. **Звук.** Какой звук может быть в боевом информационном центре? Лишь звуковые сигналы, сообщения голосом и сопровождение все тех же мультяшек. Музыка присутст-

данных. Справка по оружию: серия буквенно-цифровых названий, непрофессионалу абсолютно ни о чем не говорящих, например Mk41 VLS. Нужна очередная справка. Выясняется, что данная система представляет собой пусковую установку, в которой могут стоять предметы под названием "BGM-109B Tomahawk TASM", "BGM-109C Tomahawk TLAM-C", "BGM-109D Tomahawk TLAM-D", "RIM66B" и "RIM66C". Это ракеты. Чем они отличаются? Опять справка... Всего же систем на одном корабле (пусковые установки, торпедные аппараты, пушки, пулеметы, постановщики помех, радары (только разных радаров может быть штук семь), гидролокаторы, системы связи, двигатели) десятки, а типов кораблей, подлодок, самолетов, вертолетов и береговых комплексов — сотни. Зубодробительность всего этого особенно хорошо проявляется при попытке самому спроектировать корабль, ибо в таком режиме справки почти недоступны.

размерам коробку с существенно усложненным "Адмиральским изданием", я увидел там диск и бумажку с "горячими клавишами". Остальное место занимал соленый океанский ветер. Книжка превратилась в гипертекстовый help на диске, причем без единой картинки. Может быть, кому-то так покажется удобнее, но только не мне.

Общий итог такой. Harpoon II Admiral's Edition, равно как и все семейство "Гарпунов", не обладает и в принципе не может обладать другими достоинствами помимо своей невероятной реалистичности и достоверности. (Говоря о достоинствах, я не имел в виду те, что подразумеваются сами собой, как-то: быстрота работы и удобный интерфейс.)

Но если преодолеть все это, разобраться в предмете и пройти сценариев пять, то действительно почувствуешь себя адмиралом.

И это не подлежит сомнению.

— Андрей Ламтюгов



заваруха 1993 года и крикливая глотка г-на Жириновского. Оценивать "Гарпун" сложно, и вот почему. **Графика.** Какие здесь могут быть графические навороты, если экран (по умолчанию) точно имитирует терминал OJ-663, включенный в автоматизированную систему боевого управления! Надписи, условные обозначения — и все. Иногда это разнообразится появлением маленького окошка, в котором демонстрируется коротенький (1-2 секунды) и очень красивый мультяш, изображающий взлет самолета, ракеты, стрельбу из пушек или попадание в цель. Таких мультфильмиков около восьмидесяти. Больше просто ничего не придумаешь. Даже вид с мостика не нужен, ибо враг почти всегда находится за линией горизонта.

Звук. Какой звук может быть в боевом информационном центре? Лишь звуковые сигналы, сообщения голосом и сопровождение все тех же мультяшек. Музыка присутст-

Еще один момент, смертельный, как ракета "СС-Н-19": возможность сетевой игры ОТСУТСТВУЕТ. А с компьютером кайф, естественно, далеко не тот.

Но даже это не главное. **Интерфейс** "Гарпуна" очень сложен. Разумеется, иначе и быть не может, ибо всерьез воевать на море — это вам не квадратики кидать в стакан. Но он еще и построен по принципу МАКСИМАЛЬНОГО НЕУДОБСТВА.

Допустим, есть эскадра. Чтобы узнать, какие в ней корабли, надо войти в специальное окно. Но название корабля — еще не название его типа. Чтобы вывести, что может этот корабль, надо лезть в базу

Это еще не все. Открыв коробку с первым, более-менее простым "Гарпуном", я с удовольствием обнаружил там руководство толщиной в сантиметр — общие принципы войны на море и интерфейс игры. Несмотря на сложность предмета, написано оно было четко, ясно и сопровождалось многими картинками.

Вскрыв гораздо большую по

Системные требования:
486DX2/66 (лучше Pentium), 4 Мбайт RAM, 512 Кбайт SVGA (1 Мбайт и разрешение дисплея 1024x768 для Database Editor), 2-скоростной CD-ROM, MS-DOS 5.0

Three-Sixty Pacific

65% ГРАФИКА

50% ЗВУК

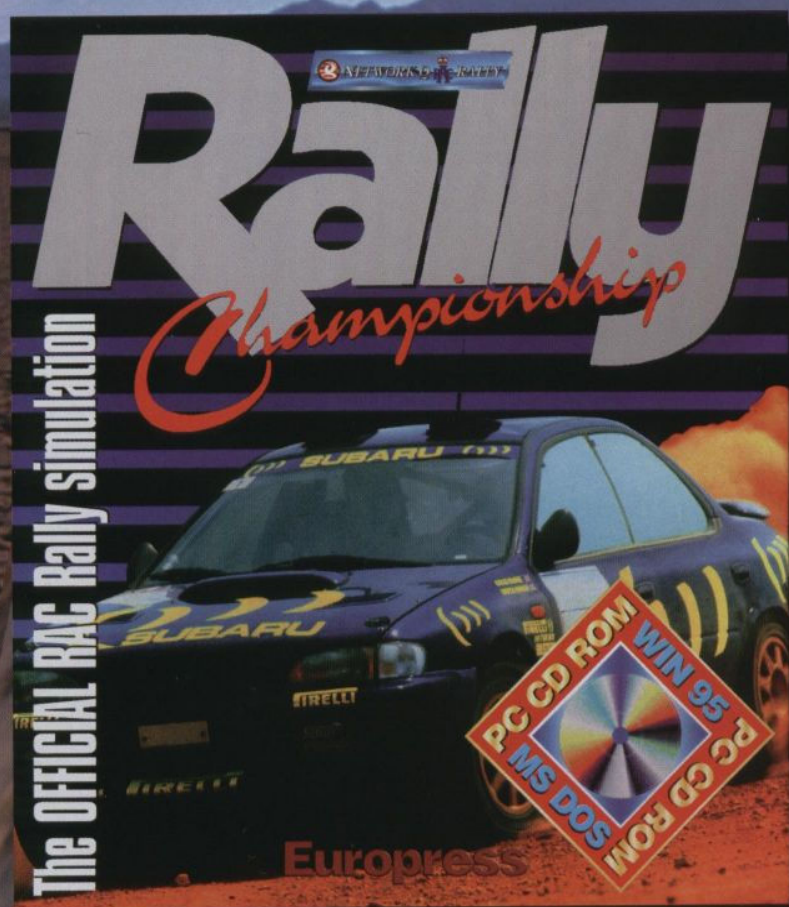
70% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

65%

Harpoon II Admiral's Edition

РАЛЛИ: ЖМИ НА ТАЗ!



PC Zone:

"Network Q RAC Rally" без сомнения самая реалистичная и самая играбельная модель автогонок из всех, когда-либо созданных. "Это, несомненно, лучшая из существующих игра в жанре внедорожных гонок и претендент на звание одной из лучших игр года для PC."



АО "ДОКА" Россия,
103482, Москва,
Зеленоград, корп.360
Телефон: (095) 536-4652,
536-4020

Факс: (095) 536-5887

E-mail: doka@dokadata.zgrad.su

PC
94%
ZONE

БАГИ В КОСМОСЕ, ИЛИ СМАРТ ЕГО ЗНАЕТ

ЗАПИСКИ ПОСТРАДАВШЕГО

Восточная мудрость гласит: все имеет свое начало и свой конец. И слава богу. После долгих трудов наконец закончилась работа над игрой **BattleCruiser: 3000 AD**. Группа программистов и художников 3000AD под водительством Дерек Смарт (Derek Smart), все эти годы являвшегося мозгом и мотором проекта, впервые собралась в далеком 1991 году. Собралась... и буквально со старта начала настоящую войну с издателями за выживание игрушки (см. нашу рубрику "В ожидании Игры" в #7-8'1996), потому как никто не хотел издавать. "Боевые действия", отнимавшие, вероятно, массу творческих сил и не дававшие нормально трудиться над проектом (впрочем, это наше ехидное измышление), велись до тех пор, пока г-н Смарт не сошелся с довольно известной компанией Take 2 (Ripper, Bureau 13, Star Crusader). Что произошло дальше, понять умом просто невозможно. В конце октября с.г. вышел в свет штатовский (американский) релиз долгожданной и уже успевшей стать легендой игры. А через неделю (!) в "Интернете" появилось едва ли не покаянное письмо человека-локомотива Дерек Смарт, который стоически, надев маску рубахи-парня, оправдывался — за вдруг обнаруженные бесконечные баги в отпечатанной и ушедшей в продажу программе...

Так вот, нам не повезло — мы имели дело именно с американским изданием (европейское должно появиться в конце ноября. Если, конечно, выпуск не отложат еще лет на пять).

Но более всего не повезло нашему автору, коллеге Blot'y. Записки пострадавшего приводятся ниже...

Troubleshooting: 3001 AD

Пахла коробка как обычно. И выглядела тоже стандартно. Потряса ее, можно было услышать ответное шевеление компактa, спящего внутри. Правда, описание (читай: мануаль) по толщине не отличалось от трехкопеечной школьной тетрадки, но мы и тоньше видели. А вот заставка меня очень

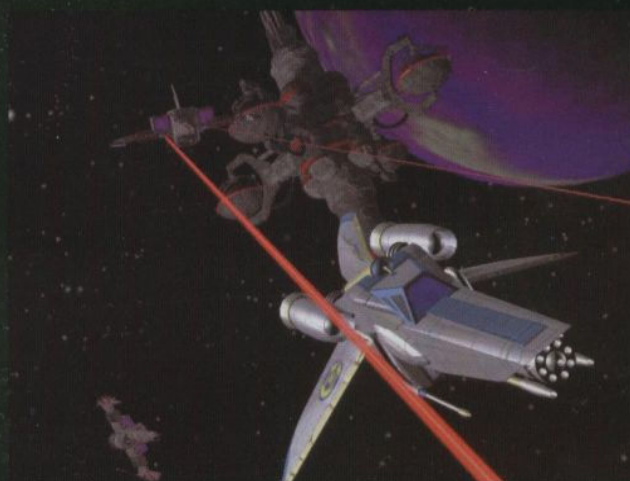
даже впечатлила: под альтернативную музыку какие-то беспредельщики носились по открытому товарищем Гагариным космосу и поливали друг друга из лазеров, мазеров и прочих синхрофазотронов. "Спасибо, — сказал я, прослезившись, — порадовали!" После чего...

После чего сделал первую

попытку начать New Game...

Что бы вы подумали, если б игра вывалилась в ДОС сразу после своей загрузки? Молчите? А я вот рассудил, что в чем-то ошибся, что-то не так сделал, что-то недоустановил. Запустил программу инсталляции еще раз, снова выбрал свою звуковую карточку, дал старт. Игрушка сказала "Поехали!" и полетела. Слава богу.

Озираюсь — я в кабине космического корабля. Симулятор! Пробежавшись по клавиатуре и тупо потыкавшись мышкой по экрану, понимаю, что без штудирования вышеозначенной тетрадки за 3 коп. не обойтись (слово "описание" по отношению к этой брошюре употреблять отказываюсь). Интерфейс отнюдь не "интуитивный". Яволь. Не покидая игры, берусь за бумажку. Увлекла она меня сразу и бесповоротно (наивность мой порок). Беглый осмотр обнаружил, что игра предлагает множество интересных возможностей: в частности рассказывалось о десантировании солдат на



BattleCruiser: 3000 AD

★ Take 2 Interactive

85% ГРАФИКА

80% ЗВУК

100% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

?!%



поверхность планеты, о навигации боевого крейсера, о пилотировании кораблей поддержки, о политике общения с другими расами, и черт знает о чем еще.

Как и ожидалось, случай выходил не тривиальным (почему и взялся — люблю гореть на работе): BC3000AD в одно мгновение вырос из пошлого космосимулятора в этакий умный и монструозный гибрид из стратегии в реальном времени, захватывающей РПГ и того же симулятора. Но...

Но спустя несколько секунд после воодушевленного повторного обращения к игре, я снова оказался один на один с "унылым приглашением MS-DOS". Резонно рассудив, что сложившаяся ситуация хорошо описывается монгольским словом trouble, я с меньшим энтузиазмом взялся за шлифование раздела

Troubleshooting прилагаемого текстового файла. Случай оказался из раздела "Нарочно не придумаешь": BC3000 по неизвестным причинам некорректно работает с определенным драйвером мыши. Мне повезло — у меня был именно он, *определенный*.

ИЗМЕНЕНИЯ
ФАЙЛ
СЕРВ
ИЗМЕНЕНИЯ
ИЗМЕНЕНИЯ
СКОРОСТЬ ИГРЫ
ИЗМЕНЕНИЯ



Переписал другой драйвер. "Уж теперь-то все будет!" — думал я, потирая в вожделении руки...

Troubleshooting: 3002 AD

Через два дня коллеги начали поглядывать на меня с подозрением и ясно прочитываемым в их глазах желанием "вызвать этому гаду психиатрическую скорую, и все дела". С занимаемого мной рабочего места попеременно раздавались то радостные восклицания, сопровождавшие каждый успех, то яростные вопли, возникавшие спонтанно во время очередного выпадения в нежно любимый ДОС. Игра взбрыкивала через каждые пять... нет, через каждые три минуты. После сохранения игры компьютер иногда (то есть почти всегда) зависал, так и не успев ничего сделать. Накатывало зверское отчаяние. Я откровенно тосковал по "Тетрису" и его старшему брату "Диггеру". "А может, ты просто крейзер, Vlot? — жалостливо спрашивал я себя (разумеется, вслух). — Может, ты, Vlot, просто чего-то не понимаешь? Может, ты вовсе дурак? Ведь не может же свеженькая игра так глючить!.."

Комплексный ответ на все эти всхлипы был найден в "Интернете", на сервере известной компании, чей адрес начинается на www.take2...

Осмотренное по диагонали обращение г-на Смартка к народу показалось очень трогательным, а целых два (!) патча (это програм-

мы, исправляющие ошибки официальной версии) были тут же употреблены по назначению. Запустив патчи, я снова сел за BC3000. Увы...

Увы, уменьшение числа глюков замечено не было. Во всяком случае невооруженным глазом.

Troubleshooting: 3003 AD

А теперь позвольте рассказать вам о том, что должно быть в игре и что получилось на самом деле.

"Спасибо вам, друти, что потратились и приобрели именно нашу игрушку. Мы делали ее, делали и наконец доделали. Мы вложили в нее всех себя. Наслаждайтесь BC3000AD, это замечательная игра!.."

Вот так остроумный мистер Смарт начинает очерчивание образа игры. Согласно замыслу, BC3000AD — это стратегия и одновременно симулятор боевого космического крейсера с поистине потрясающими возможностями. Играть в BattleCruiser можно (было бы) в двух режимах. Первый режим предназначен для начинающих. Выбрав его, игрок получает полную свободу перемещения по известной части Галактики. При желании можно заняться торговлей и перевозить грузы с планеты на планету. Можно попробовать себя в добыче

минералов, имея в виду их последующую продажу. В общем, игрок может и должен делать деньги, поскольку без кубышки под половицей долго протянуть не удастся. Необходимо регулярно закупать продовольствие, оружие, вербовать персонал (взамен погибшего). Если во время ваших путешествий корабль повредится, придется тратиться и на его починку. И т.д. и т.п.

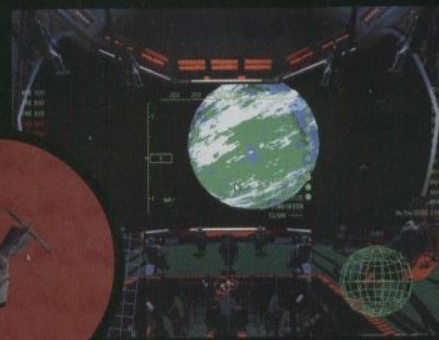
Другой режим предусматривает выполнение заданий, получаемых по ходу игры. Но поскольку оплата за осуществление миссий в BC3000 отсутствует, приходится самому заботиться о поддержании боеспособности своего крейсера. В промежутках между заданиями игрок вынужден опять же делать деньги и собирать минералы...

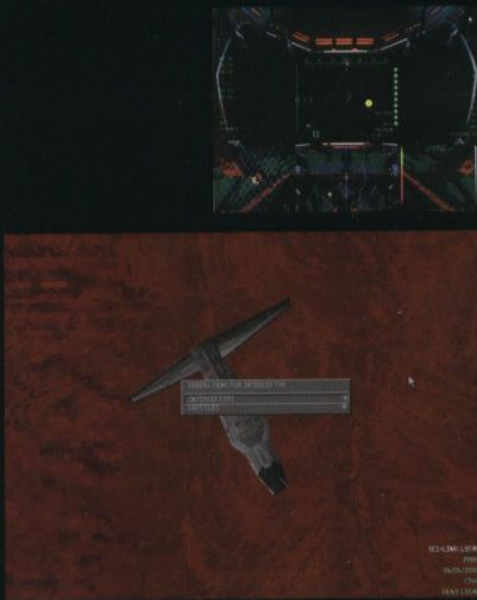
Но: кому бублик, а кому и дырка от бублика. Нам с вами, разумеется, дырка. Велеречивая тетрадка за 3 коп. все это описала, так сказать, в порядке песни о лучшей доле. На деле же...

Начнем с яйца. Наивный, я выбрал режим свободных полетов, решив сначала научиться управлять перемещениями крейсера между планетами. Это удалось довольно скоро. Достаточно запустить навигационный компьютер и указать в любой системе интересующую вас

планету (наведите на нее и нажмите клавишу "S"). После чего навигатор сам проложит курс, и вам остается лишь вверить судьбу в надежные лапы автопилота.

Все перелеты осуществляются с помощью точек телепортации. Сначала корабль





приблизится к ним на гиперскорости (самый быстрый способ перемещения в околопланетном пространстве), а дальше добираться своим ходом. Но...

Но тут мы сталкиваемся с неделостью номер раз. Во время перемещения в пространстве в окрестности точки телепортации автопилот ведет корабль на минимальной скорости. Почему это так — загадка. Приходится отключать автопилот и "газовать" вручную. А потом снова запускать его, чтобы он тут же... сбросил набранную вами скорость.

Ладно, проехали. Избродив все околосолнечное пространство и еще несколько соседних систем, я сосредоточился на изучении своего крейсера. Оказалось, что на его борту имеются четыре истребителя и столько же шатлов. Управлять ими (вычитано в тетрадке) можно как вручную, так и посредством задания летного маршрута. С ручной навигацией трудностей не возникло, а вот все попытки заставить корабли мчаться по заранее определенному маршруту успехом не увенчались. Хотя в инструкции эта возможность описана и подробно, и со вкусом.

Да! Так было в первоначальной версии игры. После запуска



вырванных из "Интернета" патчей эта проблема отпала, и звездолеты начали таки шевелиться. Но сколько нервов к тому времени было потрачено!

Дальше — хуже. Даже "поумневшие" корабли не принесли чаемого облегчения. Дело в том, что они перемещались на минимальной скорости, и постоянно приходилось "подгонять" их вручную. Если б я этого не делал, шатл потратил бы на перелет Земля-Марс несколько лет, и я к тому времени успел бы поседеть. Эта проблема снималась с изменением скорости течения времени, но после установки патчей данная полезная функция отчего-то прекратила существование...

Но мы же не графья, верно? Разом забываем о нескольких страницах тетрадки и продолжаем бороздить, управляя кораблем вручную. Но...

Но как только вы "переключаетесь" в шатл или истребитель, за крейсер на маршруте берется автопилот. И что же он, несносный, делает? А ничего особенного. Просто ориентирует корабль носом в землю и поддает газу. Зачем и почему? Смарт его знает, зачем... При этом, если вы включите ускорители на шатле, ускорители на крейсере тоже начинают работать, и через несколько секунд корабль врежется в поверхность планеты.

А ведь по идее (то есть по тетрадке) автопилот — кровь из носу — должен выводить крейсер на орбиту! Однако наш автоматический летун делает это через раз, а то и через два. В общем, чтобы сесть на планету, приходилось иной раз попеременно переключаться с шатла на крейсер, прибавляя газу в одном случае и сбрасывая форсаж в другом.

На планеты меня тянуло только с одной целью — высадить добывающих руду дронов. Наконец, когда мне это удалось, случилась очередная подстава — дрон исчез с радаров, канул буквально в никуда.

Наверное, он просто всерьез углубился в недра земли... Уничтожить его не могли, поскольку поблизости никого не было. Так куда же делся дрон? Спросите у Дерек Смарта.

Вставал нешуточный вопрос: как же тогда зарабатывать деньги? Голь на выдумки хитра, поэтому кое-что мне все-таки удалось накопить: забив трюмы крейсера желтой прессой (кажется, это была "Мегагалактика-экспресс"... или "Межгалактический попсомолет"?..), я забросил груз на военную базу и... выручил около тысячи монет — местные ястребы жить не могут без обнаженной природы и космических сплетен. Деньги были тут же истрачены на закуску съестного.

Что еще? Да, в бумажке на полном серьезе говорилось, что "в игре существует возможность ведения боевых действий на поверхности планет". С превеликим трудом попав на орбиту, я обнаружил на планете различные объекты, достойные внимания моих пушчонок. Но...

Но поиск этих объектов осуществляется сканирующим лучом, а площадь, которую он охватывает, чудовищно мала. *Нужно потратить час, чтобы обследовать поверхность одного квадрата планеты, и жизнь, чтобы осмотреть всю планету целиком.* По идее сканирование поверхности должно производиться со спутников, но все попытки вывести на орбиту исследовательский корабль приводили к выпадению в ДОС. И так далее в таком же духе...



Troubleshooting: 300(N+1) AD

Пришлось учить наизусть легендарное письмо легендарного Дерек Смарта.

Волосы на моей голове начали шевелиться от ужаса, когда я приступил к внимательному прочтению этого документа. Оказалось, что больше половины документированных функций (!) в игре просто отсутствуют, а оставшиеся работают со сбоями!

Смарт обо всем этом отлично знает и приносит свои покаянные извинения!

Сейчас ведется активная работа над созданием патча, который исправит ВСЕ ошибки, обнаруженные в игре после ее выпуска!

Оказывается, при разработке игры в нее был вставлен блок, отвечающий за космические сражения и разработанный собственно Take 2. Иначе говоря, в программу, написанную одним люльми (группой 3000AD), затесался кусок, разработанный другими программистами! Он-то все и изуродовал! (Выходит, что программа вообще не тестировалась?!)

Я, конечно, знал, что капитализм загнивает, но кто бы мог подумать, что он прожил до *совковости!* Ведь только в совке нам могли впарить за немереные деньги (игрушка стоит порядка 60 долларов — чуть меньше средней московской зарплаты) товар, который через день можно было выбрасывать.

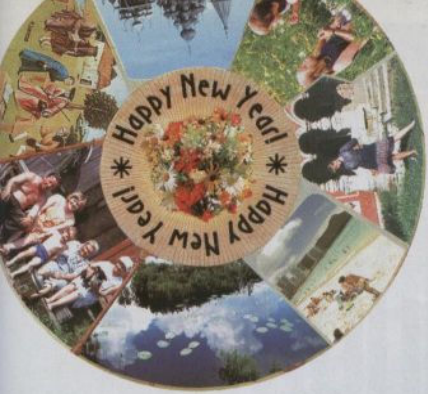
Некрасиво, господа! Понимаю, если б вы сбрасывали коробки с BC3000AD с аэропланов. Какие в таком случае могли быть претензии? Но платить деньги за продукт в стадии "обмоченные детские пеленки", увольте. И это через пять лет титанических разработок...

Но самое обидное заключается в том, что *игрушка обещает быть предельно, уникально интересной.* Если, конечно, ее когда-нибудь доделают. Во что, если честно, уже не верится...

— Angry Blot

Системные требования:
Pentium 75, 16 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, мышь, MS DOS





С НОВЫМ ГОДОМ!

*В хрусталике декабрьского окна,
За робким росчерком московского мороза...*



Бука®

BUKA ENTERTAINMENT

Разнообразие, шалости и Internet



Как ни крути, а каждая новая цивилилоподобная игра приговорена к сравнению с ним, с легендарным первообразом — естественно, в его второй, современной версии. Та же участь, безусловно, ждет и новое творение компании Interactive Magic, выпустившей в кооперации с фирмой Dagger игру **Destiny**, коя по задумке как две капли воды похожа на "Цивилизацию" (вам предлагается провести избранный народ из темноты каменного века к звездам космического). Любопытно и то, что честолюбивые авторы, вступив на торную цивилизаторскую дорожку, в первую очередь занялись устранением недостатков творения Сида Мейера, совершенствуя все то, что по той или иной причине не получило достаточного развития. Увы, возможно, именно это — желание улучшить, а не создать что-то сугубо оригинальное, — и заставило I-Magic'овцев надеть кучу своих ошибок...

Впрочем, какая игра без недочетов? Так что вновь вспомним господина Сида и спросим: "Цивилизация" после выпуска **Destiny** далеко позади или по-прежнему недосыгаема? Как говорится, будем посмотреть...

Civilization как зеркало

С Civilization II и начнем. Стоит ли убеждать вас, что игра далеко не идеальна? И не идеальна во многом. В первую очередь вспоминается дохленькое разнообразие военной техники. Естественно, если взять все виды юнитов,

начиная с каменного века и кончая нашим временем, получится этакая могучая кучка, но слишком уж быстро приходят эти самые "наши времена", и тогда оказывается, что самолетов вообще чуть ли не 4 типа, с военными кораблями тоже не густо, единственным универсальным наземным средством поражения стал танк,

альтернативы которому в общем-то и нет, ну и так далее. Примерно то же можно сказать и про науку, и о тех объектах, что возводятся в городах...

Одним словом, хочется разнообразия, а его-то и нет. Загибаю второй палец: играя в Civilization II, порой становится крайне досадно, что нельзя угрожать многочисленным компьютерным игрокам. То есть они-то вам могут выдвигать ультиматумы (вроде "не отдашь нам такую-то технологию — нападём и уничтожим"), а вот вы им... А сведенная до банальной установки торговых путей торговля? А почти полное отсутствие управленческого начала в ваших собственных городах? Последнее, увы, хуже всего. Все что имеет играющий — это население, растущее, если есть чем питаться, и социально спокойное, если не душат налоги. Ну а от количества населения зависит, насколько быстро вы сможете строить те или иные юниты или объекты, что в конечном счете и приближает вас к победе (или удаляет от нее). Вы видите — механизм прост до крика, нет даже намека на какое-то тонкое управление, изящное распределение ресурсов

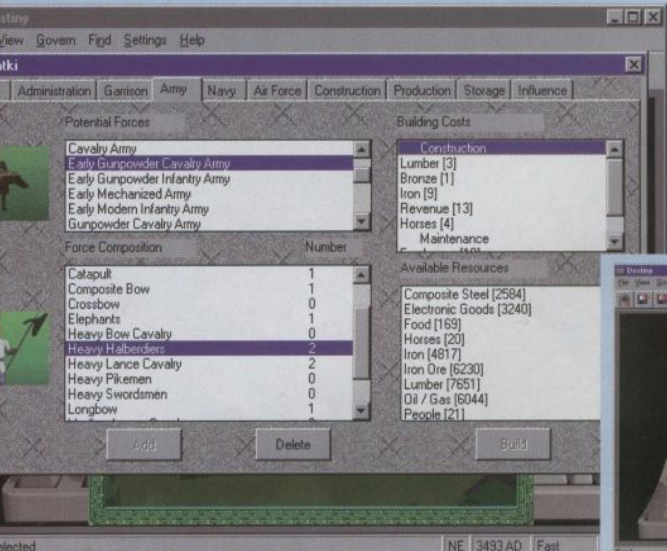
и все прочее, что так привлекает в стратегических играх...

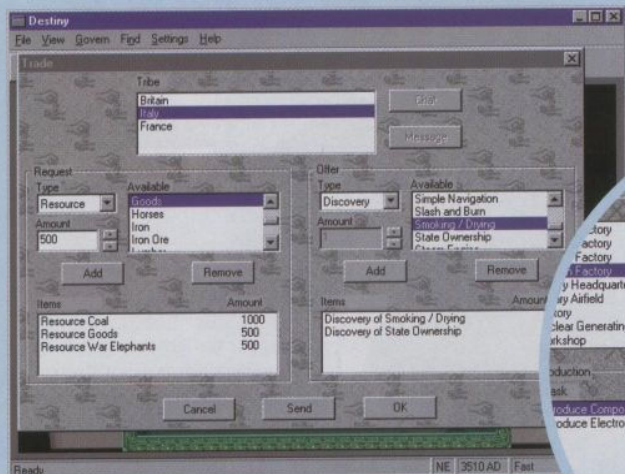
Destiny как отражение

А теперь посмотрим на **Destiny**. И что же мы видим? Во-первых, то, что авторы, как это им свойственно (напомню, та же команда делала "Капитализм"), четко уяснив перечисленные выше изъяны творения Сида Мейера, постарались продумать все до мелочей и максимально разнообразить процесс построения цивилизации. Так, играющий получает самую детальную информацию о населении в отдельно взятом городе: ему доступны сведения о количестве жителей, числе безработных, бездомных, голодающих; вы знаете свой уровень контроля над жителями, вам известно, сколько расквартировано в городе войско; не забыты сведения и об уровне образованности горожан, титульной религии, типе вашего правления (12 возможных вариантов)...

Плюс ко всему, вы не только можете активно влиять на усиление/снижение налогового бремени, но и проводить некоторые меры по обеспечению регулярного сбора поступлений в казну и предупреждения беспорядков в случае, если налоги будут слишком высоки и народные массы выйдут на улицы.

Разнообразны и "методы воздействия": усиление религиозного влияния, опубликование политических указов, запрещающих беспорядки под страхом смертной казни,



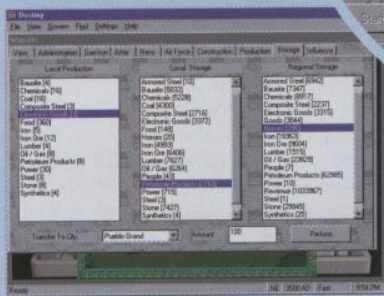


формирование мощного и послушного репрессивного аппарата, гонения для инакомыслящих. Впрочем, всегда можно и прикрик показать — проявить царскую щедрость и т.п. При всем этом, не стоит думать, что любые радикальные меры могут проводиться без каких-то противовесов. В частности трудящиеся вдруг могут начать отчаянно халить на работе, бастовать и даже *восставать*, ринуться толпами в эмиграцию.

Все эти довольно тонкие и точные "настроенные" меры позволяют вам иметь столько "послушного" населения, сколько требуется, ибо с сытых, с жильем и работой людей, конечно же, налогов приходит куда больше, нежели с голодных и бездомных. Это, кстати, то, чего так не хватало в "Цивилизации", если говорить об управлении на городском уровне.

Но главное в игре — следить за приростом населения. Чем выше условия жизни, тем соответственно, больше ежегодный людской прирост; чем больше свободного населения, тем быстрее будет развиваться все остальное. Вот почему так важно "раскручивать" городское хозяйство, тратить немалые деньги на всевозможные социальные программы, строить школы, университеты, больницы, создавать пожарные департаменты, в общем, делать все то, что происходит в реальной городской жизни. А бесперебойное снабжение подведомственной вам территории? Не забыли? Ради этого придется открывать фермы, строить пекарни, выпускать рыболовецкие суда, заниматься разведением животных, охотой. Никуда не деться городскому хозяйству и без электростанций, телефонных узлов...

Разнообразие возможностей



этого рода в *Destiny* просто уникально! Скажем, чтобы возвести то или иное здание, нужны соответствующие материалы (доски, камни, уголь...), которые можно заготавливать/добывать на прилегающих к городу территориях. Для чего, в свою очередь, необходимо создать в пригороде промышленную зону со всевозможными заводами по переработке добытого сырья, шахтами, нефтяными вышками, лесхозами. Однако и это не все. Чтобы начать что-либо строить, прежде надо проштудировать соответствующие научные источники, которые позволят вам внедрять необходимые технические нововведения. И т.д. и т.п.

Предвидя читательские вопросы, скажу сразу, возможные исследования ведутся в пяти областях: сельскохозяйственной,

культурной, индустриальной, военной и научной. Каждое из направлений занимается строго определенными изысканиями. Чтобы начать исследования, нужны деньги, которые выделяются в бюджете отдельной строкой — на то-то и то-то. Кроме того, нужно задействовать некоторое количество ученых, призванных работать над тем или иным проектом.

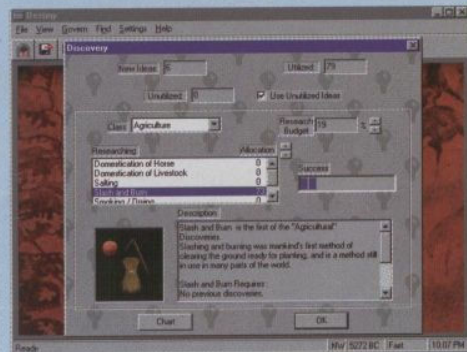
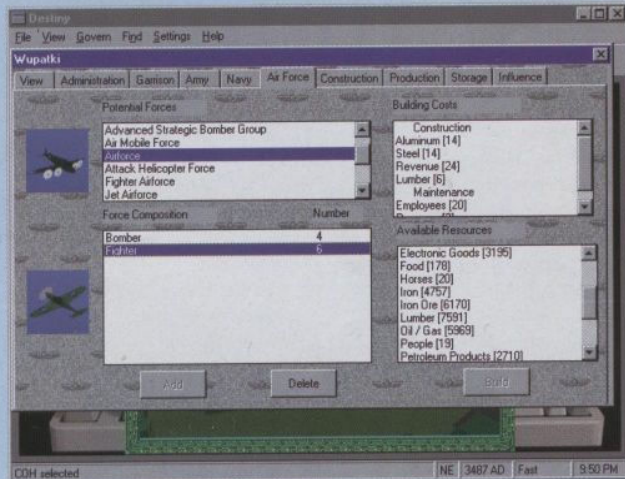
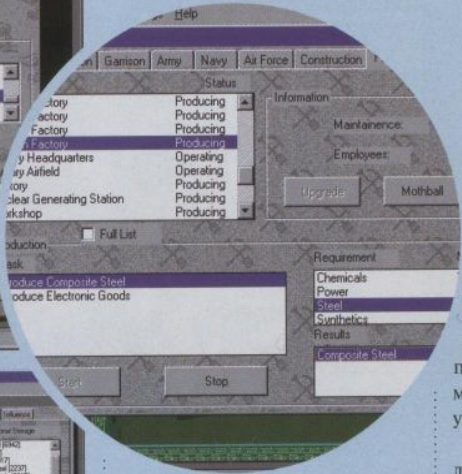
В этой связи еще одна зарубка: в отличие от той же *Civilization II*, где открытия были строго регламентированы и ограничены, в *Destiny* у игрока создается ощущение безграничности возможностей для познания! Особенно это радует в военной сфере. Доиграв до наших дней, с удовлетворением обнаруживаешь, что самолетов, кораблей, видов пехоты, танков и прочего в сотни раз больше, чем в привычной "Цивилизации". (Кстати говоря, для создания любого военизированного формирования необходим призыв некоторой части мужского населения города, что, в свою очередь, может сократить

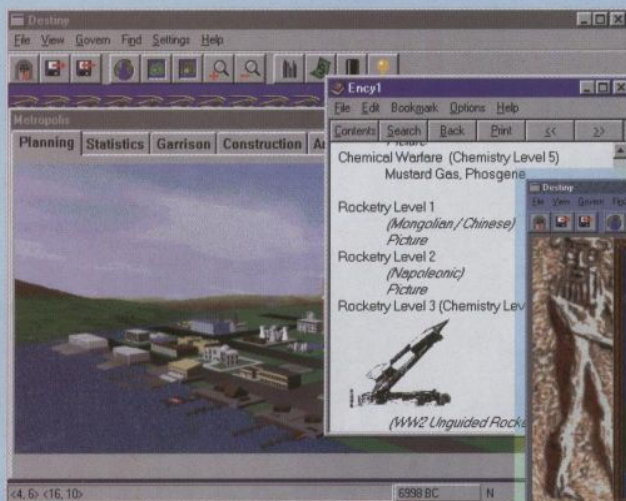
уровень ваших доходов от производства. Если, конечно, на момент мобилизации у вас резко упал уровень безработицы.)

Однако пока мы управляли лишь о городском управлением. Исправим этот недостаток. *Destiny* предоставляет прекрасную возможность ведения дипломатических переговоров: вы волны заключать торговые соглашения с разными странами, подписывать пакты о ненападении или добиваться военного альянса. Каждое из подобных действий можно сочетать с... банальным подкупом (деньги, сведения об открытиях, ресурсы, товары), идущим на ублажение "лиц, принимающих решения", если соглашение будет заключено. То же самое справедливо и в отношении вас.

Впрочем, выполнение того или иного соглашения зависит не только от взятки или угрозы, но и от вашего представителя в той стране, с которой вы хотите о чем-то договориться. Его может и не быть вовсе, но тогда миссия практически обречена на провал. Представителем же, или "агентом влияния", может быть и обыкновенный разведчик, и ваш посол, и некто с властными полномочиями из "абorigенов".

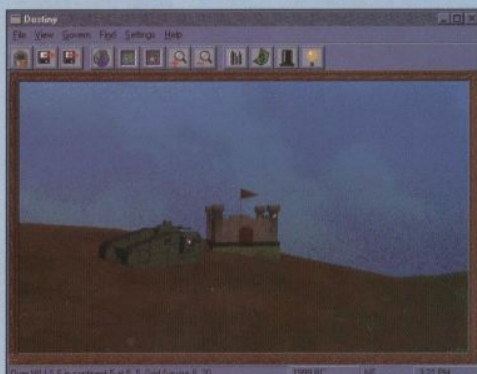
Разговор о дипломатии сам собой перетекает в обсуждение ваших военных потенций, без





которых ни одна дипломатическая миссия не принесет требуемого результата. Так вот, как уже говорилось, играющий располагает довольно обширным набором военных юнитов. Последние, очевидно, могут служить для охраны границ, но, будь на то воля правителя, всегда готовы пойти войной на "неудобного" соседа. Сражения, по вашему выбору, могут быть динамическими (указания даются в реальном времени) либо пошаговыми. Замечу, что динамическое управление реализовано в Destiny довольно неудобно — как из-за неудачного интерфейса, так и по множеству других причин... Куда проще управлять войсками "пошагово". Но можно и вовсе облегчить себе жизнь, выбрав автоматический расчет

Системные требования:
486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, SVGA (800x600), мышь, звуковая карта, Windows 95



результата сражения: взяв за основу несколько факторов, компьютер сам определит, кто должен победить в данной битве, какими будут потери, после чего вам лишь сообщат окончательный результат баталии.

Однако возможность выбора между походным управлением или игрой в реальном времени существует не только в сражениях. В том или ином режиме может вестись все игра. Тут, правда, очень скоро становится заметно, что первоначально она задумывалась именно в динамическом ключе, поскольку пошаговый механизм отработан довольно скверно.

Так постепенно мы добрались и до графики. Игровой мир может быть представлен четырьмя основными видами: вид на вращающуюся планету из космоса, вид на континент, приближенный вид на местность, где уже можно отчетливо различить ваш город, и, наконец, трехмерное отображение местности, в котором можно спокойно передвигаться, изучая ландшафт, моря, реки, расположение городов, войск... Смущает одно — несоответствие огромного солдафона, символизирующего какое-либо войско, и небольшого домика (читай: вашего города). Последний примерно втрое меньше, чем указанный человек.

Что еще? Изображение вашего города так никогда и не изменится, хотя виды на бойцов со временем претерпевают трансформации. Но это детали... Если же говорить о трехмерном виде в целом, то самое точное здесь слово — "убого". Двухмерный же вид сверху еще более некрасив, юниты отмечаются чуть ли не точками, все как-то расплывается, графика предельно "квадратична". И

если бы только это...

Вообще говоря, играя в Destiny, постоянно ловишь себя на мысли о вдруг напавшей на создателей тотальной лени и не менее обвальном пофигизме. Единственное, чем игрушка удалась, так это разнообразием. В остальном же... Разработанная под Win'95, Destiny, естественно, во всю использует интерфейс и окна этой ОС. Но позаботиться о том, чтобы все это было смотрительно, авторам, видимо, было недосуг: В результате играющий видит толпы сереньких стандартных окошек с редкими вкраплениями рисунков. Художникам из I-Magic даже лень было сделать картинку для каждого из открытий!

А звук? Отсутствует почти напрочь. Игра занимает на диске около 150 Мбайт, все остальное отдано под весьма сомнительные аудиотреки. Звуковых эффектов как таковых практически нет, а те, что все же наличествуют, предельно примитивны.

Едем дальше. Меня неприятно поразило откровенное наплеватьство на исторические реалии. Возможно, я чего-то не знаю, но вроде бы и письменность, и математика, и металлургия возникли отнюдь не в каменном веке. Веселые авторы, напротив, уверяют нас, что-де, сделал именно эти открытия, мы сможем перейти в бронзовый век. Некоторые постройки все того же каменного века очень сильно смахивают на

сооружения античных мастеров. Уже тогда, когда наши предки бродили в шкурах и жили только с охоты, оказывается, можно было строить школы и учить в них людей... Только не говорите мне, что это "в порядке юмора", — не пойму. Потому как вся игра не на шутку серьезна и как будто не предполагает подобных "шалостей". Так что же это — пробелы в образовании?... Но самое "увлекательное" происходит с деньгами. Конечно, все это условно, но собирать с населения налоги в каменном веке все-таки выше моего разума!

Отдельного "фи" заслуживает и весьма посредственный игровой AI. Мне кажется, недоразумения в этой части игрушки связаны с тем, что авторы, как и некоторые их коллеги из других компаний (вспомните Deadlock), видимо, считают, что в век сетей и модемов разрабатывать мощный искусственный интеллект менее важно, чем обеспечение возможности multiplayer'а. Так и есть: как сообщают создатели, "основной режим игры — через Internet". Результат очевиден — при игре с компьютером AI скорее мертв, чем жив.

А теперь судите, насколько далеко игра ушла от "Цивилизации". И в какую сторону...

— Петр Давыдов

★ Interactive Magic
★ Dagger Interactive Tech.

60% ГРАФИКА

30% ЗВУК

90% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

Destiny


65%

ПРОТИВОСТОЯНИЕ

АО "ДОКА" Россия,
103482, Москва,
Зеленоград, корп. 360
Телефон: (095) 536-4652,
536-4020;
Факс: (095) 536-5887
E-mail (Internet):
doka@dokadata.zgrad.su



ДОКА Company © Copyright 1996
НАШИ ИГРЫ © Copyright 1996



ОЛЬГА ЦЫКАЛОВА

РИТУАЛЬНАЯ ПЕСНЬ

О
ВИРТУАЛЬНОЙ
РЕАЛЬНОСТИ

Все-таки придется мне о ней написать, придется. Ну разве могу я промолчать и не коснуться этой многократно избитой, но, несмотря на истасканность, любимой всеми темы. И кому как не квестерам говорить о ней, ведь именно их изо всех сил стараются осчастливить при помощи этих двух магических слов полчища программистов и художников.

Ну и где она, эта много лет назад обещанная реальность? Где эти райские куши, над которыми порхают облаченные в шлемы и комбинезоны (для полноты ощущений) счастливые обитатели? Нет ее, и еще долго не будет! Зато есть ее старые добрые заместители, тоже гордо именующие себя виртуальными.

Райские куши, или, на худой конец, африканские джунгли, пытаются подменить банальным зоопарком. Мы с этим вполне смирились. Конечно, в джунглях интереснее и веселее, все можно потрогать и понюхать, но на тигра все же лучше смотреть, когда он в клетке. Конечно, обзор ограничен, и только от самой "киски" зависит, увидите вы ее в фас или в профиль, да и камни и растения в клетке бутафорские, не говоря уж о заднем плане, то есть задней стенке. Но если подойти поближе к прутьям, чтобы их почти не было видно, и напрячь фантазию... И это вовсе не похоже на передачу "В мире животных". Нет, только в зоопарке и компьютерной игре вы можете подействовать на тигра определенным образом (кинуть ему булочку, палку или банку пива) и получить адекватную реакцию (вас, конечно, не съедят, но выразят свое отношение достаточно ясно).

По этому виртуальному зоопарку мы с вами бродим уже несколько лет. Прутья клеток со временем становятся тоньше, бутафория на заднике все более жизненной, а таблички "Зверей не кормить" встречаются все реже. Вы думаете, мы приближаемся к джунглям? Нет, мы превращаем наш традиционный зоопарк в новый, странный и подчас зловещий виртуальный мир.

Этим миром правят новые технологии — видео и 3D. Реальные киногерои бродят среди ирреальных, но вполне осязаемых объемных предметов и ландшафтов. Сначала это поражало, потом просто радовало, теперь это меня пугает.

Ведь этот новый мир так похож на наш! Те же люди, те же страсти, те же сюжеты, но в нем царит совсем другая, жуткая и гнетущая независимо от развития игры атмосфера. Здесь нет главного, чем живет Земля, — нет солнца. Ripper, Pandora, Angel Devoid, Normality — миры, лишенные солнечного света, где в потемках вершатся ужасные злодеяния и бродят одинокие крутые герои. И при этом действие абсолютного большинства достойных внимания видео- и 3D-игр нынешнего года происходит не на какой-нибудь заброшенной планете в глубинах космоса, а на Земле, и в самом недалеком будущем.

Создателей игр отсутствие солнца тоже слегка беспокоит, и почти в каждом сюжете встречается объяснение этого природного феномена. В Normality солнце спрятал за тучками нехороший диктатор. В Pandora'e обитатели Земли добровольно перешли на ночное существование, опасаясь вредного воздействия солнечных лучей. Последствия войн и экологических катастроф дополняют безрадостную картину, окончательно лишив жителей виртуального мира возможности видеть Солнце. В целом, подобные объяснения с некоторыми вариациями повторяются от игры к игре и все же не перестают удивлять меня своей мрачной роковизной и обреченностью.

Через каких-нибудь пятьдесят лет последствия Третьей мировой войны и загрязнения окружающей среды превратят Землю в весьма мрачное и неуютное для жизни место. Города обезлюдуют, дома и целые улицы будут постепенно разрушаться, и видом своим, и обитателями напоминая самые отвязанные трущобы Нью-Йорка. Культура придет в упадок, литература и искусство исчезнут, только пресса в лице пронырливых журналистов будет жить вечно. Среди помоек и развалин по плохо освещенным улицам будут бродить мутанты и неистребимые обыватели, мелкие жулики и торговцы. Наука, однако, достигнет невиданных высот: машины будут летать, телефоны показывать видео, а двери, вместо того чтобы открываться, будут с шипением расходиться в стороны, как в метро. Ну и конечно, компьютеры. Они будут сопровождать людей везде, приятным женским голосом, давая советы на все случаи жизни.

На этом, собственно, прелести 21 века и заканчиваются. Месторыхлых демократических парламентов займут жестокие диктаторы. Место полицейских — секретная служба безопасности. Преступный мир вооружится бластерами и будет чувствовать себя в этом сумеречном мире совершенно безнаказанным. Людям будет абсолютно незачем покидать дома. Если же придется выходить, делать это лучше короткими перебежками, скажем, по трубам канализации.

И все это только потому, что 3D с трудом передает солнечный свет? Или потому, что видеофрагменты легче вставлять, когда героев окружает крошечная тьма или хотя бы неопределенные сумерки? Вряд ли. Вон в Mummy полно солнечного света, хотя это типичная игра с видео плюс 3D. Конечно, египетская пустыня в ней больше напоминает по температуре льды Антарктиды, но ведь и темнота не может скрыть многих огрехов новых технологий. И на DOOM тоже валить не стоит — все-таки мир, в котором солнца не должно быть изначально, сильно отличается от мира, насильно лишённого солнца.

Сдается мне, что причина лежит несколько глубже. Судите сами: ВСЕ могосидюковые игры этого года с видео, претендующие на эпохальность и литературность, протекают в крошечной тьме или сумерках. "Фантасмагория" же, ЕДИНСТВЕННАЯ игра этого типа, где без дураков, без серой дымки или фиолетового марева, светило солнце, подверглась многочисленным "наездам" за не слишком интеллектуальное содержание.

Собственно, если мы оглянемся вокруг, то увидим, что обычный солнечный денек у всех искусств конца столетия отнюдь не в почете. Постпанк и грандж (grunge), в скоротечность которых так хотелось верить лет пять назад, нигде не делись и пустили нехилые корешки и в нашем виртуальном мире. Конечно, здесь у народа психика поздоровее будет, чем в рок-тусовках, и стандартных голливудских блондинок еще не сменили страдающие от ломки костля-

вые, лупоглазые дивы. Но многозначительная тьма уже надвигается, и беднячкам в компании с их старыми суперменными друзьями в вечных плащах и шляпах уже придется протискиваться мимо мусорных баков и искать улики в сортирах и на помойках. Тут, глядишь, и психологический подтекст проявится. Вряд ли он выжил бы под прямыми солнечными лучами. Ему бы в тенечек или, еще лучше, в сумерки. Там он приживется и придаст очередной видеоигрухе глубокомыслие и многоплановость "психологического триллера".

Нынешние видеоигрушки "про третье тысячелетие" — конечно, не магический кристалл, в котором мы увидим свое будущее. Они скорее зеркало, в котором отразилась наша увядающая культура во всем своем великопении. И я боюсь, что мы своими собственными руками, по созданному нами же страннейшим шаблоном кроим будущее, которое своей вопиющей ирреальностью будет напоминать только компьютерную игру.

Но оставим пока эти мрачные перспективы. Новый год грядет, и в нашем игрушечном царстве временно посветлело. Откуда ни возьмись выползли мультипликационные игрушки, и какие! Любителям 3D и видео только локти остается кусать от зависти. А сколько в них солнца! Посмотрите на Broken Sword: тут вам солнце на любой вкус — светило сирийского жаркого дня, солнце испанского утра и парижского осеннего заката. Эдакий пир души, и даже всемирно-роковой, как водится, сюжет с кучей убийств не может испортить этого праздника.

Да и 3D тшится прыгнуть выше собственной головы и порадовать нас пейзажами, освещенными не только светом факелов, костров и электрических лампочек. Light-house и Mummy показали нам по кусочку дневного неба, правда, несколько робкому и неубедительному, как первый выход крота из норы, но, может быть, этому виртуальному кроту, несмотря на некоторую слепоту, все же понравится солнечный свет, и он оставит свою мрачную нору ради зеленой травы и голубого неба?..

Интернационализм по-тамплиерски, или Прощай, Единая!

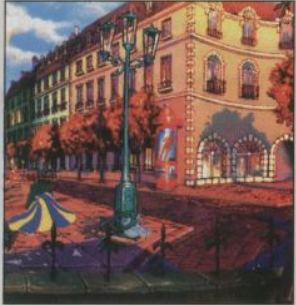
Пока наша бедная империя агонизирует, то отгрызая, то зубами удерживая какие-то неясные фрагменты и кусочки, по Европе, сметая границы, взаимную антипатию и взаимный же интерес, проносится волна объединения, превращая это веками раздираемое лоскутное одеяло в единую и, возможно, стройную систему под названием "Европейский Союз". Даже презренная и презрительная Англия, отделившаяся от всех прочих братьев по разуму целым проливом, теряет свой туманный суверенитет: мелькнул под Ла-Маншем — и уже здесь, словно проехался от одной станции метро до другой.

Вот там, в Англии, в компании Revolution Software (известной по таким игровым продуктам, как Beneath a Steel Sky и Lure of the Temptrees) и была недавно сочинена прощальная виртуальная песнь в честь старой, уходящей в никуда рваной Европы, — песнь маленьким уютным миркам, где, похоже, все друг друга знают, а на чужаков смотрят с подозрением. "Европейское" название зонга — **Broken Sword: Shadow of the Templars**, в Штатах же народ будет играть в Circle of Blood. Если, конечно, вам есть дело до янки...

рукой... объединить Европу!

Так вот, эта игра с не слишком обещающим названием Broken Sword (Virgin + Revolution Software) оказалась истинным шедевром. Именно так: истинным шедевром. Как бы громко это ни звучало. Живая, яркая, техничная, полная света и юмора — среди унылых наслоений мрачного постиндустриального видео и ободренных трехмерных интерьеров, заполонивших рынок, она выглядит почти неприлично — как жених на панихиде.

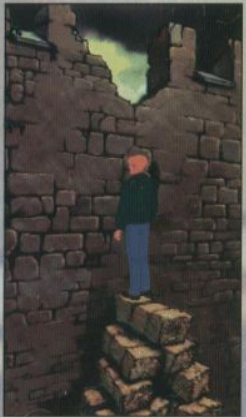
Создатели словно потешаются над всеми любителями новых технологий: трехмерность вам нужна? Так вы, господа, просто рисовать не умеете! Посмотрите, вот вам чисто мультяшная графика — такая же, какой она была пятьдесят лет назад. А теперь взгляните: видите, Джордж пошел вглубь экрана? Видите, насколько идеально сохраня-



заднего? Есть объем? Есть движение? Ну, в каком 3D вы видели роскошный испанский пейзаж, в котором герой легко перемещается, и иллюзия полноценного пространства сохраняется полностью? Ни в каком? То-то! (И не скоро увидите, между прочим.)

Видео? Это другое дело — игру актеров часто ничем не заменишь. Но, положила руку на сердце, много ли есть игр, в которых видео присутствует с достаточной степенью органичности? Чаше всего такая игра — просто ряд головоломок или других

Американский турист Джордж Стоббарт, оказавшийся волею судьбы в центре исторических разборок чужого ему Старого Света, для себя объединил его уже сейчас: ему что Сирия, что Испания, что Англия с Ирландией —



все одно, и личные качества героев он просто не способен рассматривать как национальные особенности. Учтите при этом, что каждый персонаж игрушки — блестяще выполненное (и довольно карикатурное) воплощение этих самых особенностей, и что здоровое недоумение (а иногда — легкое раздражение) нашего Джорджа делает ситуацию забавнее и бессмысленнее с каждой минутой. Подумать только: и ведь именно ему предстоит разбить страшные планы неотамплиеров, мечтающих суровой железной



ются все пропорции? Между прочим, он-то может идти в любом направлении — в отличие от монорельсовых трехмерных зануд, освоивших по две дорожки на каждом экране и принципиально отказывающихся с них сходить. А теперь пусть он шагает прямо, вдоль экрана, как в аркаде. Видите, первый план движется быстрее

мелких препятствий, наградой за сокрушение которых и являются видеофрагменты. Да и роли-то у живых актеров часто плоско-характерные — с тем же успехом можно было бы и нарисовать!

В Broken Sword актеров нет... Вернее, почти нет — КАК персонажи нарисованы! КАКИЕ характеры! Видео — не видео... Если говорить о





реальности отображения, то (забыв о пейзажах, мимике и прочих маленьких радостях) взгляните на клоуна, который жонглирует разноцветными мячиками на площади Монфасон. Только внимательно! Знаете что? Этот мультяшный герой жонглирует по-настоящему! Траектория каждого мяча именно такова, какой была бы в реальной жизни. А ведь для обычного зрителя (как и для Джорджа) все это хитрое ремесло — просто мелькание шариков, которые никак



Короче говоря, Revolution Software сумела сделать то, что пытаются сделать все и что удается очень немногим: создала свою, полноценную, свободную и обособленную реальность, сумев добиться того, чтобы мы вступали в нее и “качали права” с минимальными потерями для обеих сторон. Достигнутая в этой яви победа (или поражение) — реальна и осязаема, и самые вульгарные мышинные манипуляции не могут нарушить ее вроде бы хрупкий строй — этот мир обжит и надежен.



почему-то не упадут.

Зачем это нужно? Зачем у каждого героя (даже если он вообще вне сюжета) в запасе десяток-другой реплик и паратройка монологов — ведь шансы, что игрок услышит их все, не так уж велики? Почему Джордж обязательно скажет что-нибудь умное о ЛЮБОМ предмете, на котором вам придет в голову шелкнуть? Почему у любого разговора (который происходит с вашим участием) есть минимум два варианта? При этом Джордж на самом деле не очень-то и послушен — треплется не по делу, забывает, что должен был содейть, вечно что-нибудь выдумывает...



Впрочем, реальный мир, слава Богу, многовариантен, но жесток и необъясним, — а созданный вручную, он хоть и логичен и сравнительно справедлив, но зачастую слишком линейен. Но и это возможное обвинение не по адресу: благодаря создателям Broken Sword, в солнечном и забавном мире Джорджа и Николь вполне можно жить, не чувствуя себя идиотом!

Нет, мне уже делается просто неловко: я тут бессистемно изливаю свои восторги, а журнал-то не резиновый! Broken Sword — не первая и не последняя игра на этом свете (хотя, по мне, и одна из самых лучших на сегодня). Поговорим о чем-нибудь конкретном... Скажем, о том, как изъясняется все многочисленное и многонациональное население

игрушки.

Это целая поэма! Во-первых, каждый, от французского консьержа до английской леди, говорит с очень осязаемым и точно схваченным акцентом. Причем у испанской графини он будет иным, чем у ее садовника, — и все равно испанским (есть там камушек и в наш огород — такой родной, такой узнаваемый деревянный прононс некоего нобелевского лауреата из “непроизносимой восточно-европейской страны”).

Все это смешение языков говорит и действует исключительно в соответствии со своими собственными представлениями о том, что правильно и нормально, — как будто больше на свете и нет никого! Легкомысленная и безумно родовитая пожилая английская леди на отдыхе, когда Джордж ей представился, невиннейшим образом восхитилась: “Какая прелесть! У меня был конюх по имени Джордж!”.

Тот самый нобелевский лауреат из Восточной Европы, хоть и надут, как сам император Франц-Иосиф, но все свои идиотские постсоветские комплексы таскает с собой — на вопрос “не попался ли вам малый в клетчатых штанах?” он реагирует словами: “Мои



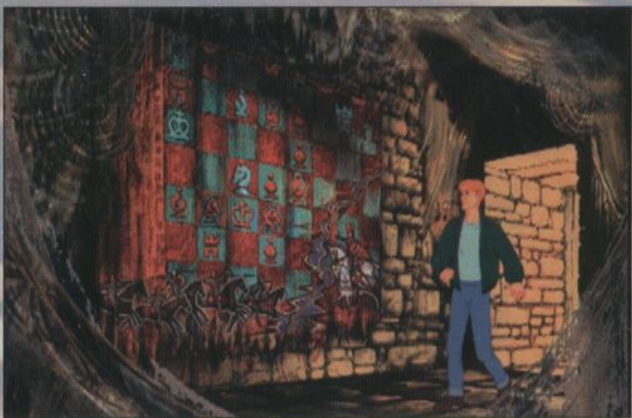
брюки, молодой человек, изготовлены в английской фирме “Маркс и Спенсер” — и долго расписывает их достоинства. Джорджу, естественно, делается неловко: ему явно и в голову не приходило, что слово “штаны” может вызвать такие ассоциации. А обиженный лауреат довершает эффект следующим нравоучительным пассажем: “В моей стране, молодой человек, люди обходятся

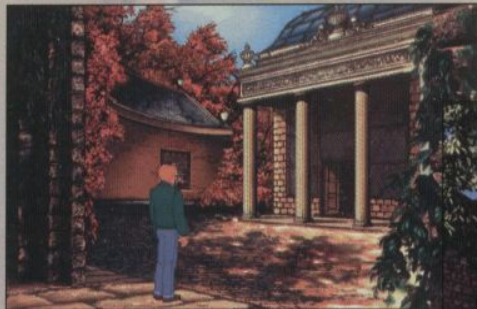


веревочкой и картонками из-под яиц!” Совсем обалдевший Джордж робко спрашивает: “Вместо брюк?” — “Вместо всего! — сурово откликается лауреат-тамплиер. — Тирания — мать изобретательности!”

Что интересно, через пять минут после таких душераздирающих речей эта жертва железного занавеса с той же естественностью осаживает Джорджа: “Я не пожимаю рук империалистическим собакам!”

Жирные американские туристы снисходительно шлятуют в непотребном виде





по сирийской деревне и готовы купить любую дрянь, лишь бы она выглядела подревней (и стоила не дороже пятидесяти долларов). При этом им абсолютно до фонаря, что же на самом деле кругом происходит и куда они попали, — туризм как процесс, успех которого определяется количеством отснятой пленки и приобретенных дешевых сувениров (Джордж очень ловко сумел этим воспользоваться, космополит безродный).

Сама прекрасная Николь, мечта Джорджа и цель всей его бурной деятельности (плевал он на этих тамплиеров, если честно), на упоминание, что “древние британ-



могут быть иные взгляды на жизнь, и бедолаге Джорджу остается только разводиться руками.

Он проходит по этому странному миру, глядя на него со стороны, и вдруг становится ясно, что все это — одно и то же, шестеренки одного механизма, который прекрасно и слаженно работает, хотя эти зубчатые колеса и грызут друг друга почем зря! Даже жаль, что все эти грани потихоньку стираются. Все не так уж плохо, главное, чтобы людям не мешали жить как им хочется, пусть все идет своим

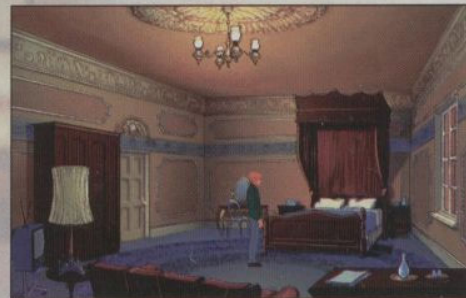


композитор Баррингтон Фелоун — больше

двух часов треков). Довольно сложная и очень симпатичная сама по себе, она звучит в полном соответствии с происходящим, и часто бывает как будто незаметна: Джордж подходит к окну — она становится напряженной; он уже на карнизе, над колодезцем двора — тревожная и гулкая, влезает в следующее окно — опять мягче... В общем, тот случай, когда игру без фонового звука представить невозможно (часто, увы, бывает невозможно обойтись без другого — без опции “MUSIC OFF” в меню).

Игровые качества? Крепкий логичный сюжет, масса вариантов...

Да, сюжет историчен — просто до ужаса. Надо отметить, что вся история ордена Тамплиеров рассказывается по ходу игрушки очень подробно и ненавязчиво. Загвоздка только в том, что тамплиеры — благородные рыцари, оклеветанные герои, которых Франция, похоже, оплакивает до сих пор, “первые воины-интернационалисты”, умело защищавшие паломников от рук неверных в Палестине, уже в 13-14



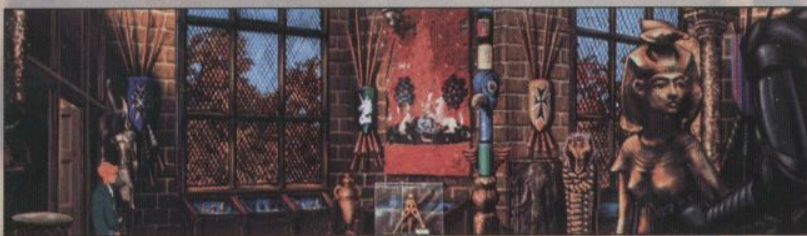
веках чуть не объединившие Европу с помощью своих колоссальных финансовых операций, а потом ставшие жертвой нечистоплотного монарха и трусливого папы, — и есть те самые негодяи, которых следовало отловить и повесить, и все наездники Инквизиции были справедливы. История словно преломляется в кривом зеркале,

делаясь еще безобразней и проще. В своих бесконечных поисках Джордж постепенно узнает, что тамплиеры и вправду поклонялись идолу под названием Бафомет, и вправду отправляли темные восточные культы, действительно стремились к мировому



господству — и вот-вот его получают, если их вовремя не остановить. Их не просто гоняли за дело — к тому же они оказались неискоренимы, и скрываются среди нас.

Весь этот “жидо-масонский” бред (кстати, и масоны там упоминаются), азартно и увлекательно переложенный на язык приключенческой мультяшки, превращается в забавную ролевую игру: единственный остающийся вопрос: НУ И ЧТО? Ну и были бы они идолопоклонниками — все



цы были грубыми варварами и красили лица в голубой цвет”, бросает: “Надо же, они совсем не изменились!” — “Ну, в голубой цвет они теперь не красятся!” — отмечает справедливый Джордж. — “Если не ходят на футбольные матчи,” — парирует Николь с непередаваемым французским проносом...

Короче говоря, каждый резвится как может, совершенно не думая, что у кого-то

чередом — так что гори эти неотапливаемые синим пламенем! (Джордж им в этом поможет — если вы сумеете помочь ему, конечно.)

Нет, это тоже лирика — мы же все-таки об игрушке говорим, о, так сказать, потребительском продукте, который просто обязан обладать определенными потребительскими качествами.

Так, о графике вроде сказали — улет, а не графика! Звук? Ну, и звук такой же — что речь, что шум (а их тут полно — чего только стоят машины, то и дело проносящиеся под окнами Николь! как живые!). Музыка — что ж, музыка просто чудо, как в очень хорошем кино (и писал ее весьма известный



равно их король за деньги хлопнул. Давайте представим, что они и правда собрались в тайном месте и весь мир захватят — что же, отличный повод для двух студентов весело провести каникулы! Сюжет для компьютерной игры, не более...

Кстати, сюжет — пожалуй, единственное в Broken Sword, что не вызывает у меня



пороссячих восторгов. Хороший, интересный, неожиданный... но обычный, несмотря ни на что.

Зато его решение! Наконец-то, наконец-то квест, где тебя ни разу не превращают в тихого дебила! Наконец-то можно вздохнуть свободно!

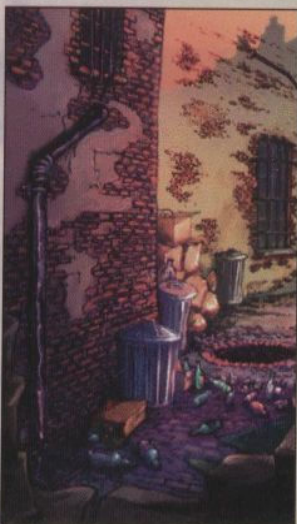
Если в инвентаре есть кирпич, никто не заставит тебя полгода искать гвоздодер, чтобы треснуть охранника по голове (а остальные полгода — пинцет, чтобы вытаскивать гвозди).

Если ты такой невозможно умный, что сам догадался поцеловать мертвую принцессу, чтобы она ожила, никто не потребует, чтобы ты нашел мышку-норушку, которая тебе это посоветует, прежде чем подпустить тебя к хрустальному гробу.

Если надо разгадать иносказание, то тебе: а) не придется самостоятельно копать в Книге Бытия или "Апрельских тезисах", чтобы найти нужную цитату, б) что тебе говорят, то и есть: "глубок

колодец" — значит, ищи колодец, а вовсе не "чужая душа — потемки"; "не пидай против ветра" — значит, "не пидай против ветра", а вовсе не "повернись к лесу задом — ко мне передом". Вот оно, квестерское счастье!

Джордж таскает с собой кучу разных предметов и использует их несчетное количество раз и по-разному — но это всегда логично и имеет под собой основание (хотя догадаться порой бывает очень нелегко). Есть у него, например, некий хитрый рычаг — он ломает им штукатурку, использует как упор, втыкая между кирпичами крепостной стены, даже открывает с его помощью канализационные люки — не зря таскает, короче. Грязный носовой платок он использует то как вещественное доказательство, то как фитиль, то пачкает им что ни попадя — и это всегда оправданно!



Если вы хотите, скажем, отдать предмет кому-то, кому отдавать его нельзя, или воздействовать на что-то, на что воздействовать смысла не имеет, вам не придется тупо щелкать мышью, надеясь на реакцию, которой нет: Джордж всегда любезно и доходчиво объяснит, почему отказывается вам подчиняться, а если есть шанс на удачу — обязательно попытается его использовать. Он вообще очень вас уважает и будет нередко с вами советоваться — готовьтесь!

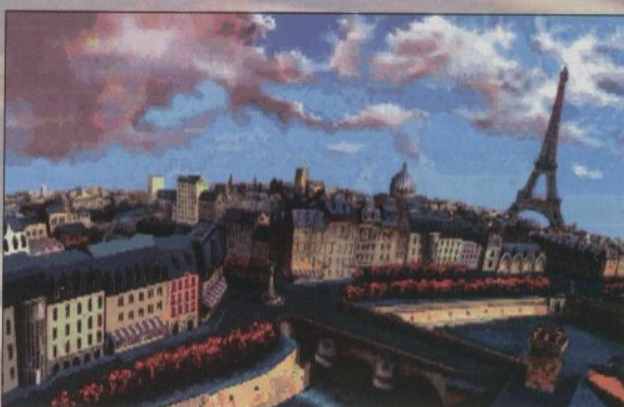
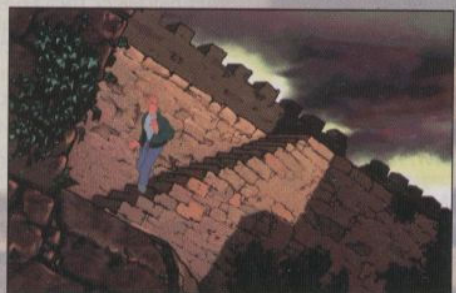
Плюс ко всему, у вас нет ни малейшего повода действовать в игре методом тупого подбора или использовать привычные квестерские ходы — такая возможность здесь учитывается, и вас постоянно сбивают с толку, заставляя думать головой. Классический пример: Джордж приходит в подвал, где стоит охранник — его надо заставить уйти. Рядом с мужичонкой — термостат, за дверкой — бойлер. Термостат можно покрутить, с охранником поговорить о жаре, которая ему жизненно необходима (Гэбриел Найт, ау!) И... все.



Отвлекать его будете совсем иначе — шевелите мозгой, все придется изобретать заново!

Ну что тут еще можно сказать? Только одно: бросайте этот дурацкое чтиво (только не слишком далеко!) и шлепайте искать игру — займитесь делом! А ежели застрянете — не беда, потерпите до следующего номера: солюшен уже написан, ждет своего часа...

— Наталья Дубровская



Broken Sword

★ Revolution Software
★ Virgin

100% ГРАФИКА
100% ЗВУК
95% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

100%

Games Magazine
НАШ ВЫБОР

Системные требования:
486DX2/66 (лучше Pentium), 8 Мбайт RAM (лучше 16), 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, мышь, MS-DOS 5.0+ / Windows 95

ПОСПЕШАЙ МЕДЛЕННО

REVOLUTION ДЕМОНСТРИРУЕТ ИСТИННО
РЕВОЛЮЦИОННЫЙ ПОДХОД

Revolution Software... Компания, выпустившая за свою историю всего 3 игры — Lure of the Temptress (1992), Beneath a Steel Sky (1994) и тот самый Broken Sword, поголовная влюбленность в который наблюдается едва ли не у двух третей нашей редакции. Чарльз Сесил (Charles Cecil), основатель компании, начал пробивать себе дорогу в игрушечном мире очень давно — еще в 1980 году, когда стал писать квесты для Artic Computing. Карьера складывалась весьма удачно — в 1988-м он уже был менеджером по разработкам в самой Activision!

И вот тут-то, можно сказать, на взлете было сделано то, что удивило очень многих и о чем Чарльз, вероятно, мечтал всегда: он оставляет прославленную фирму и вместе с двумя программистами — Тони Уорринером и Дэвидом Сайксом (David Sykes) — создает собственную маленькую (сейчас в ней работает 20 человек) компанию, под весьма красноречивым названием Revolution Software.

Но очевидные амбиции основателей были далеки от маниловских мечтаний: все три игры "революционеров" сразу же после издания стали бесспорными хитами, хотя в каждой из них — словно демонстративно — использовались только традиционные технологии, игры будто бы выросли непосредственно из классических мультиков или комиксов, стали естественным их продолжением.

Однако вопрос, как всегда, не в том ЧТО, а в том КАК — и последняя, изящная, на грани эстетства работа Revolution быстро нашла свою, и достаточно широкую, аудиторию. В Broken Sword, несмотря на всю отточенность художественной и литературной части, нет и тени снобизма — это живой, легкий, веселый и остроумный квест, где все изыски не затрудняют, а облегчают геймеру жизнь.

Сраженные достоинствами игры, считая ее событием, если не всего года, то осени, мы решили распросить кое о чем одного из директоров RS **Тони УОРРИНЕРА** (Tony Warriner), стоявшего у самых истоков создания фирмы и, следовательно, игры-имениницы, и он любезно согласился ответить на наши вопросы.



Дружная команда английских "революционеров". Третий слева (самый крупный и солидный) — наш собеседник Тони Уорринер, один из четырех директоров Revolution Software. Рядом с ним сидят: по правую руку — Чарльз Сесил, по левую — Дэвид Сайкс.

"Магазин игрушек": В Broken Sword напрочь отсутствуют 3D-графика и анимация, не используется и модное нынче видео.

"Объем", как и характеры, создаются исключительно за счет виртуозного использования обычной "мультишной" графики. Не считаете ли вы, что эти новомодные "навороты", которые очень часто применяют ваши коллеги по цеху, служат прежде всего для того, чтобы скрыть недостаток мастерства у художников (во всяком случае здесь, в России, мы слышали это от многих людей, связанных с производством игрушек)?

Тони Уорринер: Полагаю, что это не совсем верный взгляд на вещи. Считать, что 3D-анимация служит *только* для того, чтобы скрыть какие-то профессиональные недостатки дизайнера проекта, — было бы ошибкой. Это было бы справедливо, если б игры, использующие эту технологию, выходили совершенными, к ним нельзя было придираться. Но этого нет. Лично я пока не видел ни одной впечатляющей 3D-игры, и прежде всего — анимированных изображений человека. Использование 3D создает массу новых проблем, и, думается, это заметно в большинстве существующих на сегодня 3D-игрушек — почти все они, как говорится, "не тянут". По той или иной причине. Полагаю также, что и видео не приносит достаточно хороших результатов — обычно из-за того, что даже при технически правильном использовании оно не сочетается с графикой игры...

С моей точки зрения, лучшая из всех когда-либо создававшихся 3D-игр — это 8-разрядная версия Elite, выпущенная, если мне не изменяет память, в середине 80-х, с простой графикой в стиле "проволочных рамок". Игрок сам "домысливал" графику! Сейчас это напоминает мне текстовые квесты (вообще безо всякой графики!), которые часто казались очень живыми — потому что и здесь воображение само дорисовывало сцену за игрока.

Revolution пока не выпустила ни одной трехмерной игрушки, поскольку мы считаем, что ни одна существующая технология не способна обеспечить отменного графического изображения. Считайте это нашей слабостью. Мы любим очень сложный и точный рисунок.

Одно из достоинств 3D — то, что анимация как правило требует меньше памяти, поэтому мы полагаем, что это даст возможность создавать более "богатые деятельностью" игры с большим количеством персонажей на экране. Разумеется, сейчас этому мешают огромный объем дополнительного рендеринга. Но мы не ретрограды, и, конечно, тоже когда-нибудь будем делать 3D-игры. Правда, лишь тогда, когда будем убеждены, что сможем достигнуть изобразительных вершин.

"МИ": Каковы образование и опыт ваших художников? Кто писал музыку к игре?

Т.У.: Некоторые из наших художников — получившие специальную подготовку "традиционные" аниматоры (телевидение, кино), другие больше имели дело с "техникой", то есть имеют серьезный опыт работы в области компьютерной графики. Кстати сказать, в Sword, если хорошенько присмотреться, это четко видно! Одни из наших ребят корпели только над бумагой, другие бегали вокруг компьютеров, не прикасаясь ни к каким карандашам и краскам. Один человек отвечал персонально за цветовое решение фона, поскольку у него это как бы в крови — очень точно определять единственно верные цветовые гаммы.

Ну а музыку написал Баррингтон Фелоун (Barrington Pheloung), известный композитор, которого мы считаем едва ли не классиком. Обычно он работает в кино и на телевидении. (Наши читатели без труда вспомнят такие фильмы, как "Инспектор Морс" (сериал) и "Нострадамус", музыку к которым писал Фелоун. — Ред.)

Всего же над Broken Sword, включая программистов и авторов диалогов, работало около 25 человек.

"МИ": У разноплеменных персонажей игры очень интересные акценты. Кто их озвучивал?

Т.У.: Только актеры! Только профессионалы! Большинство из них работают на радио. "Нашел" их и организовал один сценарист с радиостанции "BBC 4". Актер, который озвучивал Джорджа, — американец. Насколько мне известно, остальные — наши соотечественники. Некоторые исполнили сразу по

несколько ролей, так что пришлось попотеть и выложиться!

"МИ": Этнические проблемы — большой вопрос в нашей постимпериалистической стране. Все персонажи игры олицетворяют собой довольно окарикатуренные национальные характеры. Объясните свою позицию в этом вопросе (если вы об этом когда-либо задумывались, конечно).

Т.У.: Ну, мы любим своих героев, но любим и играть ими, и, возможно, чуть-чуть гиперболизировали их национальные черты. Однако в любом случае никого обижать мы не собирались. Самое очевидное, что Джорджу приходится мириться с европейскими взглядами на американцев, но это всегда сделано с юмором...

В конце концов, Revolution — английская, то есть европейская компания, мы продаем наши игры в очень многих странах, поэтому ксенофобия нам чужда по определению. Плюс — нам нравятся игры, в которых приходится активно путешествовать. Наверное и Россия могла бы стать отличным местом для экспедиции Джорджа и Нико!

"МИ": Можем ли мы надеяться увидеть продолжение BS?

Т.У.: А вы его уже ждете?

"МИ": Конечно!

Т.У.: Тогда да. Broken Sword 2 запускается в работу в следующем году. Джордж и Нико, естественно, отправятся в новое путешествие, но... в общем, подробности пока хранятся в строжайшем секрете! Впрочем, для российских журналистов мы, быть может, сделаем исключение... Только не сегодня, ОК?

"МИ": Что еще есть в портфеле у Revolution Software? Будут ли новые игры? и когда?

Т.У.: Увы, ничего конкретного сказать пока не могу — поскольку не хочу обманывать ничьих ожиданий. То, что обсуждается сейчас в компании, носит исключительно предварительный характер. Ясно одно: не за горами Broken Sword 2.

Мы бы очень хотели увидеть номер вашего журнала, посвященный Broken Sword. Пришлите пару экземпляров?

"МИ": Вы еще спрашиваете!..

Интервью вела **Наталья ДУБРОВСКАЯ.**

ЕГИПЕТСКИЕ КАННИКУЛЫ

Ну вот, мы снова в Египте! Снова придется разгадывать страшные тайны седых пирамид и пялиться на бесконечные ряды птичек-иероглифов в самых неожиданных местах.

Снова покрытая золотистыми барханчиками 3D-пустыня, жизнь в ободранном трейлере, завывающая музыка на три ноты, симпатичные приведеньца и полный мешок инвентаря. Снова цветущие мумии (среди которых попадаются порой скелеты в фашистских касках и портупелях), бывшая герл-френд, заброшенная шахта и жадные до денег искатели сокровищ.

Короче говоря, мы опять в низкобюджетной "адвенчуре" с использованием 3D, видео, Малькольма Макдауэла и набившего оскомину сюжета: добро пожаловать в **Mummy: Tomb of the Pharaoh**, фирма Interplay!

В принципе, не так уж все и плохо: приличная графика (как бы доставшаяся в наследство от "Франкенштейна", ставшего первым игровым продуктом калифорнийской компании Amazing Media, разрабатывавшей нынешнюю именинницу "Мумию"), пристойное видео, интересные "географические" решения... сыро только все как-то, словно сделали половину из того, что задумали, или даже выстригли половину уже сделанного.

Плоские перемещения: на огромное расстояние, по непредсказуемому маршруту и с полным отсутствием бокового зрения. Стыдно признаться, я раза четыре пролетала мимо ворот, ведущих в шахту: вижу издалека — ворота, египтянин стоит, то да се, делаю шаг (метров на пятьсот в реальной жизни) — и нету ничего,

тот же забор, пустыня впереди... Пока на девятистоградусов не повернешься — в жизни не догадаешься, что рядом стоит абориген в халате и требует у тебя пропуск.

Видео вставлено в экран всегда мастерски — но, Боже мой, видео на то и видео, чтобы делать все реальнее, а тут!..

Представьте себе пустую дорогу среди песков, к вам подваливает чем-то недовольный Макдауэл, хамит и уходит из кадра — вы тут же ему вслед поворачиваетесь — а его уже нет! Исчез, растворился, как дух египетский! На худой конец можно было закончить видеофрагмент хотя бы исчезающей в песках/дверях/тумане спиной, но нет! Что же это за дурдом: ползаешь, как бронепоезд, смотровая шель три сантиметра, а персонажи выскакивают такими реактивными тушканчиками!

Логика в поведении немногочисленных героев нет вовсе никакой: никто не спрашивает, почему вы, скромный гражданский проверяющий, залезаете ко всем в окна, прете отовсюду ключи и обыскиваете мертвое тело; злодей Дэвенпорт (как раз Макдауэл) вечно встречает вас в укромных местах, пылко угрожает и... не трогает — даже после того, как вы вдруг заявляете ему (встретив в сумрачной шахте): "Не темни,

Дэвенпорт! Я нашел гробницы! Я тебя выведу на чистую воду!". Страннейшее поведение — ведь Камерон (вы) уже прекрасно осведомлен, что тот шлепнул несчастного геолога Сигала, собирает кое-что кое-кому продать за 300 миллионов долларов (!), и все это связано с гробницами, а Дэвенпорт, в свою очередь, знает, что как только все это дойдет до властей — его планам конец!

Зато симпатичные египетские призраки, повторяющиеся, но остроумно решенные коридоры гробниц и штолен, иногда очень интересные задачи... Вообщем, чисто "египетская" часть в игре сделана весьма неплохо. Томительный мертвый свет, желтый песок, синюшное небо и дикая планировка в лагере шахтеров уступают место прорубленным в красноватом песчанике темным и мрачным переходам шахты (вам по ним еще предстоит со свистом носиться на старой вагонетке, вызывая мелкие обвалы) и красно-золотым или глухо-серым, усеянным иероглифами и картинками коридорам египетской гробницы — нет, жить можно! Во всяком случае, захватывает, даже дико нелогичные решения находить приятно — они хотя бы забавны. Например, чтобы избавиться от духа собаки, стерегущего погребальную камеру, нужно спуститься в расщелину, найти скелет, взять кость, а потом бросить ее собаке. Туманный призрак убегает с костью в зубах — путь открыт!

Бродить по катакомбам, все время натываясь то на очередное приведение, то на Дэвенпорта, — сплошное удовольствие. Вам придется оживлять (а потом убивать) мумию злобного египетского жреца, по веревке спускаться изо рта

гигантской статуи — да так, чтобы не угодить на колья, разгальвать хитрые египетские ловушки, пожимать костлявые руки из ниоткуда, болтаться в ящике по подземной реке, стрелять из ржавого немецкого пистолета... Все это узнаваемо и

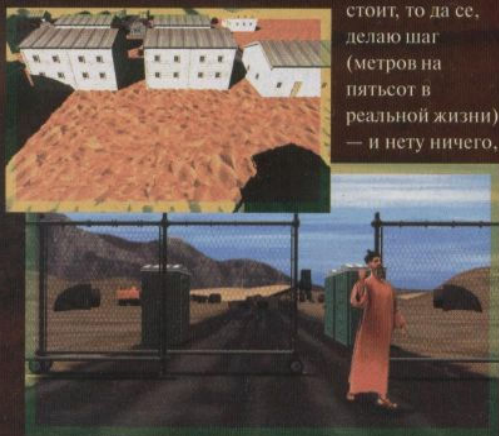


отнодь не потрясает, но местами приятно. Короче говоря, Mummy — вполне проходная, но сравнительно крепкая и увлекательная игрушка. Если вы никогда не видели подобных игр — вам будет интересно, если вы их фанат — не стоит ее пропускать. Если нет, право же, можно найти что-нибудь получше!

— Наталья Дубровская



Системные требования:
486/33 (лучше 486/66), 8 Мбайт RAM, 22 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, мышь, MS-DOS 5.0/Windows 3.1/Windows 95



Mummy: Tomb of the Pharaoh

- ★ Interplay
- ★ Amazing Media

80% ГРАФИКА
60% ЗВУК
75% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ

75%

Хобби с Radio!

станция • зума #97



Рождественский пряник

ЗИМНЯЯ ПАСТОРАЛЬ

Сколько уж игр прошло мимо нас, а с подобным встречаешься впервые! На редкость интересное и неожиданное решение, масса мелких, изящно выписанных деталей! А колорит! А верность стилю!.. Если вы еще не поняли, мы о коробке, в которой продается игрушка **Fable**, свежеспеченный квест от компаний Telstar и Symbiosis: упаковка выполнена в виде очень, очень старой книжки, и сделано это великолепно — что золотое тиснение, что потемневшие от времени страницы... Эдакий рождественский подарок всем любителям прекрасного. Если решитесь выложить несколько десятков долларов и осчастливить кого-нибудь таким гостинцем, можем гарантировать: впечатление произведете неизгладимое. В частности, ругаемся за трехминутный шок от восхищения! Плюс к тому — открываешь "книжечку", а там CD со сказкой! Чем, скажите, не чудо?



центре экрана, и вам пора в путь.

Если легенда говорит правду, то начать надо с Ледяного Гиганта — именно в его власти оказался наш мир. Прикончить его — и дело пойдёт!

ледяных лапах Вечной Зимы!) у героя очень высоки.

Правда, все это... как бы сказать... слишком уж безмятежно, что ли. Даже вяло. Пейзажи настолько грандиозны, академичны и хладнокровны, что, кажется, ничто не может нарушить царящего в этом мире дремотного покоя (даром, что он погряз в несчастьях!). Просто медитация какая-то, а не поход за подвигами!

И хочешь страстей, а не получается! Розовая гамма, великолепно нарисованный снег — волнистый, с мягкими тенями. А вода! Рядом с селением героя протекает горная речка — можно подумать, что создатели игры

Сразу отмечу, что сама игра в общем и целом своей замечательной упаковке вполне соответствует. Традиционно, без особой новизны, но о-очень красиво. Подчеркну еще раз: очень. Графика здесь умопомрачительная. Ничуть не хуже того, что с таким упоением рисовалось составителями рекламных анонсов игры. Да и сказочка какая — зимняя фантазия на тему спасения человечества.

...Давным-давно случилась на одной планете пренеприятная история: начальство повздорило, и весь мир

раскололся на четыре части: Страну Вечной Зимы (отсюда родом Квикторп — наш герой!), Страну Тумана, Страну Воды и Страну Огня, и на столетия народы замерли, охваченные страхом и отчаянием.

Пора положить этому безобразию конец! С течением лет сама история ползала, превратившись в смутную легенду, — даже неясно, что, собственно, надо делать юному Квикторпу, чтобы вернуть мир и покой на планету, а в родную деревню — лето и свет. Одно понятно: вы — тот самый красавец-блондин, что стоит сейчас в



Что ж, путь для всякого, кто хоть немного знаком с жанром фэнтези, более чем привычный: иди себе через всю планету, из мира в мир, собирай всякую ерунду, борись за правду доступными методами. Отчего бы и нет? Спасать такую землю — сплошное удовольствие! Здесь все так красиво, так

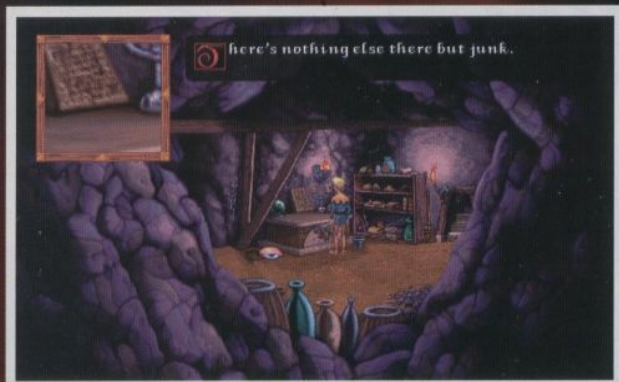
знакомо, так мирно! Хотя, конечно, полно опасностей, и шансы умереть (и навсегда оставить родину в

рисовали ее всю жизнь. Перекаты, полутона — а как голубая вода сочетается со снегом, с окрестными лесами, с розовым закатным небом... какая иллюзия течения... и к этому всему — еще золотистое деревце на самом берегу. Будто люди не компьютерный квест сочиняли, а созерцали Фудзияму!

Пряничная пасторальная деревенька, идеально одетые герои, невозмутимые профессиональные (в смысле актерские) голоса... Очень изящная карта — по ней вы будете ориентироваться, отправляя героя в



Системные требования:
486DX2/66+, 8 Мбайт RAM, SVGA, 2-скоростной CD-ROM, мышь, звуковая карта, Windows 95/MS-DOS 5.0+



новые путешествия. Ходить ему и ходить, и места его ждут самые разные, и переходы будут такими медленными, незаметными, мягкими... Чаша — перелесок — поле; розовый — бледно-серый — белый; деревня — опушка — берег... Короче, смотришь, и одно

в довольно замысловатой рамочке присутствует его поясной портрет, исправно, хоть и не в так шевелящий губами. Интересный подход... (наверное). Изредка герои пытаются шутить, но выглядит это на общем фоне диковато, да и шутки весьма тяжеловесны: скажем, увидев



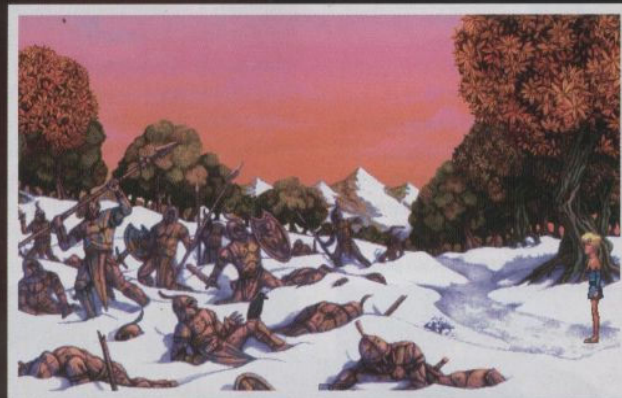
непонятно: а где же рождественские колокольцы?

Колокольцев, увы, нет, но и без них покойно на душе — звуковое сопровождение столь же дремотно и картинно, как и зрительный ряд: негромкая однообразная музыка, чистые, ясные звуки (хруст снега, плеск воды, крики неведомых птичек)...

Действие развивается под стать этим неторопливо-дремотным красотам: длинные, бессодержательные, но полные символических изречений диалоги, которые герою приходится вести с каждым встречным-поперечным (происходит это так: персонаж треплется, а рядом,

поднявшийся из брошенной на замерзшем озере ладьи зеленый и прозрачный дух Повелительницы местных лесов и рек, интеллигентный и вроде бы чувственный

Квикторп вдруг по-жириновски брякает: "Ты что, только что из Чернобыля?" (!). Естественно, Дух на этот бред даже не реагирует: здесь не принято дергаться по мелочам.



Даже когда герою приходится очередной раз умирать, это происходит ненавязчиво и вполне философски: шел Квикторп по мосту — провалился... и все! Ни крика, ни плеска — мелькнул пару раз в речке, ниже по течению, и пропал совсем. Даже листик с дерева не упадет! То же безмолвие и покой, только героя нашего нет, и остается жать на "эскейп".

Или, скажем, бандиты: налетели в лесу, очень вежливо побеседовали, что-то такое сделали — рухнул наш парень как подкошенный, и тишина! И только мертвые с косами...

Смазливые мелкие предметы, размешенные в аккуратной табличке, изящно изображенный курсор — то глазик под розовым веком, то вполне реалистичная ручка, то сочный ротик... Взял, посмотрел, положил на место, отдал кому-нибудь...

Персонажи? Их много, они весьма разнообразны (хотя с характерами у них туговато — нет у них никаких характеров, сплошная условность); повороты сюжета нельзя назвать неожиданными, но они вполне логичны — если ведьму не будить, можно украсть у нее массу всего



полезного, ядовитые ягоды надо брать в перчатках, сороку надо подманивать вовсе не на блестящие предметы, а на зерно... Не слишком замысловато, но подумать все равно придется.

И так вот, слово за слово, спокойно, не торопясь, с одним разобрались, с другим — глядишь, и зима кончи-



лась, и планету спасли, и можно домой идти... или лечь, соснуть.

Короче говоря, очень хочется быть объективной, поэтому говорю прямо: Fable — хорошая игра. Крепкая, превосходно нарисованная, вполне соответствующая своему жанру. Многим понравится. Это точно. А подарок какой! Разумеется, к грядущему Новому году!

— Наталия Дубровская

★ Telstar ★ Symbiosis

95% ГРАФИКА

90% ЗВУК

70% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

Fable

80%

Край непуганых инженеров



Много славных мест посетила я за время скитаний по квестовым мирам, но залезть в черепную коробку обычного "среднего" инженера, каким когда-то, скорее всего, был ведущий дизайнер и сценарист новейшей сьерровской игрушки **Lighthouse: The Dark Being** Джон Бок (между прочим, автор *Outpost'a*, одного из хитов 1994-го, и "Фантазмагории"), мне еще не удавалось ни разу. А ведь там, оказывается, тоже лежит целый мир, по бредовости и законченности не уступающий ни одному из своих соседей по виртуальной вселенной. Даже, наверное, знаменитому *Myst'u*...



Сюжета как такового в Lighthouse в общем-то и нет (хотя создатели игры утверждают обратное). Все происходящее напоминает скорее неясные грезы или сны, а иногда и кошмары, проносящиеся в голове человека, мир которого начинается и заканчивается... с шестеренки. Я буду называть этого человека инженером, хотя дело здесь не в профессии, а в абсолютно специфическом "технарском" взгляде на жизнь. Скажу сразу, мне этот взгляд совершенно недоступен. Поэтому я бродила по миру Lighthouse не как

полноправный хозяин, а как случайно забредший турист, время от времени попадая впросак, удивляясь и щелкая фотоаппаратом (то бишь делая скриншоты).

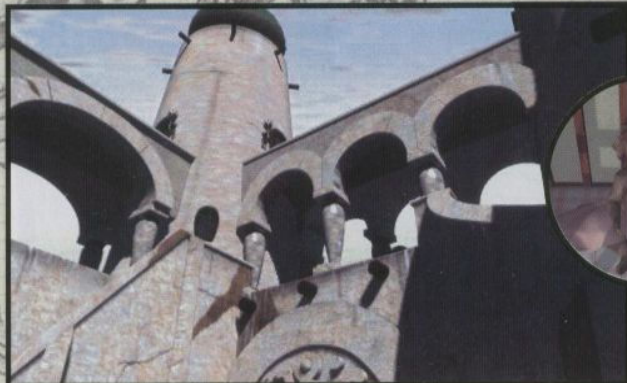
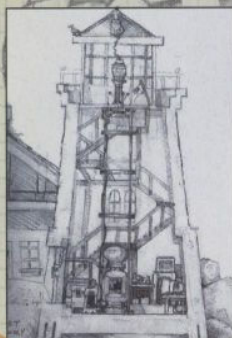
Мне приснился одному инженеру сон. Будто бы жена у него не стерва средних лет, а юная красавица, и к тому же покойница, а дочка не капризная и вредная школьница, а розовый младенец, которому всего-то от жизни и надо, что бутылочку с молоком. Сам же инженер оказался до того крут, что бросил работу,

купил старый маяк на безлюдном побережье, чтобы ничто не мешало его творчеству, и там, в одиночестве, копаясь с какими-то электротехническими прибабасами, сделал потрясающее открытие, а именно — нашел вход в параллельную реальность. И реальность эта показалась ему на редкость знакомой и приятной: ни пылинки, ни соринки, море, песок, камушки и куча непонятных механизмов. Даже друг нашелся — такой же, как и он сам, задвинутый, то есть охотник до шестеренок. Но чтоб служба медом не казалась, появился злодей — "темное существо" в грязных плавках, которое совратило с пути истинного любимое

детище потустороннего изобретателя и умыкнуло дочку у изобретателя посюстороннего.



Восстановить мир и покой в инженерном раю предстоит вам. Но! Если поломка кофемолки, телевизора или машины не наполняет вас предчувствием многих счастливых часов, которые вы проведете, разбирая жертву по винтику, чтобы узнать "а как это работает"; если, соединив в квесте две лампочки проволокой, вы автоматически не начинаете шарить по столу в поисках паяльника; если вы чистой, не опускающийся ниже

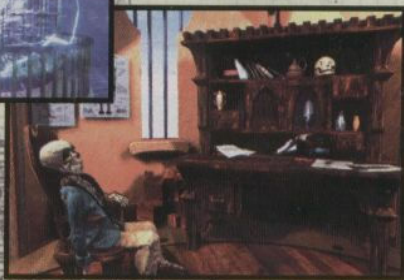


GUARDIAN "Lighthouse"

вставления новой платы в комп, — я советую вам вовремя остановиться и подумать о каком-нибудь другом, не столь “технически грамотном” квесте.

Надо сказать, что обычного игрока ждет в Lighthouse уйма неприятных моментов, которых в современных играх сценаристы вроде бы уже научились избегать. Например, вам нужно срочно прочитать письмо, оставленное отцом похищенной девочки, — возможно, от этого зависит ее жизнь. Наверное, у вас есть руки, ноги, когти, на худой конец зубы, но пока вы не найдете нож для разрезания бумаги, письмо вам не открыть.

А вот как выглядит типичная последовательность игровых действий. Задача: добраться до места кораблекрушения на подводной лодке. Мы в рубке: разблокируем систему управления, вставим недостающую рукоятку из инвентаря, повернем ключ, регулирующий погружение. Думаете, лодка опустится? Нет, до этого еще далеко. На специальной приборной доске повернем два маленьких выключателя, покрутим колесико — в одной из трубок появится вода. Когда она дойдет до голубой линии, покрутим еще одно колесико. Вода покажется во второй трубке — теперь лодка сможет равномерно погружаться. Поворачиваем ключа зажигания и затем тянем за рычаг в машинном отделении — так



мы включили двигатель. Осталось самое важное: задать курс. Поворачиваем ключ, активирующую навигационную систему, смотрим на карту, чтобы узнать координаты. Задаем координаты на контрольной панели в навигационном отсеке (тоже непростое занятие), и на мониторе появляется красная звездочка с соответствующим местоположением. Теперь щелкаем на этой звездочке и — поплыли, то есть не мы поплыли, а компьютер поплыл. Мы же сидим, отдыхаем, смотрим мутное 3D-видео в полосочку.

Между прочим все описанные действия абсолютно логичны. Наверное так и управлялись первые подводные лодки. Но выяснить назначение каждого предмета и последовательность, в которой надо щелкать выключателями, поворачивать ключи и крутить колеса, можно только методом научного тыка. Процесс по своей длительности и кропотливости вполне может сравниться с полным расчленением на составные части разбитого будильника. Только в результате лодка поплывет, а вот будильник вряд ли...

Понравилось? Будете играть? Тогда в следующем номере будут хинты — чтобы народ зря не мучился.

этот мир должен, в принципе, совпадать с мироощущением самого игрока, иначе логика многих пазлов ускользнет от вас, как это произошло со мной, и игра превратится из удовольствия в сплошное мучение.

В этом “параллельном” механическом мире есть все, что встречается в мире обычном, хотя и в искаженном, часто диком и смешном (для меня, во всяком случае) виде. Вы найдете здесь свою собственную природу и географию, историю, литературу, архитектуру и искусство.

Литература представлена полным собранием мифов и легенд научно-технической революции XX века. Так, вы еще раз услышите знаменитые сказки “о механизме, убившем своего создателя”, “о человеческом мозге, пересаженном в робота”, “о полном истреблении живой природы человеком” и еще кучу тому подобных сюжетов.

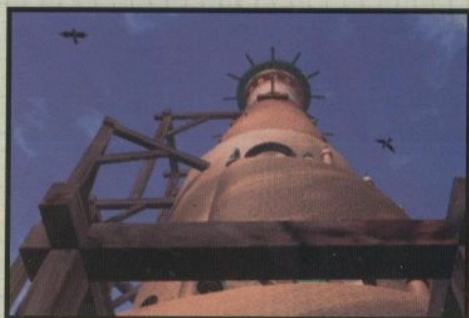
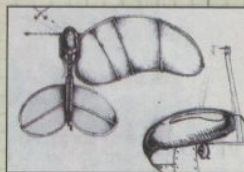
История тоже не блещет оригинальностью: ядерная война, обезлюдившая планета, жрецы — хранители знаний.

Зато архитектура просто удивительна. Ну где, как ни во сне инженера, вы увидите глинобитные башни с мраморными полами и бронзовое литье в сочетании с трухлявыми деревянными подпорками (боюсь, истинный инженер даже и не понял бы, о чем это я).

Искусство сосредоточено на создании механизмов, по большей части совершенно бесполезных, но очень красиво работающих (эдакий техно-поп-арт, в созидании которого основная роль будет принадлежать вам). При этом почти все машины имеют просто вопиюще докомпьютерный вид и воскрешают в памяти

времена Эдисона: корпуса из красного дерева с финтифлюшками или из стали с заклепками, устрашающе большие рукоятки и рычаги, немыслимый хаос труб и проводов.

Особенной любовью здесь пользуются механические имитации живых существ. Вам предстоит полетать на механической птице и поплавать на механической рыбе (некое подобие подводной лодки). Но не надейтесь, что вам, как в симуляторе, дадут власть поругить. Ваше инженерное дело — собрать или наладить механизм, а полетает или поплавать за вас компьютер, и вам только иногда останется поточнее приземлиться.



Lighthouse предлагает вам абсолютно законченный мир в лучшем понимании этого слова, и

GUARDIAN "Lighthouse"



Вершина инженерной мысли — человек. Механический, разумеется, других в этом мире, кажется, и не осталось. Враг блещит хорошо смазанной сталью, а друг трогательно запинается из-за поломки в голосовом устройстве.

это. Слабым местом 3D всегда были лица. Каких только дебилов не произвела эта славная технология! Крутые глаза, лишенные всякого выражения, прилизанные волосики и машинно-образные движения! Но художникам "Сьерры" удалось вдохнуть жизнь и в 3D-шную голову (делавшуюся, впрочем, на "Силиконах"). Маленькая девочка, на поиски которой вы отправляетесь в начале игры, плачет и смеется, смотрит и движется вполне осмысленно. Увы, она — единственное живое существо, с которым вам предстоит встретиться. Черепа остальных — в лучших 3D-традициях.

Прекрасная литературная основа не уступает художественному воплощению — так описали свое детище сотрудники "Сьерры" в издаваемом фирмой журнале. Ну, о литературной основе этого сборника головоломок я говорить не буду, а графика действительно крута. В игре полно тщательно проработанных, вплоть до самых мелких деталей, интерьеров и механизмов, но удивляет не

Особой гордостью художников Lighthouse стали пейзажи, еще одно клипкое место технологии 3D. Все мы помним эти странные, как будто только что обритые, со всех сторон круглые, или, напротив, состоящие из одних палок дерева, почти пластилиновые цветы и травку в виде грязно-зеленых холмиков, среди которых бродили герои Kingdom o' Magic или Chronicles of the Sword. Джон Бок и Sierra Animation Team решили проблему самым радикальным образом: все живое навеки покинуло их пейзажи. Остались лишь предметы, не подвластные времени, но подвластные технологии 3D: вода, песок, камни и то, что когда-то было живой природой — сухая трава, коряги и деревянные столбы. Из этого аскетического набора художники Lighthouse ухитрились сваять длинный ряд пейзажей в духе

японской икебаны и сада камней. Все это очень красиво, хотя и абсолютно холодно, и все это мы, увы, уже видели. В солидных банках и офисах любят украшать такими картинками стены кабинетов, подбирая оттенок песочка и воды в тон к обивке мебели. А еще раньше этот странный псевдояпонский стиль был моден в Штатах. Правда, тогда в картинах все же теплилась какая-то жизнь: на столбе обязательно сидел кулик или чайка, а по песку ползла какая-нибудь мелкая козявка, символизируя собой бренность всего сущего.

Зато в Lighthouse много света. Солнце здесь, впрочем, не появляется, но бледный свет и туманная дымка раннего утра переданы просто замечательно.

Что в игрушке подкачало, так это видео. Элементарные 3D-анимашки идут в мерзкую мелкую полоску, как будто игра сделана года полтора назад. Из-за этого теряются последние радости сюжета вроде битвы с крылатым роботом, полетов и подводных плаваний.

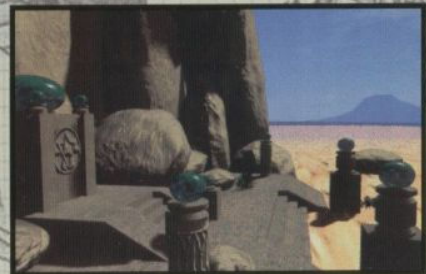
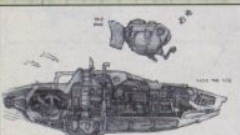
Звук, увы, тоже не блещет. Как и

все в параллельном мире, он совершенно ненатурален, и кроме скрежета и шипения механизмов ничего толком передать не может. Противная навязчивая музыка и невыразительные человеческие голоса довершают картину.



Хотя... что это я? Ничто, ни звук, ни графика, ни сюжет не могут отвлечь вас от главной задачи — решения инженерных головоломок. Если, конечно, в душе вы форменный технарь. В общем, гаечный ключ вам в руки, коллеги!

— Ольга Цыкалова



Системные требования:
486DX2/66 (лучше Pentium), 12 Мбайт RAM (лучше 16), 4-скоростной CD-ROM, мышь, звуковая карта, 20 Мбайт на HDD, Windows 3.1/Windows 95/MS-DOS 5.0+

Lighthouse: The Dark Being

★ Sierra

91% ГРАФИКА

70% ЗВУК

70% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

85%



АНДРЕЙ ЛАМТЮГОВ

БОЕ- ВОЕ ПРО- СТРАН- СТВО

"WE CREATE WORLDS"
ORIGIN

M W N L
A A O O
K R T V
E E E



Очевидно, что по жанру игры нельзя судить о ее качестве, и в каждом жанре есть свои провалы и шедевры. Поэтому существует масса поклонников конкретных ИГР, и гораздо меньше — поклонников ЖАНРОВ. Главное, чтобы само изделие было хорошим, а чем там приходится заниматься — дело семнадцатое.

В результате уймалюдей, вдоволь налетавших в каком-нибудь "Лайтнинге", безо всякой психологической перестройки садятся за Crusader II: No Regret, а после этого — за Z, совмещающая таким образом то, что, по идее, несовместимо.

Но что значит "несовместимо"? Все эти игры, на обычном или фантастическом уровне, так или иначе отражают наш мир. Вот это их и объединяет.

Различные "точки пересечения" существуют постоянно для игр одного жанра и довольно часто возникают для жанров сопредельных — например для симуляторов и стратегий. (Они действительно сопредельны. В одном случае необходимо лететь на задание, которое обязательно провалится, потому что его придумывал какой-то штабной идиот, а в другом — тщательно разработанная операция провалится потому, что дураки-исполнители не умеют водить боевые самолеты (а только думают, что умеют.) Но само это задание суть одно и то же.)

"Точки пересечения", присутствуя в симуляторах, настолько явно бросаются в глаза, что грех их не использовать. Отсюда и возникает все разнообразие сетевых и модемных режимов: друг против друга, друг с другом в одном аппарате, друг с другом в разных аппаратах и, наконец, "стенка на стенку" — массовое сражение живых людей. Вокруг этих боен в виртуальном пространстве возникают вполне осязаемые и уже не только электронные структуры — скажем, разные "военно-воздушные академии", где готовят "виртуальных летчиков".

В стратегиях ситуация примерно та же, хотя, может быть, менее развившаяся. Общее количество генералов, адмиралов и президентов все же несколько уступает количеству пилотов, капитанов и прочих "водил" военной техники. И трудно представить десяток армий, разом сцепившихся в одном сражении.

Но во всем игровом простран-

стве (особенно, в военно-игровом) неизбежны точки пересечения и МЕЖДУ жанрами. Особенно часто они возникают на границе "стратегия — симулятор".

Как правило это явление используется при создании неких комбинированных игр, например, Across the Rhine. Можно следить по карте, как ваши танковые соединения измельчают неприятеля, а можно и самому залезть в танк и принять активное участие. (Чаше всего такое желание является естественной реакцией на тупость подчиненных.)

Другой пример — 1942 Pacific Air War, который обеспечивает плавный переход с поста командующего авианосным соединением в пилотское кресло морского летчика.

Но, с другой стороны, с какой стати командующий вдруг взбодрится на самолет и собственной персоной полетит на задание? Тем более, что и на своем месте у него дел по горло (те, кто играл в НАСТОЯЩИЕ военно-морские стратегии, типа Great Naval Battles и Harpoon, не дадут соврать). А жизнь такого начальника стоит слишком дорого, чтобы пускать его в боевой вылет (погибнуть в полете — дело исключительно простое, и эта истина утверждается столько времени, сколько существуют авиасимуляторы). Отсюда вывод: каждый должен заниматься своим делом — и на своем месте.

Но это вовсе не означает несовместимости описанных процессов. В наше время проблему можно решить очень даже просто (по крайней мере теоретически): вот тебе компьютерная сеть, обеспечивающая участие до сотни человек одновременно, вот тебе симулятор, включенный в эту сеть, а вот и стратегия в аналогичном режиме — обе игровые программы взаимодействуют друг с другом, так что летчики летают, а адмиралы командуют.

Да, но из этого можно сделать очень далеко идущий вывод.

Если взять какой-то театр военных действий (с его водным, наземным и воздушным пространством), то теоретически можно объединить ВСЕ стратегии и симуляторы, которые возможны на этом театре.

Пока что военные игры очень многочисленны, но, если можно так сказать, разрозненны. Можно связать воедино Werewolf и Comanche. Можно объединить Hind и Apache

(кстати, псевдосоветские Werewolf и Hind писались именно для того, чтобы пилотам Apache и Comanche было не так скучно). Плюс еще несколько аналогичных примеров... и все. Несмотря на разные громкие заявления вроде того, что приведено в эпиграфе, никто не создает целый мир, все создают (в лучшем случае) лишь небольшие его кусочки.

Но что, если сделать некий стандартный универсальный интерфейс, который позволит объединять ЛЮБЫЕ военные игры — и стратегии, и симуляторы? Вообще, идея стандартизации всего, что только можно, далеко не нова.

В этом случае военные игрушки станут инструментами для доступа в "виртуальное боевое пространство". Так же, как Netscape — всего лишь инструмент для работы в Internet, но никак не сам Internet.

Идея не так уж амбициозна, как может показаться на первый взгляд. В конце концов, сейчас каждая игра поддерживает стандартную аудиокарту — SoundBlaster (и не только его). Практически каждая работает с модемом. Примеров стандартизации много. Почему бы не ввести еще один стандарт — стандарт доступа к единому "боевому пространству"?

Хорошо, но все же... возможно ли это? И как все должно выглядеть в идеале? Допустим, миссия в Jagged Alliance находится на грани провала: все наемнички либо убиты, либо жестоко истекают кровью, кое-как держать оружие может только Майк. И в этот момент (как говорится: вдруг откуда ни возьмись) появляется сетевой товарищ, на, допустим, Apache Longbow и наводит порядок.

Звучит вроде бы бредово, но в принципе, здесь нет ничего невозможного. Разработчикам игр на каждом шагу приходится сталкиваться с гораздо более серьезными проблемами (например красивый рендеринг трехмерных объектов). Почему бы тогда не написать редактор "боевого пространства", который позволит создать его так, чтобы все игрушки, имеющие стандартный "интерфейс боевого пространства", могли на нем пересечься ко всеобщему удовольствию?

Тем более, что у настоящих военных подобных штуки есть уже давно. Они называются "стандарт распределенного интерактивного моделирования".

Благодаря ему можно объединить, например, несколько тренажеров ТКНО-675, имитирующих БМП-2, даже с помощью Internet. Но мы-то не военные...

Как будет выглядеть "боевое пространство"? Как будет выглядеть взаимодействие с "боевым пространством"? Вероятно, на эти вопросы нельзя будет ответить однозначно. Ведь даже в пределах одного жанра игры могут сильно отличаться друг от друга. Как соединить имитаторы сверхзвукового "стелса" и фанерно-матерчатого "Сопвича"? Или WarCraft с C&C? А по идее, свободно сливаться в экстазе должны все четыре игрушки — и еще многое сверх того.

Еще один вопрос — уровень абстракции. Где должна кончаться стратегия и начинаться симулятор? С самолетами-то проблем, наверное, не будет. Если уже сейчас можно в сети воссоздать "Битву за Британию", то можно и все остальное.

Но исход войны решается не на море и не в воздухе, а на земле.

Как выглядит симулятор пехотинца, знают все. Причем не просто пехотинца, а самого короткого из возможных. Можно представить себе также пехотное отделение, работающее в режиме Deathmatch. Но вот вообразить пехотный полк в наступлении (а хотя бы и в обороне) уже куда труднее. Значит, здесь должна включаться в дело стратегия. Скажем, что-то типа Close Combat. Таких примеров можно придумать много, ибо все же нельзя заменить каждого человека на поле боя таким же человеком за дисплеем. Значит, один должен играть за многих, что является непрямым атрибутом стратегии.

Но если все эти проблемы преодолеть, то мир будет создан. Причем такой мир, в котором каждый будет на своем месте заниматься своим делом. Причем все это будет ЕСТЕСТВЕННО, настолько же естественно, как и в не виртуальной реальности.

Мне скажут: хорошо, но есть единственное "но" — все эти войны в "боевом пространстве" — для маньяков.

Да, для маньяков. Но я не припомню случая, чтобы в решающий момент у нас возник острый дефицит маньяков. Если же вдруг такая ситуация случится, то (в крайнем случае) есть тут у меня на примете один...

М
W
A
A
K
E

Подобно удару молнии



По пути на виртуальную авиабазу Неллис, что в штате Невада, мой ум занимали, главным образом, две мысли, непосредственно связанные с целью моего там пребывания. Первая, конечно, крутилась вокруг самолета F-22 "Лайтнинг-2", перспективного тактического истребителя американских ВВС, предназначенного для замены всех F-15 "Игл" (кроме модификации F-15E), после того как опытный образец YF-22, разработанный группой фирм под руководством "Локхид", победил на конкурсных испытаниях другую экспериментальную машину — YF-23.

"Лайтнинг-2" — "стелс", который, в отличие от предыдущего тактического "стелса" F-117, отлично приспособлен к ведению воздушных боев, ибо в конструкцию этого самолета был заложен "принцип сверхманевренности".

Вторая же мысль (лучше сказать, дума) была о компании NovaLogic и обо всем, что с ней связано, как-то: Werewolf, Armored Fist и, разумеется, Comanche. Все эти вещи (кроме, пожалуй, Armored Fist, которого погубило неудачное применение графического "движка" Voxel) стали хитами. Основные причины: изумительная графика (как в миссиях, так и в промежутках между ними) и простота управления боевыми машинами — и "Команч", и "Вервольф" по своим характеристикам приближаются скорее к аркаде, нежели к серьезному симулятору. Но эти игры вышли довольно давно, и, надо думать, избалованный геймер наверняка потребует чего-то такого, чего еще не было.

Так сумеет ли NovaLogic в своей новой игрушке **F-22 Lightning II** создать это нечто?..

Н о сомнения были напрасны: прибыв на базу и едва удостоив летало первым взглядом, я отчетливо понял, что тяжелая, несколько угловатая внешность перспективного тактического истребителя скрывает под собой новый хит. У "Лайтнинга" действительно есть все, чтобы стать таковым.

Гадостей про него наговорить можно немного, и только для того, чтобы больше к этому не возвращаться.

Несколько удивило бледное intro и отсутствие мультфильмов в промежутках между миссиями. Другими словами, нет одной из важных составляющих хорошей игры. Вместо эффектных батальных сцен, великолепно смотревшихся практически во всех предыдущих изделиях NovaLogic, идет скучноватое "живое видео", изображающее полеты экспериментального образца F-22.

Сама идеология игрушки почти в точности скопирована с U.S. Navy

Fighters и, соответственно, ATF, с той только разницей, что карта миссии, равно как ее инструкторий, выполнены хуже (возможные действия по просмотру ограничиваются скроллингом, удобство которого также оставляет желать лучшего).

Режимы Single Mission и Campaign дублируют друг друга, что также не очень хорошо. Раздача медалей производится

не по результатам данного вылета, а по завершении кампании — эта не слишком удачная идея перенесена еще из "Команча". Оттуда же взята и невозможность выбора оружия.

Странные вещи в процессе пилотирования скорее доставляют удовольствие, чем раздражают. Но все же надо отметить, что "Молния" с легкостью прощает очень грубые ошибки. Невольно вспоминается наш симулятор Su-27 Flanker, в котором малейшее неверное движение при заходе на посадку

заканчивалось катастрофой. Здесь же можно (безо всяких неприятных для себя последствий) очень прилично промазать мимо полосы, а потом довольно крепко приложить самолет о землю. И ничего. Лишь бы шасси оказались выпущены.

Другой момент поражает уже на взлете. Форсаж, разбег, отрыв — это мы видели сотни раз. Шасси и закрылки убраны. Скорость растет. Увеличиваем угол тангажа до 45 градусов, поднимаемся в небо круче. Скорость растет. Никаких признаков STALL. Еще круче. Растет! Короче, как показал эксперимент, самолет можно поставить вертикально, и он все равно будет разгоняться!

Если дела обстоят так по всем пунктам, то F-22 — потрясающая машина.

Сказав все это, можно перейти к длинному перечню достоинств.

И так, что же все-таки предложит нам NovaLogic после "Команча", особенно в плане графики?

Ответ на этот вопрос





ALPHA 2

был получен мгновенно. Причем такой, что на некоторое время я превратился в мыслящий тростник.

Подходя к делу с исторической точки зрения, можно смело сказать, что "Лайтнинг" вбил последний гвоздь в гроб графического engine Strike Commander, который очень долго числился в вершинах авиасимуляторной графики. Особенно это относится к тому, как изображена земля.

Поверьте моему слову: текстуры здесь убивают наповал задолго до того, как в них врежешься. Пейзажи прокаленных солнцем невадских скал и заснеженных чукотских сопков, поросших лесом (вот, кстати, не думал, что Чукотка — такое красивое место), выглядят потрясающе. Особенно, если мощность компьютера позволяет включить полную детализацию. Наиболее сильные впечатления случаются в момент пикирования из облаков: внезапно из дымки выплывают (не возникают как-то вдруг, а именно выплывают) контуры холмов. Или побережье с белой полосой прибоя. Нужно очень сильно приблизиться к земле, чтобы текстуры начали распадаться на некрасивые прямоугольники. Как правило такое приближение бывает только при посадке или катапультировании.

Качество трехмерных объектов ничуть не хуже. Мосты, химические заводы, атомные

электростанции и прочие интересные предметы выглядят вполне реально, хотя рассматривать их приходится обычно издалека.

Примерно та же ситуация со всем, что летает. Уж очень быстро и далеко от вашего самолета ребята носятся. Но если все же суметь подобраться поближе, то быстро оценишь их по достоинству.

Легче всего рассматривать собственный самолет, причем в тот момент, когда он стоит на



полосе. Раскраска "Лайтнинга" в точности отвечает расцветке первого экспериментального образца, вплоть до совпадения опознавательных знаков авиакрыла. Единственная разница — на киле отсутствует большая надпись "F-22". Видно, как отклоняются элероны, закрылки, спойлеры, цельноповоротные стабилизаторы и даже — так во всяком случае кажется — реактивные струи, управляемые дефлекторами на соплах. Мигают навигационные огни, а в кабине пилота светятся дисплеи.



То же самое относится и к применению оружия: открываются люки (все вооружение F-22 размещено на внутренней подвеске), и оттуда вываливается ракета или бомба. Ракеты AMRAAM не оставляют за собой дымного следа, поэтому их пуск не столь эффектен; зато оставляют "Сайдвиндери", и выглядит этот след очень похожим на настоящий — совсем не так, как в других игрушках, где за ракетой просто тянется вереница грязно-серых клубов. Графика Lightning'a явно выбивает 100 из 100.

Звук в симуляторах обычно несет сугубо функциональную нагрузку, поэтому его качество обсуждать довольно трудно: просто он такой, каким должен быть — не больше и не меньше. Следует лишь отметить "контекстно-зависимую" музыку, изменяющуюся в соответствии с ходом событий: на земле — одна, при взлете резко начинается другая тема, которая, в свою очередь, уступает место чему-то кардинально новому при появлении missile lock. Музыкальный стиль выдержан в духе все тех же U.S. Navy Fighters.

Покончив с графикой (которая, повторюсь, выше всяких похвал) и со звуком (который вполне на уровне), перейдем к сюжету.

Военных играх вообще и в симуляторах в частности к сюжету предъявляются как правило более шадящие требования, чем, например, в играх приключенческих. Оно и понятно — здесь главное, чтобы было в кого стрелять. Раньше NovaLogic исповедовала эту истину в степени, несколько превышающей разумную, — отсюда возникали разные бредовые "Армии освобождения Гавайев", "Экологические террористы" (если кто не помнит, экотерроризм заключался в расстреле всех попадающихся по дороге деревьев из танковых пушек) и экстремистская организация "Shturmovik".

Отзвуки всего этого присутствуют и в "Лайтнинге", правда, здесь некоторая надуманность (назовем ее так) в сценариях проявляется все же меньше. Боевые операции против вооруженных сил "Золотого треугольника" — почему бы и нет, тем более что "Золотой треугольник" действительно имеет довольно



мощную армию, которую в нынешней ситуации вполне можно снабдить каким угодно оружием советского производства, хоть ядерным. Были бы деньги. Но вот борьба с диктатурой на Украине (эта диктатура была установлена ЛДПР (о-о-о!!!) в союзе с одесскими криминальными структурами (у-у-у!!!)) или не

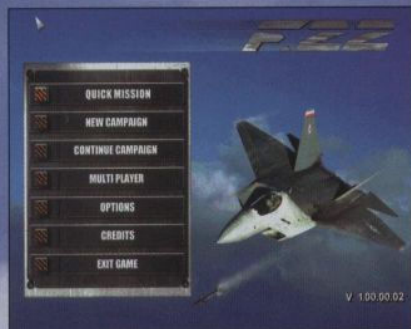


менее жестокая битва с... чукотским сепаратизмом (я вовсе не шучу, и замечу еще раз, что ландшафты Чукотки выполнены с изумительной красотой) выглядят уже менее натурально.

Противник. Существует масса военных игр, в которых присутствуют реальные образцы советского/российского оружия — и, соответственно, разные оценки его возможностей. Но нигде мне еще не приходилось встречать такую лавину комплиментов нашим оружейникам, как в "Лайтнинге-2". Общий тон славословий "Су-27" в разных игрушках: да, неплохой самолет, но наши лучше. Описание, присутствующее в руководстве по "Лайтнингу": что значит "неплохой"?

Лучший в мире истребитель, и точка! С ним может поспорить только F-22 Lightning II, да и то еще неизвестно, насколько успешно.

Этот пример далеко не единичен. Ракетный комплекс "С-75" уже давным-давно устарел, но авторы руководства с каким-то мазохистским удовольствием рассказывают, как им был сбит в советском воздушном пространстве разведчик "U-2" (и какой скандал устроил в связи с этим СССР), а также о том, как горели американские самолеты во Вьетнаме. Ну и так далее.



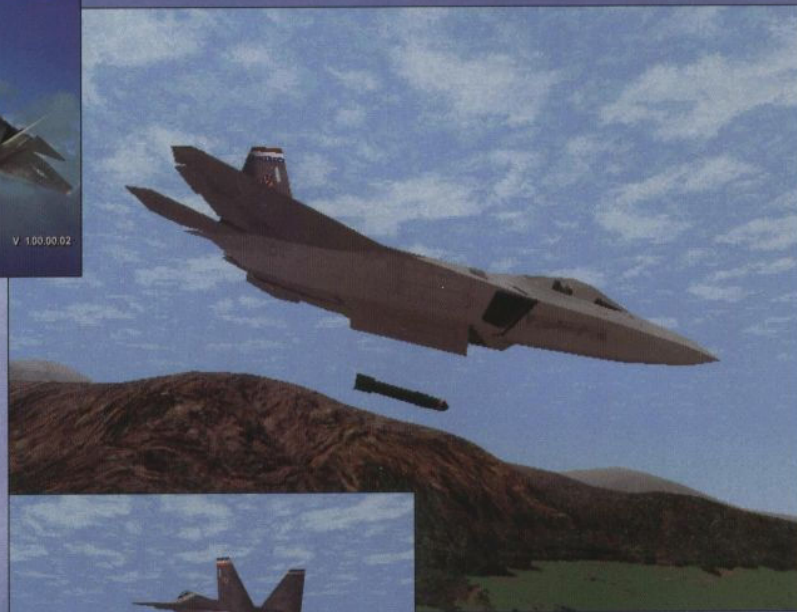
Но вообще-то ситуация такая. Как я уже отмечал, по своей идеологии "Лайтнинг" напоминает U.S. Navy Fighters/ATF, но с рядом принципиальных различий. И главное из них: воевать стало легче,

воевать стало веселее. Свою мощь противник демонстрирует в основном при избивании ваших коллег — злополучных имбецилов, сидящих за штурвалами F-14, F-15, F-16 и B-1B.

И действительно: ракеты (и AMRAAM, и "Сайдвиндер")

почти никогда не промахиваются (не то, что в ATF), управляемые бомбы тоже, причем одной бомбы обычно хватает на уничтожение нескольких целей, расположенных рядом. Радиус действия AMRAAM превышает все, что есть у противника, так что за игроком в воздушном бою всегда есть преимущество первого залпа. Картинка на экране радара поразительно наглядна (даже когда он выключен — в этом случае информация поступает с самолета дальнего радиолокационного обнаружения). Плюс фантастические летные характеристики и прочность F-22.

О прочности и повреждениях разговор особый. Уже говорилось, "Лайтнинг" — не просто машина, а чудомашина. Выход из строя отдельных систем



отсутствует. Есть только некий обобщенный показатель "airframe", который измеряется в процентах. После двух-трех попаданий ракет этот показатель падает до нуля, самолет, естественно, разваливается, и можно катапультироваться. Если же этого не сделать, то ничего фатального в общем-то не произойдет, карьера не прервется, просто в личном деле появится еще одна отметка в графе "Crashes".

И что совсем уж славно — не обязательно садиться. (Правда, этим искусством придется все-таки овладеть, дабы пополнять боезапас в ходе выполнения миссии — враги воюют числом, а не уменьем, так что ракет и бомб хронически не хватает.)

Наконец, вдоволь налетавшись и настроившись, можно подвести некоторые итоги. Предварительный

диагноз такой: F-22 Lightning II — будущий хит. Такой же, какими когда-то были Comanche, Comanche

II и Werewolf. Фантастическая графика, ясная концепция, поддержка разных сетевых режимов и не очень сложное управление, которое не надо будет долго осваивать, быстро выдвинут его в десятку лучших.

Если же NovaLogic не собирается на этом останавливаться (а с какой, собственно, стати ей это делать?), то возникает законный вопрос: как будет выглядеть то, что превзойдет "Молнию"?

И что из себя будут представлять Comanche III и Armored Fist II?..

— Андрей Ламтюгов

P.S. Кстати, название "F-22 Lightning II" вовсе не означает, что в природе существует игра "F-22 Lightning". "Лайтнинг-2" — это всего лишь наименование самолета.

Системные требования:
486DX4 (лучше Pentium), MS-DOS/Windows 95, SVGA, 8 Мбайт RAM (лучше 16), 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, мышь (неплохо также иметь джойстик и педали).



F-22 Lightning II

- ★ **Novalogic**
- 100% ГРАФИКА
- 90% ЗВУК
- 75% СЮЖЕТ
- ИНТЕРЕСНОСТЬ

100%

Лучший выбор НАШ ВЫБОР

Делай деньги!

Чему нас, тупоголовых и неблагодарных, так настойчиво учит мать-история? "Делай деньги! — талдычит она тысячам поколений коллег по человечеству. — Делай деньги, бестолковый! Деньги превыше всего, деньги, как и русский пиит Пушкин, — это НАШЕ ВСЕ! Без денег ты..." Короче, ТДО, сиречь товарно-денежные отношения. По полной программе. Но вот беда: когда эти самые homo sapiens наконец-то вняли "материнским" увещаниям, перейдя на измерение абсолютно всего исключительно рублевым аршином, взбрыкнула, то есть затопталась на месте эволюция, ибо для слишком многих человек известный драгоценный металл стал смыслом жизни, а по совместительству и божеством. Из-за тяги отдельных индивидуумов к богатству и власти, которую обеспечи-



вало золотишко, разгорались ожесточенные войны; простолюдины, сражавшиеся в них, шансов заполучить хоть толику хозяйской добычи практически не имели и довольствовались малым. Но... В том-то и дело, что всегда и везде наличествовали другие солдаты — прекрасно обученные и до зубов вооруженные, для которых война стала профессией. Они являлись оплотом и надеждой любого войска. В общем, наемники. Люди, воюющие за деньги, и только за них. Псы войны. Они были, есть и будут.

Так уж сложилось, что образ Наемника ассоциируется с чем-то романтическим и героическим, хотя в действительности эта работа и грязна очень, и очень рискованна. Впрочем, это нисколько не смущает создателей компьютерных игр, кои прямо-таки воспевают упомянутого персонажа. А возможность помимо управления отрядом заниматься его экономическим благополучием, выбирать миссии себе по вкусу, закупать любое понравившееся оружие и оборудование — не об этом ли мечтают кибер-вояки! Вот почему такие хиты, как Strike Commander и Privateer пользуются поистине всенародной любовью. Та же счастливая судьба, по-видимому, ждет и новый **MechWarrior 2: Mercenaries**. Как это принято у Activision, игра сделана добротно, красиво и с душой.

В том-то и дело, что всегда и везде наличествовали другие солдаты — прекрасно обученные и до зубов вооруженные, для которых война стала профессией. Они являлись оплотом и надеждой любого войска. В общем, наемники. Люди, воюющие за деньги, и только за них. Псы войны. Они были, есть и будут.

Так уж сложилось, что образ Наемника ассоциируется с чем-то романтическим и героическим, хотя в действительности эта работа и грязна очень, и очень рискованна. Впрочем, это нисколько не смущает создателей компьютерных игр, кои прямо-таки воспевают упомянутого персонажа. А возможность помимо управления отрядом заниматься его экономическим благополучием, выбирать миссии себе по вкусу, закупать любое понравившееся оружие и оборудование — не об этом ли мечтают кибер-вояки! Вот почему такие хиты, как Strike Commander и Privateer пользуются поистине всенародной любовью. Та же счастливая судьба, по-видимому, ждет и новый **MechWarrior 2: Mercenaries**. Как это принято у Activision, игра сделана добротно, красиво и с душой.

Как это принято у Activision, игра сделана добротно, красиво и с душой.



Но сначала о графике. Activision до сих пор с огромным успехом использует графический engine, созданный аж полтора года назад (что, впрочем, лишний раз подтверждает высокий профессионализм программистов компании)! Чтобы избежать обвинений в нечестности и не выпускать один и тот же продукт под несколькими названиями, Activision разумно изменяет не только сюжетную линию каждой очередной игры, но и ее графику. Несмотря на то что модель мира осталась прежней, обновлены все

роботы, на все объекты наложены свежие, очень симпатичные текстуры. Но основной новацией Mercenaries, пожалуй, можно назвать lighting-эффект, не наблюдавшийся в предыдущих частях игры. С его появлением ночные миссии превратились в настоящий праздник: вспышки

лазеров, на мгновение освещающие поле боя, взрывы, веполохи из ракетных сопел не могут не впечатлять и, увы, не дают сосредоточиться на поединке. Бывалые "мех-воины" заметят, что видоизменилось и "поведение" самонаводящихся ракет. Вместо того чтобы спокойно устремиться к цели, они выходят на "орбиту" невезучего робота, создавая красивую сферу, а затем, одна за другой, впиваются в броню...

Словом, игрушка смотрится, что называется, на ура. Эффектнее всего Mercenaries выглядит в разрешении 640x480, но это, понятно, требует немалых затрат со стороны вашего настольного железа. Для счастливых обладателей Pentium 200, Matrox Millennia с 8 Мбайтами на борту и 32 Мбайт RAM, как обычно, предусмотрен "привилегированный" видеорежим 1024x768.

А теперь выясним, почему игра называется "Mercenaries". Дело в том, что действие данной части сериала происходит вовсе не в пределах обитания воюющих Кланов. Пока Clan Wolf, Jade Falcon, Ghost Bear и многие другие грызутся за право вторгнуться во Внутреннюю Сферу (Inner Sphere) и завоевать колыбель человечества планету Земля, в эpsilon-окрестности Вечно Голубой Планеты люди уже думать забыли о Кланах, рассказы о которых перешли в разряд преданий. Здесь жизнь идет своим чередом: могущественные корпорации осваивают новые

планеты и дерутся из-за уже колонизированных, а это и есть сфера приложения талантов наемника. Но игра начинается довольно пессимистично — на глазах у изумленной публики погибает лидер группы, и вы становитесь его преемником. С наследством в виде карманного робота, позволившего вам спасти шкуру в последней передрагье, и



миллиона денежных единиц в универсальной валюте C-Bills, более известной в народе как бакалоны или космокоды.

Миллион в Mercenaries не цифра, точнее, цифра не такая уж и большая, поэтому "работать" придется не покладая рук. В первый раз в игре ведется календарь, который не дает вам подумать, что время в виртуальном мире стоит на месте. На самом деле, его основное предназначение — отделять одиночные миссии от мини-кампаний. Под первыми понимается задание на месяц, включающее в себя лишь одну вылазку. Мини-кампании подразумевают вербовку отряда на несколько месяцев, при этом количество отдельных миссий не





оговаривается: известно только, что по истечении указанного срока вы вернетесь на базу победителем. Или не вернетесь вообще. Вернее, можно уцелеть, но обанкротиться, а это тоже Game Over. Кампании составляют сюжет игры, и вы время от времени вынуждены в них участвовать.

Поначалу кампании не слишком выгодны для вашей карьеры: поделив гонорар на количество месяцев, получается, что для кармана полезней выполнение ежемесячных контрактов. С другой стороны, большим плюсом длительных миссий является Salvage Rights. Таковые права, отличные от "Roog", могут принести не только халявное вооружение, снятое с обломков поверженных врагов, но даже и целых mech'ов. Главное — не придавайте особого значения тому, к кому вы идете в услужение.

Настоящее дело начинается в Meres с местных "Олимпийских Игр". Успешная победа в них означает, что вы неплохо потренировались и готовы к предстоящим испытаниям. Благополучно закончить игриша очень и очень тяжело, ведь они состоят из трех схваток на замкнутых аренах, когда супротив одного вашего робота выступают от трех до пяти соперников! При этом, будьте уверены, mech'ов тоннажем меньше 85 т против вас не выпускают (а предел, как известно, 100 тонн). Самым двужильным и тяжелым, без сомнения, является Atlas, однако бояться следует других ребятшек. Гораздо более серьезным противником станет Awesome, вооруженный тремя PPC. Победная тактика в играх такова. Оставайтесь в самом темном углу, прикинувшись веником, пока большие дяди

будут рушить друг друга. Оставшихся добиваете вы, и становитесь чемпионом. Научно подтверждено, что по окончании этой бойни у игрока будет от пяти до девяти тяжелых роботов.

Слав "ветушительный экзамен", не расслабляйтесь — самые серьезные драчки впереди. Дело в том, что Клань наконец-то добираются до вашего сектора. Назревает веселая заварушка. В перспективе мячкат длинные миссии и солидные гонорары. Дерзайте...

Тяжелее всего привыкнуть в Mercenaries к роли наемника будет опытным пилотам, прошедшим предыдущие части игры. В отличие от регулярной армии, командиру профи придется платить не только подопечным. Простое удовольствие — изменять конфигурацию своей "лошадки" — стало довольно дорогим. Изготовление робота под заказ (customization) также стоит немалых денег. Хотите снять вооружение? Это дорого. Хотите на место снятого поставить новое? Еще дороже. Так



что такие трюки может позволить себе только очень обеспеченный человек. С другой стороны, приобретая Atlas'a, имеет смысл потратить лишний миллион на его доработку. Позже, как водится, появляются новые виды вооружения.

Самое занятное состоит в том, что практически каждый год ВСЕ боевые платформы модернизируются. Недаром любая из них помимо названия имеет номер модели. Следующий вариант будет резко отличаться от предыдущего. Как правило в лучшую сторону. Изменяется не только количество брони, скорость, двигатель, но и набор вооружения. Роботы оцениваются по уровню технологии, и, что естественно, более продвинутая модель mech'a может очень здорово отличаться в цене от своего предшественника. С появлением на сцене новых действующих лиц, Кланов, в ваши заботливые руки могут попадать и совершенно новые механизмы. Подобное разнообразие боевых машин делает игру очень интересной. Причем совершенно необязательно, что более тяжелая платформа всегда сильнее: примером тому — 80-тонный Awesome, один из самых смертоносных роботов.

Видов оружия в игре отнюдь не меньше, чем mech'ов. Вооружение подразделяется на типы: ракеты, энергетическое и огнестрельное оружие. У каждого, разумеется, свои вкусы, поэтому ниже осмелюсь изложить лишь собственные соображения

(вовсе не советы!) на этот счет.

Ракеты можно условно разделить на два типа: SRM и LRM, то есть малого и большого радиуса действия. Самонаводящиеся LRM более всего подходят для начинающих игроков. Их основное предназначение — издалека, еще до атаки на вас нанести несколько ударов по неприятельскому роботу. Ракеты не без недостатков. Первый и самый главный — довольно быстро кончаются. После истощения запаса LRM пуетые ракетные установки раздражают бойца мыслями, что ТАМ могло быть что-нибудь другое. Второй недостаток этих ракет состоит в том, что они вредны для здоровья в ближнем бою. Для вашего здоровья: взрыв может серьезно покалечить не только чужого, но и родного робота.

У "нападающих" ракет имеется "противовес" — ракетные установки, способные сбивать вражеские боеголовки в полете.

Очень эффективны крупнокалиберные пушки, в мгновение ока уничтожающие любую броню. Но, увы, как и в случае с ракетами, запас снарядов к ним до обидного мал. Объяснение простое — боеприпасы требуют чудовишно много места на борту. Более того, держать здесь "амуницию" просто опасно, так как в случае перегрева корпуса она может взлететь на воздух! Надеюсь, вы представляете, что значит взрыв нескольких тонн снарядов двадцатого калибра.

Наконец, о любимых





энергетических пушек. Слава богу, хоть их заряды не кончаются! Оружие эффективно до тех пор, пока его не отстреляют "доброжелатели". Появляющиеся к середине игры пульсовые лазеры с лихвой возмещают первостепенный недостаток стандартных — невысокую скорострельность. Разумеется, у этого оружия есть и серьезные изъяны: все энергетические пушки питаются от реактора, а значит, зачастую вызывают его перегрев. Впрочем, с этим можно успешно бороться, поставив на mech дополнительные радиаторы (heat sinks).



на борт что-нибудь другое. Такое выполняют только на базе.

Чтобы избежать больших потерь, следует крепко подумать о размещении оборудования на борту mech'a. Никогда не складывайте пушки (а тем более лазеры) в руки. Эта часть тела в бою отлетает первой, прихватывая с собой все содержимое. Можно пожертвовать парой радиаторов, jump jet'ами, но не вооружением. Самыми безопасными местами являются голова, туловище и ноги, но никак не руки или плечи. Почему так? Элементарно: если вам отстреляют что-либо из упомянутого первым списка, продолжать бой не стоит. Вероятнее всего, вы и не сможете.

попросту не хватает воображения для выбора себе цели на радаре. Для того чтобы ощущать руку помощи со стороны соратников во время боя, необходимо каждый раз указывать им очередную цель — терпеливо и без ругани.

Заканчивая, хочу лишний раз напомнить: ЖАДНОСТЬ — ЭТО ПОРОК! Не берите самую



Системные требования:

486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, клавиатура/мышь/джойстик, Win'95/MS-DOS 6.22+, 65 Мбайт на HDD, SVGA

(А это "советы по быстройдействию" из файла README.TXT: 486 (все), Pentium 60/75 — 320x200, графические "навороты" отключены; Pentium 90/133 — 320x200 + задействованы все опции (либо 640x480, но без всего остального); Pentium 150/200 или Pentium Pro — 640x480 + все включено; Cray — 1024x768 + все опции.)

Еще одно, "неофициальное", преимущество энергетических типов вооружения (в особенности PPC) заключается в манере их воздействия на цель. При попадании удар наносится не только по броне, но и по реактору неприятеля. "Воздействие энергией" означает передачу порции тепла, следовательно — приводит к перегреву корпуса и двигателя. Таким образом вражеский робот на время обездвиживается (если он оснащен лазерами). Счастливые

обладатели огнестрельного оружия имеют шанс испытать на собственной шкуре последствия прямого попадания зажигательного снаряда в кройт-камеру крейсера. Ваш собственный mech автоматически отключает питание бортовых систем на время, достаточное для избавления от избыточного тепла. В бою такая шутка неуместна. Вы становитесь любимой мишенью всех участников сражения, зачастую включая и ваших соратников. Дабы избежать такого конфуза, существует замечательная кнопка "O", отменяющая подлое действие. Если прибегать к вышеупомянутой функции слишком часто, то можно загубить робота быстрее и серьезней, нежели это сможет сделать враг.

Как вы уже догадались, чинить роботов придется тоже из собственного кармана. Интересная особенность кампании состоит в том, что работодатель может обеспечить вас халявной амуницией (в пределах разумного), но вот о запасных частях даже и думать не будет. Руку или ногу вашему mech'у местные умельцы восстановят всегда, однако уничтоженное вооружение — извините! Поэтому, отправляясь в дальний путь, не забудьте прихватить с собой несколько образчиков используемого вами оружия (запас карман не тянет). Учтите, что customization вам также недоступен и вы не сможете обхитрить компьютер, поставив

Ставя игрока в положение группенфюрера наемников, авторы Mercenaries предполагают, что ему будет кем командовать. Предостерегаю сразу: желающие записаться в ваш отряд появляются достаточно редко! Так что даже в том случае, если у вас нет свободных mech'ов, имеет смысл нанять хорошего пилота (вы можете проверить его данные в предоставляемом досье). А помощь вам потребуется, будьте уверены. Неприятель не погнушается напасть восемью-десятью роботами на вас с напарником даже с простым заданием. Запомните: количество врагов в миссии абсолютно не зависит от поголовья вашего отряда. Да! И не забывайте, пожалуйста, командовать вашими железными разгильдяями. Большинство из них будет тупо ждать команды, с интересом следя, как вас избивают (но при этом блюдя четкий, красивый строй). Приказ "Свободная охота" тоже доходит не до всех: некоторым

дорогую миссию, не надо. Там вас обидят...

— Александр Вершинин

P.S. В самом начале, когда все задания будут по 300-500 тысяч баказоидов за штуку, вам подкинут одиночную миссию за 4 млн. Ключевым сочувствую — это ловушка пиратов, которые таким образом добывают новых роботов. Конечно, справиться с ними можно, но это не принесет вам ни цента...



★ Activision

88% ГРАФИКА

80% ЗВУК

93% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

90%

Самое Мгание НАШ ВЫБОР

MechWarrior 2

Истина в ружье

Если MechWarrior слишком сложен для вас, а побегать на двуногих танках все же хочется, то почему бы не попробовать **Shattered Steel** от Interplay/Bioware? В самом деле, почему бы и нет? Игра не потребует напряжения от ваших нейронов, но в то же время, как и большинство симуляторов грозных боевых машин будущего, наполнит душу уверенностью, что лучше вас никто Вселенную не спасет...

Кстати, вы когда-нибудь задумывались, с чего это вдруг нормальному с виду человеку пришло в голову разсказать на железной копии, так сказать, боевого африканского страуса, сметая все на своем пути?

Я задал себе этот заковыристый вопрос и стал копаться в описании к игре Shattered Steel. К моему великому удивлению там оказалась история... нашего многострадального человечества, начиная с 2015 по 2132 гг. включительно, изложенная более чем на десяти страницах. Внимательно исследовав весь означенный материал, можно прийти к выводу, что ничего хорошего в ближайшие 155—537 лет не предвидится и людям в самом деле останется лишь одно — строить верных роботов-мастодонтов и гонять на них почем зря.

А дело все в том, что наша раса раскололась на две противоборствующие стороны, которые принялись активно воевать друг с другом. Все люди братья — это, конечно, замечательно, но все хорошо в меру. Возникла необходимость в пилоте-наемнике, способном поставить на место разбушевавшихся собратьев по разуму...

Каждой миссии предшествует брифинг, в ходе которого некто командующий скринучим голосом и с родительской, можно сказать, заботой поведает вам о том, как плохо нынче живется, как

мало осталось ракет, как много расплодилось всякой нечисти, и вскользь упомянет, в чем же конкретно состоит цель предстоящего заезда. Расписавшись в получении урока, можно смело отправляться вооружать вашу ходячую крепость.

Благо средств душегубства в этом безумно навороченном Interplay'овском продукте хватает, вы уж поверьте мне на слово. Истина в ружье! Тут и лазеры, и пулеметы, и ракеты, и мортиры, и мины, и плазменные пушки и, наконец, шесть орудий, не высывающихся ни в одну из перечисленных категорий, — это огнеметы, 210-миллиметровые пушки и нечто под романтичным названием Nova. Всего же для уничтожения тадов, бегающих на других страусах, предусмотрено 25 видов стреляющих приспособлений. Однако особо хочется отметить штуковину, обозванную *Nuke*'ом. Весит она восемь тонн и занимает почти все свободное место, но если возьмете ее в поход — не пожалеете. Разносит все и наполго.

Узнав, что с собой брать, разберемся в главном — в средстве передвижения. Выразаясь фигурально, поговорим о роботах. На вооружении состоят семь различных моделей. Есть и большие, и маленькие. Но кому они, маленькие-то, нужны? Большие — вот, где, понимаешь, сила! Их два — *Retro* и *Shiva* (при этом слове неизменно мнится что-то сторукое и с хитрым восточно-ленинским прищуром). *Retro* довольно медлителен, зато если уж прицелится и выстрелит, то можно

отправиться на поиски следующей жертвы — от прежней не осталось и следа. Весит всего 26 тонн, а боеприпасов берет с собой на добрые 15. Обычно на дело, то есть на задание (раз пошли на дело я и добрый Ретро...), посылаются под прикрытием роботов помельче, а то пока развернется, враги могут мину подложить.

Shiva — мечта сапера, друг шахтера... Сверхсекретный, он разрабатывался долгие годы, пока, наконец, не попал к вам. Весит 27 т, полезная нагрузка до 17 т, так что, имея в ангаре такого именитого тяжеловоза, за сохранность урожая можно не опасаться.

Итак, вы восседаете в кабине вооруженного до зубов робота-убийцы. Что дальше? А дальше вот что — дальше хуже. Управление настолько примитивно, что и шестилетнему ребенку впору садиться за штурвал. (Может, в этом и есть сермяжная?) Стрелками — двигаться, башии управляет мышью (простите за каламбур), правая кнопка — ракеты, левая — лазер. Вот и все.

Теперь о графике. Тут не упрекнешь, как ни силен. Постарались люди. Оттянулись Барханы, враги, небо, те же Ноги — все сказочно красиво. Отдельным пунктом хочется выделить карту, представляющую очень четкое рельефное трехмерное изображение местности, которое, при желании, можно крутить и вертеть, выискивая себя и врагов, что всегда полезно — за тадами надо следить, иначе плохо будет. Стоит засмотреться на очередную кучу песка, как вдруг за спиной неизвестно откуда появляется железный паук-переросток и начинает с бешеной скоростью лупить из своих пушек. Обидно, правда? А для того чтобы такого не происходило, умные люди придумали радар, на который иногда надо поглядывать.

Совершенствовать можно не только оружие. По мере выполнения миссий у

вас будут появляться новые генераторы и реакторы. Генераторы создают защитное поле вокруг мастодонта, а реакторы увеличивают его скорость. Как бывалый пилот, дам совет: регулируйте расход энергии во время боя: если надо куда-то быстро



добраться — переключайте мощность с шита на двигатели, а уходя в глубокую оборону, двигатель можно вообще отключить, сосредоточив всю энергию на оружии и защите. Делается это следующим образом: для увеличения и уменьшения мощности орудий используются соответственно *Insert* и *Delete*, шита — *Home* и *End*, двигателя — *Page Up* и *Page Down*.

Подводя итог, глубокомысленно изреку: да, это не *MechWarrior*. Хотя, с другой стороны, так, может, и лучше (это я уже повторяюсь). *Shattered Steel* приходится быстро и оставляет после себя нежные воспоминания. Теперь, когда какой-нибудь бывалый *MechWarrior* вдруг заявит: "...я развернулся, да и валил в него ракету...", а с презрением (неприменно с презрением!) вставит: "А я могу не разворачиваться..."

— Алексей Платонов

Системные требования:

486DX2/66, 8 Мбайт RAM (лучше 16), однокоростной CD-ROM, 25 Мбайт на HDD (min), звуковая карта, мышь (рекомендуется джойстик), MS-DOS 5.0+/Win'95



Shattered Steel

- ★ Bioware
- ★ Interplay

87% ГРАФИКА

76% ЗВУК

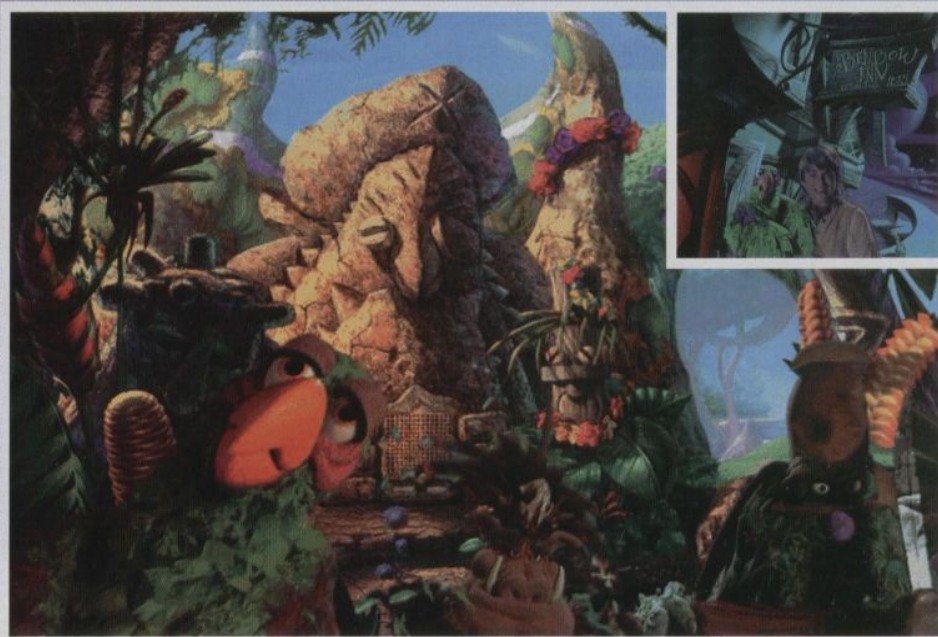
70% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

75%

Муппет-шоу, или ЦЕЛЫЙ ОСТРОВ СОКРОВИЩ

Спешите! Впервые! Звезды ТВ-экрана на вашем дисплее! Морской волк ЛЯГУШОНОК КЕРМИТ в роли капитана СМОЛЛЕТТА! Пушистик ФАЗЗИ — храбрый сквайр ТРЕЛОНИ! Несравненная МИСС ПИГГИ в роли восхитительной туземной принцессы БЕНДЖАМИНЫ ГАН! А также Гонзо, Орел Сэм, мистер Бигги, Безумный Повар и многие другие! Торопитесь! Кто еще поможет им вырвать сокровища из мертвых рук капитана Флинта?! Конечно, только вы — юный похититель таинственной карты Джим Хокинс!..



Помните, как несколько лет назад по нашему ТВ крутили потрясающий кукольный сериал Муппет-шоу Джима Хенсона? Эдакие полные своеобразного изящества “встречи с интересными людьми”: на шоу приглашали какую-нибудь звезду первой величины вроде Сталлоне или Элтона Джона, она являлась, и тут-то на жертву набрасывалась толпа страннейших созданий и начинала издеваться, кто во что горазд.

Бровастый ретроград дысыый американский орел Сэм всех учил жить и чуть не выставил за дверь Рудольфа Нуриева — за “неподобающий столь приличному месту вид”. Танцора отстояли, но потом ему пришлось исполнять сольную

партию в балете “Свиное озеро” — на пару с местной красоткой Пигги, звездой сериала “Свиньи в космосе” (несмотря на всю свою genialность, справился он с трудом!).

Ничего, в следующий раз Сэм был вынужден... слопать собственную шляпу за “наезды” на Элтона Джона: мрачный символ Соединенных Штатов никак не хотел верить, что у этого почетного гостя есть масса общего с Моцартом.

Шарль Азнавур объяснялся с Пигги по-французски, а потом



долго от нее бегал, поскольку страсть свиньи была просто сокрушительной: что поделалась, французский — язык любви!

Пухлая боксерская груша пристала к Сталлоне, умоляя дать ей автограф: “Твой знаменитый крюк слева!”... Ну и так далее.

Все это было безумно весело и остроумно. Совершенно потрясающие куклы, каждая со своим, как сказал бы орел Сэм, “неоднозначным” характером, четкое развитие сюжета и восхитительный ернический “психологизм”. Эффект создания “параллельной реальности” достигался полностью, и когда среди всей этой околесицы вдруг появлялось какое-нибудь “лицо с обложки”, ему, несчастному властителю дум (либо секс-идолу), приходилось вертеться в полном соответствии с ее плюшевыми законами, становиться жертвой закулисных интриг и отбиваться от домогательств перзрелой мисс Пигги... Короче, мы и сами оказывались в параллельной реальности, куда более доброй и забавной, чем наша.

Еще одно. Некоторое время в видеопрокате бродил фильм Хенсона “Лабиринт” с Дэвидом Боуи (!) в главной роли —

знаменитый музыкант играл короля гоблинов Джерретта. Похитил, негодяй, у главной героини братика и не хотел отдавать: чтобы найти малыша, девочке Саре пришлось пройти через все Зазеркалье и победить Джерретта-Боуи. Само собой, кого она только там не встретила! Каких только глупостей не выслушала! Кстати, всю музыку писал сам Боуи (даже отдельную пластинку потом выпустил). Если не смотрели — обязательно поищите!

Вернемся к Муппет-шоу. Помните, кто был там самым главным, кого все слушались, к кому липла расчетливая старлетка Пигги? Правильно! Зеленый лягушонок Кермит — импресарио, конферансье и вообще душа всей этой странной компании. Именно он, негнбиаемый Кермит, и стал капитаном Смоллеттом в фильме “Муппет-шоу в поисках Острова Сокровищ” — очаровательное такое кино в стиле бродвейского мюзикла.

А фильм, в свою очередь, стал основой для замечательной детской игрушки





Muppet Treasure Island, которую выпустила фирма Activision совместно с Jim Henson Production (сам Хенсон, увы, уже умер, но дело его живет — и у вас есть шанс в этом убедиться).

Об игре и поговорим. По жанру это некое мультимедийное смешение квеста и «живой книжки» — немного напоминает Monty Python & The Quest for the Holy Grail, только гораздо мягче, и предназначено по идее для детишек 6-7 лет. Никакой текстовой информации, и даже когда приходит время перейти на следующий диск, никто не пишет «Вставьте CD #256 в дисковод Н» — просто на экране появляется точное изображение соответствующего диска (все три CD, на которых размещена игрушка, разного цвета и очень красивые), и попугай Стивенсон, ваш спутник и помощник, говорит: «А теперь поставьте диск, который выглядит вот так».

Все задачки на редкость просты, попугай всегда готов дать совет — короче, квест для малышей, или семейный квест, как говорят сами авторы. Но если бы вы только знали, какое удовольствие получила автор этих строк, особа весьма преклонных лет, играя в эту игрушку! Это же Мuppet-шоу, настоящее, как прежде!

Даже не знаю, о чем говорить в первую очередь!

Ну ладно, как положено: графика. Тут рассказывать и рассказывать! Совершенно потрясающие виды и интерьеры (полностью рисованные), великолепная цветовая гамма — то светлая, почти серебристая (Бристоль), то

очень насыщенная, коричнево-золотая («Адмирал Бенбой», корабль), то просто какое-то варварское великолепие (остров). Ракурс всегда берется самый неожиданный и... логичный: действительно, будто смотришь «своими глазами», и мир преломляется безо всяких поправок на «реальность». Насколько я могу судить, это то самое, чего детям часто не хватает в игрушках: привычная для нас «оцифрованная» реалистичность изображения, плоская и удобная, для них пока условность. Поэтому им легче всего играть в абсолютно абстрактные плоские ходилки без художественных наворотов — там хоть все точно! Muppet Treasure Island им тоже понравится, хотя ни «простой», ни «плоской» назвать игру никому в голову не придет.

(Кстати, судя по «кредитсам», создатели «обкатывали» игрушку в ближайшей начальной школе. Потрясающе! Неплохой метод тестирования!)

Экран при перемещении прокручивается, а не меркнет для перехода на следующую картинку, что и в квестах, и в «живых книгах» — обычное явление. А на самих экранах! На все можно посмотреть, все потрогать, и эффекты это дает самые неожиданные. Сколько маппетовских персонажей можно так вызвать! То вдруг фифа какая-нибудь с мягкими ушками пробежит, то два пирата появятся (беседуя почему-то о том, где здесь можно найти университет, и есть ли он в Бристолье вообще). Ну и, конечно, всегда можно пообщаться с носатым Гонзо и его другом-крысенком — они вам по сюжету помогают, вечно путаясь под ногами.

Этот принцип, кстати, напоминает «живую книгу» — а у нее функции прежде всего обучающие. Ну что же, в Muppet Treasure Island детей (и вас, если у вас проблемы с развитием!) научат

различать стороны света, искать созвездия, стоять у штурвала... и много еще чего — например, расстреливать пиратов яблочными пирогами за большие деньги, беседовать с черепами и играть на пианино. Во всяком случае мышью возить они научатся отменно, а еще (под руководством верного Стивенсона) освоят основные правила обращения с компьютерными игрушками — как сохранять и восстанавливать игру, выходить из нее, использовать инвентарь.

плюшка ждет ее милого «Смолли»! Ничего, они помирятся, не бойтесь! Прямо среди сокровищ Флинта!

4 то еще? Если вы с успехом пройдете весь квест, вам дадут возможность посмотреть несколько фрагментов самого фильма — вот это подарок! Правда, видео здесь воспроизводится чуть-чуть похуже звука (звук же просто идеален).

Системные требования:
486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, 35 Мбайт на HDD, SVGA, мышь, звуковая карта, Windows 3.1x/Windows 95



Теперь звук... Тут уж и вовсе слов нет! В игру включили саундтрек из упомянутого одноименного фильма — забойная музыка, мелодий десять, на каждый случай! Почти на каждом экране вверху слева под курсором появляется изображение ноты — шелкни и слушай фрагмент!

Само собой, воспроизведение речи и разнообразнейшее звуковое оформление выполнены просто идеально. Фоновые шумы — последний штрих, делающий этот забавный маппетовский мир совсем живым.

А герои, герои! Впрочем, чего их описывать — это видеть надо! Неотразимый Кермит в седом паричке с ленточкой, в камзоле и при шпаге, страшным голосом вопящий к месту и не к месту: «Свистать всех наверх!». Зато он научит вас собирать модели кораблей, рулить и стрелять из пушки!

Бедняга Кермит! На зеленых берегах Острова Сокровищ его ждет не дожидаясь туземная принцесса Бенджамина Ган — одичавшая мисс Пигги. Кермита она, впрочем, не забыла — ну и

Короче говоря, если хотите сделать ребенку (и себе) классный подарок, то... Вернее, так: если хотите сделать себе классный подарок, но стесняетесь — подарите ребенку Muppet Treasure Island! И поиграйте властью!

— Наталья Дубровская



Muppet Treasure Island
The Epic Family Adventure

★ Activision

96% ГРАФИКА

97% ЗВУК

98% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

99%

БОЛЬШЕ КАРТИНОК — ХОРОШИХ И РАЗНЫХ

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ "МАГАЗИНА ИГРУШЕК" ПРИСТАЛЬНО СМОТРИТ В ЭКРАННУЮ ДАЛЬ

Признайтесь честно, уважаемые читатели, найдется ли среди вас хоть один отщепенец, который не любит игры и прочие, не менее важные программные продукты, обладающие — здесь, пожалуйста, максимум внимания! — качественной графикой?

Полагаем, таких нет, а те, что все-таки были, вымерли как мамонты (царство им небесное!): лет двадцать уж минуло с тех кошмарных времен, когда бордато-суровые дядки программисты сутками не вылезали из-за компьютеров, играя не в бирюльки, но ТЕКСТОВЫЕ (!) игры. Одно слово, древние волосатые слоны... Нынче же увечная графика обычно приводит только к одному — и законному — результату: несчастный программный продукт, пусть он даже тысячу раз гениален, будет мгновенно забыт и брошен всеми, кроме, быть может, двух-трех десятков эстетов, сотни извращенцев да людей, доселе ничего приличнее не видевших.

Впрочем, как вы с нашей помощью догадываетесь, далеко не все зависит от производителя игры: восприятие любой экранной картинке в большей мере зависит от устройств ее отображения, а именно МОНИТОРА и ВИДЕОКАРТЫ. Так вот, сегодня — здесь и сейчас! — речь пойдет о видеокартах (до мониторов мы еще доберемся, обещаем!). И едва ли не главная причина появления на страницах "МИ" именно этого обзора — в том, что рынок буквально завален разновсяческими картами, многие из которых...

Но стоп, стоп! Обо всем по порядку.

Кое-что о терминах

Начнем с самого скучного — с терминологии, с которой вам так или иначе придется знакомиться, если вы собираетесь "обустраивать/покупать компьютер". Для зачина разберемся, какими параметрами характеризуется видеокарта.

Максимальная разрешающая способность (в точках)

Обычно ее указывают как произведение двух чисел: 1024x768, 640x480, 320x200 и т.д. Ну а означает это то, что максимальное число точек по гори-

зонтали (рассмотрим первый случай) равно 1024, а по вертикали — 768. Правда, не стоит воспринимать этот параметр слишком буквально: несмотря на то что теоретически изображение, выведенное картой с большей разрешающей способностью, должно оказаться качественнее, не надо забывать о мониторах — кои способны сгладить эти различия (а то и вовсе — опровергнуть подобные выкладки).

Число одновременно отображаемых цветов

Это еще одно возможное отличие видеокарт. Именно возможное, поскольку сегодня даже самая дешевая абстрактно-китайская видеокарта за \$20 способна работать на пределе восприятия человеческого глаза, выдавая на экран изображения в 16 млн. цветов.

(Впрочем, есть здесь одно "но": только что описанные параметры в некоторой степени являются взаимоисключа-

емыми — и разрешающая способность, и "цвета" требуют определенного внимания со стороны видеопамяти (см. ниже), размер которой обычно ограничен. Поэтому, как говорится, "выбирай, но осторожно": или 1024x768x256 цветов, или 640x480x16 млн. цветов. К счастью, современные мониторы не налагают никаких ограничений на число отображаемых цветов, "обижая" одно только разрешение.)

Частота регенерации изображения

Еще один параметр, косвенно влияющий на качество изображения. Но стоит учесть, что его значение даже для отменных мониторов будет несколько худшим, нежели для средних видеокарт.

Видеопамять

В техдокументации на видеокарту могут встречаться следующие аббревиатуры: DRAM, EDO DRAM, VRAM, MDRAM, WRAM и SDRAM. Что это за "рамы" такие?

DRAM — это стандартное динамическое ОЗУ (оперативное запоминающее устройство), верой и правдой служащее пользователям компьютеров, кэш-контроллеров и всего остального, куда можно вставить память.

Дополнительное EDO во втором сокращении показывает, что в карте используется новый вариант динамического ОЗУ, появившийся практически одновременно с компьютерами на базе процессоров Pentium. Память этого типа несколько быстрее обычной — за счет специальной внутренней организации, а также (в видеокартах) за счет несколько меньшего времени доступа: 45-50 нс EDO SOJ вместо 60-70 нс DRAM SOJ. Оба означенных выше типа памяти используются примерно в 80% современных видеокарт.

Память SDRAM появилась совсем недавно и представляет собой нечто среднее между статическим и динамическим ОЗУ. Использование микросхем этого типа позволяет увеличить скорость доступа к ОЗУ примерно в два раза. Однако, SDRAM пока довольно дорога, что сдерживает ее применение как в компьютерах, так и в видеокартах. Но будем откровенны: судя по всему, именно этому стандарту уготована роль "убийцы" DRAM во всех областях применения.

До последнего времени наиболее совершенным вариантом являлись микросхемы VRAM. Разработанные специально для применения в виде-

окартах, они позволяют параллельно выводить изображение на экран и предоставлять доступ к видеоОЗУ центрального процессора компьютера (при использовании памяти других типов одновременный доступ к памяти со стороны видеоконтроллера и ЦП невозможен). На сегодня этому стандарту принадлежит примерно 15% рынка, однако его доля наверняка будет сокращаться.

О WRAM и MDRAM сказать почти нечего, кроме разве того, что они существуют. Дело в том, что эти модификации памяти созданы и применяются буквально двумя-тремя фирмами: WRAM используется в видеокартах компании Matrox, а MDRAM разработан специально для видеоадаптеров на базе контроллера Tseng Labs ET-6000.

Как показывает практика, быстрое действие графических карт, в отличие от цены, не так уж существенно зависит от типа используемой памяти. В общем, "для дома, для семьи" обычно хватает DRAM или EDO DRAM, если, конечно, у вас есть выбор (можно найти карту на базе контроллера S3 Trio 64 V+ с любым из трех наиболее распространенных типов ОЗУ, но не существует ни одной карты от Matrox на DRAM).

Как правило куда более важное значение имеет количество памяти "на борту", поэтому мы приводим таблицу, из которой ясно, чего можно добиться при разном объеме видеоОЗУ (см. таблицу в конце главы).

Немного истории

MDA

Когда IBM создавала свой персональный компьютер (а было это более 15 лет тому назад), ее специалисты, решив, что размещать видеоадаптер непосредственно на материнской плате нецелесообразно, разработали последний в виде особой карты, вставляемой в специальный слот системной шины. Разумеется, тогда мало кому могло прийти в голову, что созданный (в основном для бизнеса!) столь серьезной компанией компьютер будет активно использоваться для игр, поэтому первые IBM PC продавались с видеоадаптером MDA, в принципе не способным выводить на экран графические изображения. О том, что в мире существуют какие-либо цвета, кроме черного и белого (точнее сказать, зеленово-янтарного), владельцам компьютеров с этой видеосистемой тоже пришлось забыть.

COMBO TV+

На одной SVGA PCI-плате

- Телевизор
- ТВ ИК-пульт
- Видеоплеер для CD
- Быстрый SVGA
- Цифровое фото — захват ТВ- и видеокадров

5в1

А кроме того — платы для работы с видео на домашнем PC и в студии.

И наконец, устройства преобразования компьютерного изображения в видео.



TOO "Стойк ЛТД"
(095) 366-9006, 962-8243

CGA

К чести разработчиков необходимо отметить, что свою ошибку они исправили быстрее, чем через год: так на рынок вышла карта CGA (аббревиатура от "Цветной графический адаптер"). Текст, пусть и цветной, эта карта отображала гораздо хуже, нежели MDA, зато имела два графических видеорежима: 320x200x4 цвета и 640x200x2 цвета. (К слову, именно тогда начался "обвальный" выпуск игр для IBM PC, ориентированных в основном на первый из видеорежимов, поскольку два цвета "разве товар дают?".)

EGA

Прошло три года, и компьютеры разжались еще одной новинкой — видеоадаптером EGA, отличающимся от CGA, во-первых, лучшим качеством текста, а во-вторых — поддержкой трех типов мониторов: созданного для MDA монохромного (где кроме текста появилась возможность использовать графический режим 640x350x4 цвета (цвета получались так: черный, белый, белый интенсивный, белый мигающий)), обычного цветного (на котором EGA работал так же, как CGA, если не считать двух новых режимов — 320x200x16 цветов и 640x200x16 цветов), и улучшенного цветного (ECD), созданного специально для этой карты и обладающего возможностями повысить качество текста, выбирать цвета из 64-цветной палитры и использовать новый графический режим 640x350x16 цветов.

Производители игрушек предпочли продолжить использование видеорежима 320x200 точек (как выяснилось позднее, они не прогадали), что позволяло легко выпускать игры и для CGA, и для EGA: все изображения рисовались один раз и сохранялись в специальных файлах, а особенности

конкретного видеоадаптера сказывались только при выводе на экран.

VGA

В 1987 году появились два совершенно новых типа видеокарт — MCGA и VGA. Первая карточка благополучно забыта, а вот вторая... Вторая стала стандартом почти на десять лет, поставив таким образом своеобразный рекорд. В отличие от более ранних разработок, эти и последующие карты требовали использования аналоговых мониторов, позволяющих работать с тем числом цветов, которое поддерживается видеокартой. Сами же новые видеоадаптеры принесли в мир всего три свежеспеченных видеорежима (если не считать улучшения воспроизведения текста): 640x480x2 цвета, 640x480x16 цветов (только VGA) и 320x200x256 цветов. Как вы знаете, "игростронтели" считают последний режим стандартным даже сегодня; несмотря на очень низкое разрешение, несмотря на то что режимы 640x480 гораздо легче программируются, разработчиков игрушек покорила возможность одновременно использовать 256 цветов, что делало изображения достаточно реалистичными. Не стоит забывать и о том, что, как уже было сказано, и до этого игры разрабатывались в расчете на разрешение 320x200 точек.

Впрочем, некоторые фирмы пошли на риск, используя в своей продукции нестандартные режимы 320x240x256, 320x400x256 и 360x480x256, поддерживаемые, как потом выяснилось, практически всеми видеоадаптерами типа VGA.

SVGA

А что сегодня? Увы, сегодня, спустя девять лет, многие современные игры "умеют делать" только 320x200x256 цветов. Отчего так? Все просто: после

1987 года производители видеокарт стали реализовывать новые режимы по принципу "как бог на душу положит", совершенно не заботясь о совместимости с картами-конкурентами.

Что оставалось делать создателям игр? Возможны три варианта поведения. Первый и самый сложный: "трясти" разработчиков "железяк", дабы знать, как реализуются режимы SVGA (точного значения этот термин не имеет, а если объяснять популярно, то SVGA — это все, что круче VGA), и встраивать в игры поддержку всех имеющихся на рынке моделей в виде специальных драйверов. В качестве примера сразу вспоминается SimCity 2000 от Maxis. Однако на этом пути у производителя возникало множество проблем, главная из которых озвучена еще сто лет неким Козьмой: нельзя объять необъятное. Та же SimCity напрочь отказывалась работать на некоторых картах, что отнюдь не добавляло авторитета фирме-производителю.

Второй способ уйти от проблемы с совместимостью очень радикален, но зато снимает почти все вопросы создателей игр (речь не только о графике). Что это за способ? Полностью отказаться от DOS и делать игры под Windows или OS/2: в данном случае игра будет осуществлять вывод на экран, используя функции ОС, а написание драйверов для последней — прямая обязанность производителя "железки".

Однако по разным причинам вариант был поддержан далеко не всеми: программирование в оконной системе сложнее, а это требует серьезных затрат на дополнительное обучение программистов; довольно большое количество ресурсов компьютера "съедается" сложной ОС, что повышает требования к аппаратуре и сужает ры-

нок игры; да и ориентация на какие-либо системы кроме MS-DOS тоже вряд ли увеличивает число потенциальных покупателей.

Нельзя сказать, что игры под Windows, OS/2 или UNIX не выпускались совсем: они были, но в мизерном количестве. В основном производились логические игры, абсолютно не требовательные к ресурсам компьютера (вспомните "Пасьянс" и "Минер" из стандартного комплекта "Окон"), различные квесты или стратегические игры (яркий пример — Galactic Civilization).

Третий же вариант самый простой: выпускать игры, ориентируясь на стандартный видеоадаптер VGA, — легко, быстро и красиво (если, конечно, у художника все в порядке с руками).

VESA

Однако такое положение вещей устраивало далеко не всех, и в начале 90-х ассоциацией VESA были предложены стандарты на режимы SVGA, призванные положить конец разброду и шатаниям в мире производителей карточек. Стандарт VESA 1.0 указал, как следует работать в режимах с разрешением от 640x480 до 1280x1024 при 16 и 256 одновременно отображаемых цветах; его модификация под номером 1.1 добавила те же режимы, но при 32768 (32К) и 65536 (64К) цветах (так называемый HiColor); а версия 1.2 принесла новое расширение — 1600x1200 точек и новое же — сносшибательное! — количество цветов — 16,7 млн. (TrueColor)! Правда, увидеть их сразу невозможно: даже при самом мощном разрешении на экране нет и половины такого количества точек.

Наличие аппаратной поддержки стандарта VESA 1.2 ныне считается абсолютным минимумом (в приличном, разумеется, обществе), в то вре-

ПОЗВОНИ... УВИДИМСЯ!

COMPRO™

The Way To Go

Видеотелефон к Рождеству - лучший ПОДАРОК

Вашим любимым!

DIGITAL CAMERA -

- No Video Capturing Card needed
- Plug into any Parallel Port
- No Power Adaptor needed
- Microsoft Windows™ compatible software library
- Up to 640x480 resolution

Master Distributor

Trans-Ameritech

МЫ РАБОТАЕМ КАЖДЫЙ ДЕНЬ, КРОМЕ ВОСКРЕСЕНЬЯ
Москва, Б.Очаковская, 14 Тел./факс: (095)430-9959, 430-2207, 430-2457, 430-6809

- Специальная программа "Дилер +" •
- Звоните, чтобы сотрудничать с выгодой •
- Специальные скидки от оптовых цен • Рекламная поддержка •



Приглашаем посетить наш WEB-сервер <http://WWW.AIRTON.C>



Розничные магазины Аэртон:
ул. Воронцово Поле, 3
ст. м. "Чистые пруды"

230-63-50 (9 линий)
факс: 916-03-24

Наши дилеры:

Каширское шоссе, 64/1
ст. м. "Каширская"

324-06-41
324-01-58

ул. Кошкина, 11/1
ст. м. "Каширская"

324-15-51

ВВЦ, пав. "Выч. техника"
ст. м. "ВДНХ"

974-60-07



Ломоносовский проспект, 23
ст. м. "Университет"

938-00-21
938-27-40

пл. Тверская застава, 3
ст. м. "Белорусская"

250-46-57
250-44-76

ул. 1-я Ямская, 3/7
ст. м. "Рижская"

289-44-36
289-41-06

ун-г. "Московский", 3 эт.
ст. м. "Комсомольская"

204-59-52



Оптовый отдел:
Якиманский переулк, 6
ст. м. "Октябрьская"

232-64-00 (3 линии)
факс: 238-28-45

ул. 2-я Брестская, 19/18
ст. м. "Маяковская"

250-96-17
250-96-20

ул. Шаболовка, 61/21
ст. м. "Шаболовская"

952-32-47
958-25-35

салон "ТОК-ТАГАНКА"
ст. м. "Таганская"

912-00-28
912-83-16

ул. Б. Полянка, 55, стр. 2
ст. м. "Добрынинская"

238-93-20
238-92-86

г. Зеленоград
3-д "Квант"

536-85-48
факс: 534-19-42



Мудрый и медленный
компьютер



LG

Новое имя

GoldStar

WIENER PC

на базе *Intel Pentium® Processor*

75/100/120/133/150/166/200 MHz от \$510

с мониторами

GoldStar

14", 15", 17", 20"

от \$237

Доставляем и устанавливаем компьютеры у Вас дома и на работе.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА: 917-21-21 каждый день с 10⁰⁰ до 21⁰⁰



**МЫ РАДЫ
СООБЩИТЬ**

что теперь наша компания готова принять назад купленные Вами компьютеры в течение двух недель с момента продажи. Для этого достаточно Вашего желания. Деньги возвращаются.

WIENER PC зарегистрированная торговая марка компании Р. и К.

мя как стандарт 2.0 (последний на данный момент), не принеся ничего существенно нового, но быстрее работающий, не столь обязателен, в результате чего некоторые производители обеспечивают его поддержку только программными средствами.

Большинство современных игр, о которых говорится, что они "требуют SVGA-адаптер", работают в режиме 640x480x256 цветов и обходятся, соответственно, даже VESA 1.0. Если же игра не работает, остается только:

- 1) надеяться, что она "знает" эту карту и способна использовать ее режимы напрямую;
- 2) выкинуть что-нибудь типа UniVBE и молить бога, чтобы пронесло;
- 3) запустить игру в VGA-режиме;
- 4) выкинуть эту карту на помойку и приобрести что-нибудь посвежее, тем более что видеоадаптер китайского производства средней степени паршивости (но вполне VESA-совместимый) обойдется этак долларов в 30.

Внимание: идем в магазин!

А теперь несколько немудреных советов о том, на что следует обращать первейшее внимание при покупке новой видеокарты.

Скорость. См. ниже результаты тестирования видеокарт (нашей лаборатории удалось собрать практически все продающиеся в Москве "массовые" видеоадаптеры!).

Максимальное разрешение. Почти все современные видеокарты поддерживают разрешение 1280x1024. В этой связи с полной уверенностью заявляем, что большего и не требуется (если только вы не профессиональный дизайнер).

Максимальное число цветов. Сейчас это значение для всех карт одинаково — 16 миллионов. Больше не бывает, поскольку все равно будет незаметно,

а меньше никому делать неинтересно. Другой вопрос: при каком разрешении это достигается. Впрочем, ни одна из игр не требует такого количества цветов, да и среди остального "софта" трудно назвать более двух-трех продуктов, нуждающихся в палитре подобных размеров.

Шина. Практически все видеокарты выпускаются в виде плат расширения, вставляемых в соответствующий слот системной шины. На сегодня стандартом для видеоадаптеров является локальная шина PCI. Определить, какие шины используются в вашем компьютере, можно либо по описанию материнской платы, либо просто открыв корпус PC. Обычно на современных системных платах находится по три-четыре слота ISA (под модем или звуковую карту) и примерно столько же более коротких разъемов — а это и есть PCI.

Если на материнской плате все слоты имеют одинаковую длину (в 286-х и 386-х компьютерах всегда, зачастую — в старых 486-х), это означает, что имеется только ISA, и, прежде чем думать о новой видеокарте, стоит позаботиться о смене материнской платы (либо о покупке нового компьютера).

Другой вариант: примерно та же картина, но рядом с двумя или тремя слотами имеются короткие разъемы, являющиеся как бы их продолжени-

ем. "Расшифровываем": в вашем компьютере используется устаревшая локальная шина VESA. Конечно, можно поискать видеокарту, "заточенную" под VESA, но лучше все же поступить так же, как и в предыдущем случае, не пытаясь модернизировать безнадежно устаревший компьютер.

Почти во всех Pentium'ных системных платах производства ASUSTeK и (с недавних пор) в некоторых от Iwill небольшое расширение имеется около одного из PCI-слотов. Данный слот, разработанной инженерами ASUSTeK, относится к шине MediaBus. Хотите — используйте его как обычный слот PCI, хотите — установите в него специальную плату расширения, совмещающую в себе видео- и звуковую карты или "звучок" и SCSI-адаптер. Такие карты ныне производит только ASUSTeK, но, полагаем, ситуация вскоре несколько изменится.

Последний вариант установки видеоадаптера заключается в его распайке непосредственно на системной плате. Как говорится, тоже способ, причем дешевый. (Рекомендуем тем, кто собирается приобретать материнскую плату для Pentium и при этом стеснен в средствах, внимательно посмотреть на результаты тестирования "матери" ASUS P/I-P55SP4V.)

Количество видеопамати. Если предполагается "гонять" только DOS'овские игры, то, вообще говоря,

хватит и 512 Кбайт памяти (столько требуется для поддержания видеорежима 640x480x256 цветов).

Однако ориентироваться все же надо на более современное значение в 1 Мбайт. Этого, кстати, хватит и для Windows, и для OS/2. Если ваш монитор способен работать с разрешением 1024x768 точек, не портя вам настроение, стоит установить второй мегабайт, дабы применять это разрешение при 64К цветов. В последнем случае две программы, запущенные в окошках, не будут извращать друг друга цвета, что неизбежно при использовании в оконной системе 256-цветного видеорежима.

Еще одна тонкость: установка дополнительной видеопамати увеличивает скорость видеокарт (почти всех). В общем, даешь 2 Мбайт и больше!

А вот проблема **цены** относительна: при цене мегабайта EDO DRAM в \$15 он достаточно дорог, если оснащать им 30-долларовую китайскую S3 Trio64 V+, и дешев, если вы покупаете за сотню Diamond Stealth 64 на том же "камне".

К слову, некоторые видеокарты неспособны нести на себе лишь 1 мегабайт памяти, что явилось одной из причин того, почему мы тестировали карты в "двухмегабайт" конфигурации.

Как будто все. Спасибо за внимание, можете переходить к собственно результатам тестирования.

Разрешение	16 цветов	256 цветов	HiColor 15 bit	HiColor 16 bit	TrueColor 24 bit	TrueColor 32 bit
320x200	256 Кбайт	256 Кбайт	256 Кбайт	256 Кбайт	256 Кбайт	256 Кбайт
640x480	256 Кбайт	512 Кбайт	512 Кбайт	512 Кбайт	1 Мбайт	2 Мбайт
800x600	512 Кбайт	512 Кбайт	1 Мбайт	1 Мбайт	2 Мбайт	2 Мбайт
1024x768	512 Кбайт	1 Мбайт	2 Мбайт	2 Мбайт	4 Мбайт	4 Мбайт
1152x864	512 Кбайт	1 Мбайт	2 Мбайт	2 Мбайт	4 Мбайт	4 Мбайт
1280x1024	1 Мбайт	2 Мбайт	4 Мбайт	4 Мбайт	6 Мбайт	6 Мбайт
1600x1200	2 Мбайт	4 Мбайт	6 Мбайт	6 Мбайт	8 Мбайт	8 Мбайт

ШИРОКИЙ ВЫБОР КОЛОНК

JAZZ HIPSTER

ТОЛЬКО У НАС МОДЕЛИ

J-520AV

Необходимо отметить действительно мощный, сочный и агрессивный звук... общая картина производит некоторое впечатление — прежде всего своей насыщенностью. Особо приятны взрывы, выстрелы — соль "игрового звука". Достигается это за счет хорошего баса.

("Магазин игрушек" #6 '96)

J-707AV

... колонки названы экспертами лучшими. Качество и мощность звука вполне на уровне акустических систем неплохого музыкального центра.

("Магазин игрушек" #6 '96)

РОЗНИЧНАЯ ПРОДАЖА

ВСЕ МОДЕЛИ НАКОПИТЕЛЕЙ CD ROM И ЗВУКОВЫХ КАРТ

у официального дистрибьютора фирмы

ЛУЧШИЙ CD ROM 1995 Г.

AZTECH CDA468

AZTECH

И МОДЕЛИ 1996 Г.

CDA668, CDA868 и CDA1068

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СКИДКИ ДЛЯ ДИЛЕРОВ
КОНСУЛЬТАЦИИ, ГАРАНТИЯ, УСТАНОВКА

Sound Galaxy VOYAGER 6x

АЗТЕК 3D SOUND CARD

"Белый ветер", Москва тел.: 928-7394

"Симплекс", Коломна 4-5352
ЭТК, Москва 924-3684
MediaLan, Москва 444-3130
MPC Club, Москва 943-9293

"АСП Техсервис", Екатеринбург 53-3433
"Квеста", Новосибирск 35-0981

SOUND GALAXY МЫ ПРОДАЕМ ТОЛЬКО ТО, ЧТО КУПИЛИ БЫ САМИ

ТЕЛ.: 165-09-00, ФАКС: 164-26-59, E-mail: skvkltd@online.ru

VK Ltd.

Sound Galaxy is a trademark of Aztech Labs Inc.

Результаты тестирования

Несколько предварительных замечаний.

1. Современные видеоадаптеры все чаще и чаще представляют собой не отдельную плату, а являются лишь частью чего-либо более крупного. Во-первых, производители любят "навешивать" на видеоадаптер карты-телеприемники. Во-вторых, видеоадаптер (либо классический, либо специально разработанный) может размещаться непосредственно на материнской плате (цель благородна — снизить цену на PC). Далее. Видеокарты могут конструктивно объединяться со звуковыми адаптерами, причем существует два способа их слияния: либо использовать специальные микросхемы (как в 3D Edge), либо ориентироваться на шины типа MediaBus. Последний подход предпочтительнее тем, что позволяет объединить в одно целое любую карту, требующую шины ISA, с любым же

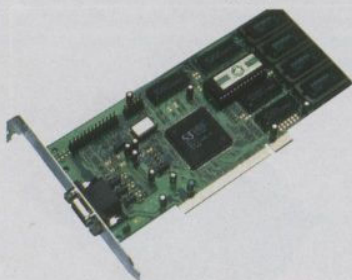
видеоадаптером, но рассчитанным на PCI (впрочем, распространению этого технологического приема мешает незначительное количество материнских плат, поддерживающих MediaBus, и соответствующих карт расширения).

2. Необходимо отметить и тенденцию к появлению недорогих трехмерных ускорителей. То, что раньше стоило порядка \$1000, ныне продается за \$150-200. Вполне реально, что дешевизна чипа S3 Virge приведет к тому, что к концу нынешнего года 3D-ускоритель будет стоить не более \$50.

3. Прежде чем приобрести видеокарту, проверьте работоспособность привода CD-ROM: дело в том, что драйверы и утилиты даже к "абстрактным" китайским картам ныне поставляются только на компакт-дисках.

Artist Art-3DV

Поведение этой карты, увы, осталось для нас малопонятным: 3DV базируется на контроллере S3 Virge, однако, в отличие от остальных карт на этом процессоре, принимавших участие в тестировании, мы так и не смогли заставить ее показывать видео, причем не



только на полном экране, но и в окошке. На остальных тестах были получены средние (они же посредственные) результаты. Подсластить пилюлю смогло только наличие на прилагаемом к карте CD-ROM трех 3D-игрушек (и не самых худших в своем жанре).

довержение всех бед любимой Quake, использовавшийся в качестве игры-эталоны, не сумел установить видеорежим больший, нежели 360x480 точек — и это



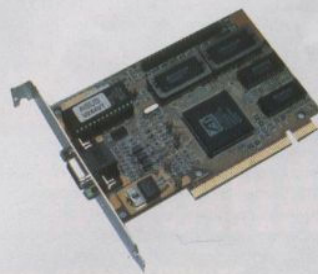
несмотря на полуторачасовые пассы руками всей тестовой лаборатории и продолжавшиеся такое же количество времени попытки настроить UniVBE. Ни к чему хорошему не привели и наши усилия по части задействования утилиты M64VBE, поставляемой вместе с картой.



кстати, прилагается абсолютно ко всем вариантам карт на этом процессоре.

ASUS PCI-V264VT

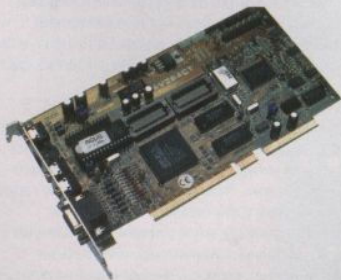
Video Xpression, и никаких гвоздей! Полнейшая



совместимость и практически одинаковые результаты по тестам.

ASUS PCI-V264CT

Практически полный аналог ATI Graphics Xpression. Функция VESA, сообщающая название фирмы-производителя, постоянно заявляет: ATI. Хотя, собственно, ничего плохого здесь нет: главное, чтобы нормально работало. Впрочем, есть у этой карты и неприятная особенность: установка второго мегабайта видеопамяти зачастую (не всегда!) приводит к



появлению совершенно непонятных, но мешающих нормально жить глюков, причем не только в OS/2 или Windows 95, но и в DOS. К достоинствам платы следует отнести возможность применения микросхем памяти любого типа (как EDO, так и обычного DRAM), причем даже вперемешку (то есть первый Мбайт EDO, а второй — DRAM, или наоборот).

ATI 3D Expression

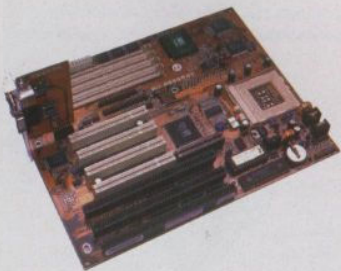
Новинка сезона — новый "камень" ATI mach64GT. Помимо видеоускорителей и двумерного блока, он содержит еще и блок под названием 3D Rage, обеспечивающий быструю трехмерную графику. По этому параметру способен соперничать даже с более дорогими картами от Matrox. Но самое главное не в том, что 3D Rage быстро работает, а в том, что его



поддерживают производители программного обеспечения. Кстати, в коробку с картой в виде бесплатного бонуса вложен компакт-диск с игрой MechWarrior II в версии, рассчитанной специально под этот видеоконтроллер! В остальном карта работает примерно так же, как и видеоплаты на базе чипа VT.

ASUS P1-P55SP4V

Вообще говоря, P1-P55SP4V не совсем видеокарта, точнее, это совсем не видеокарта, а материнская плата с интегрированной видеокартой. В качестве последней используется SIS 5596. Отдельной видеопамяти нет — с помощью BIOS под одну отбирается 1 или 2 Мбайта обычного ОЗУ.



Карта заработала без проблем, пусть и не очень уж быстро. При установке другой видеокарты встроенный видеоконтроллер автоматически отключается, что позволяет при необходимости использовать любую плату. Учитывая простоту установки и невысокую цену данного ASUS'а, его смело можно рекомендовать для самостоятельной сборки компьютера.

ASUS PCI-AV264CT-N

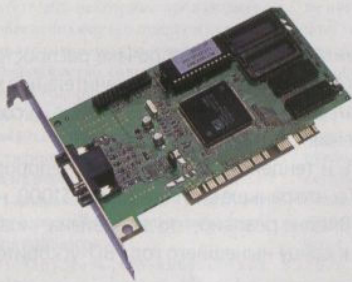
Карта для шины MediaBus, объединяющая в себе mach64CT и Vibrat6 (стало быть, видео и звук "в одном флаконе"). К сожалению, протестировать PCI-AV264CT-N по-человечески так не удалось. По скорости демонстрации MPEG карта почти эквивалентна обыкновенной V264CT. На тестах видеоакселератора регулярно вис компьютер, в результате чего эту часть испытаний ни разу не удалось довести до конца. В

ASUS PCI-V264GT/plus

Из названия следует, что карта сделана на базе контроллера mach64GT. Однако перед ATI 3D Expression у нее есть неплохое преимущество по скорости. Связано это с тем, что карта от ATI Technology использует память типа EDO, а V264GT/plus — более быстрые микросхемы SDRAM. Отсюда — и более высокая скорость выведения изображения. Заметим, что в природе существует и GT "для бедных" (ASUS PCI-V264GT) на EDO. Последняя карта ничем не отличается от 3D Expression. Замечательная игра MechWarrior II,

ATI Graphics Xpression

Карта похожа на WinChanger, но функционирует несколько быстрее, хотя использует тот же "камень".



Сегодня это младшая и, следовательно, самая дешевая модель от ATI.

ATI Video Xpression

В этой карте используется графический процессор ATI mach64VT, являющийся дальнейшим развитием СТ. Помимо ускорения двумерной графики (точно такого же, как в СТ), в нем аппаратно поддерживаются функции демонстрации видеofilмов. Вследствие



чего скорость вывода MPEG-фильмов в окне увеличилась в два, а на полном экране — почти в двадцать (!) раз. К слову, любопытная деталь: большинство подобных карт (то есть карт с поддержкой вывода видео) показали примерно равные результаты при выводе MPEG-фильмов как в окне, так и на полном экране.

ATI WinChanger

Младшая модель на процессоре mach64CT. Сегодня уже снята с производства, хотя и вполне конкурентоспособна (особенно благодаря хорошей совместимости с различными программными продуктами). По соотношению "цена/производительность" эта карта не уступает даже старшим "братьям", сделанным на том же процессоре.

**Мы предлагаем
Компьютеры Pentium
на платформах фирмы ASUS/TEK**



Конфигурацию компьютера Вы определяете сами и любое Ваше пожелание будет исполнено.

Наши специалисты помогут Вам в выборе комплектующих и оборудования.

Мы осуществляем модернизацию своих компьютеров и несем 2-х летнюю гарантию.



Наши компьютеры имеют Российский сертификат соответствия: РОСС RU.ME 63.B.0026
Цена компьютера базовой конфигурации
SPL P100/16 M EDO/HDD WD 1,6/DS2121/FDD 3,5"

\$830

В стоимость компьютера входит: клавиатура CHERRY и мышь Microsoft (без монитора).

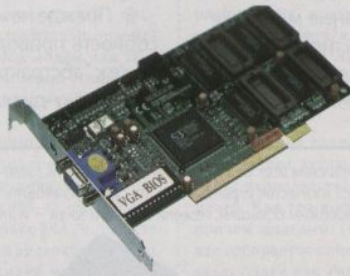


Промышленная компания "Сплайн"
Наш адрес: г. Москва, м. "Кожуховская",
тел.: (095) 277-7733, 277-7333, Факс: (095) 277-7741
E-mail: spline@glas.apc.org
с 9.00 до 19.00, кроме субботы и воскресения.



Cardex S3D Virge VGA

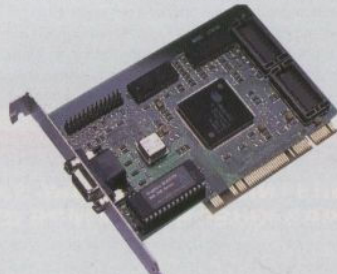
Очередная китайская карта на одноименном процессоре. И снова не может не радовать скорость



вывода фильма на полный экран, хотя результаты, мягко говоря, выглядят все же странно.

Creative Graphics Blaster MA201 (MA202)

Карты отличаются друг от друга только тем, что в первой стоит 1 Мбайт памяти (с возможностью расширения до 2 Мбайт), вторая же сразу комплектуется заветными 2 Мбайт. Компания Creative делала эти карты, ориентируясь на конечного пользователя, поэтому столь



мизерное отличие, по мнению производителя, стоило того, чтобы раздуть его до двух различных моделей. Результаты средние, поскольку таковым является используемый процессор Cirrus Logic 5446. Цена не самая низкая, зато и фирма очень известная, и коробка красивая.

Diamond Edge 3D 2120(3240)

Иногда даже столь уважаемую компанию тянет сделать что-нибудь "народное", в результате чего рождается такое... Нельзя сказать, что данные карты (кстати, общего у них больше, чем различий: производительность выше у второй, цена меньше у первой) оказались самыми худшими во время испытаний — нет, скорость вывода видео на полный экран даже порадовала, но все время,



пока мы общались с этими изделиями, объединяющими в себе звуковую- и видеокарты, нас не покидало какое-то странное ощущение, что мы держим в руках, мягко говоря, не алмазы. Тому виной, видимо, некоторые проблемы при инсталляции и в работе, а также не самые выдающиеся

характеристики (5 с половиной кадров в Quake — это просто издевательство!). Странно, но когда мы не так давно тестировали звуковую часть этих карт, у нас было абсолютно то же ощущение.

Diamond Stealth 64 Video 2121

Близкий "родственник" Stealth 64 Video 2001 — используется тот же самый видеопроцессор S3 Trio64 V+. Наблюдается некоторое снижение цены и



производительности за счет замены памяти типа VRAM на обычную DRAM. Заодно, по многочисленным отзывам, добавилось проблем с совместимостью.

Diamond Stealth 3D 2000

Видеоадаптер построен на новом процессоре S3 Virge, считающимся вполне приличным графическим ускорителем (для России это новинка, поэтому как сильные, так и слабые стороны этой модели (или ее китайских собратьев) пока не известны). По крайней мере со своими задачами карта справляется и вполне прилично.



А вот вам база для сравнения: цена карты отличается от моделей на Trio64 незначительно, а скорость работы несколько выше, причем не только в области трехмерных видеопостроений, но и при отображении MPEG, а также при функционировании в режиме видеоакселератора.

Diamond Stealth 64 Video 2001

В этой карте используется процессор S3 Trio64 V+ (на сегодня самый распространенный в своем классе) и память типа VRAM. За счет чего и наблюдается



довольно неплохая работа. Карта существенно опережает свои китайские клоны по скорости, правда, по цене разрыв еще значительнее.

Diamond Stealth 64 DRAM

Карта довольно "пожилая", но далеко не худшая. Используется контроллер Trio64 (обычный, без добавки V+). Видимо, поэтому 64 DRAM не справилась с выводом MPEG-файла на полный экран, хотя его отображение в окне происходило очень быстро, так сказать, выше "среднего мирового уровня".

Вместе с тем карта показала один из лучших результатов при запуске Quake, что, должно быть, согреть любого игромана. Наконец, в силу того, что

YAMAHA встречает Новый год!

С Новым годом, друзья! С наступающим Новым годом! Конец года традиционно считается временем подведения итогов. И компания Yamaha с удовольствием отчитывается перед читателями журнала "Магазин игрушек", на страницах которого она появляется едва ли не в каждом номере. Итак, о чем мы уже писали и что можно к этому добавить?

MIDI-контроллер CBX-K1

Нашумевшее семейство звуковых плат XG

Колонки YST-M15 и YST-M20 DSP

Внешний тон-генератор для персональных компьютеров MU10XG

Дочерняя плата Yamaha DB50XG и ее ISA-версия SW60XG получили награду журнала "Магазин игрушек" "Наш выбор" (см. #5'96). И не случайно. Применение самых современных технологий позволило Yamaha создать эти уникальные звуковые платы, обладающие таким высоким соотношением цены, возможностей и качества звука. Практически 100-процентная аппаратная совместимость (платы не используют прерываний, DMA-каналов и не требуют драйверов), новый стандарт для MIDI-музыки XG, на который переходят производители ПО, полная поддержка прежних MIDI-стандартов — все это делает платы привлекательными для использования не только в музыкальных целях, но и для игр и мультимедийных приложений.

А теперь о том, чего в "МИ" еще не было, — о MIDI-контроллере CBX-K1. Кто-то из вас, дорогие читатели, любит гонять монстров в DOOM'e, кто-то проводит ночи за стратегической игрой, а некоторые любят проводить свой досуг, используя компьютер в качестве музыкального инструмента. Так вот, MIDI-контроллер CBX-K1 предназначен как раз для них. CBX-K1 — это динамическая MIDI-клавиатура компактного дизайна, но по своим возможностям в части управления MIDI-интерфейсом не уступающая и многим профессиональным машинам. В ней реализованы все возможности General MIDI и XG MIDI, и эта клавиатура, безусловно, поможет вам осуществить ваши творческие замыслы и выжать все возможности из вашей звуковой платы.

"Магазин игрушек" уже писал об активных колонках Yamaha. В обзор, опубликованный в #6'96 журнала, попала лишь малая толика выпускаемого компанией оборудования: колонки Yamaha YST-M5, хорошо зарекомендовавшая себя, но уже снятая с производства модель YST-M10 и сабвуфер YST-MSW10. Сегодня мы восполняем пробел в "образовании" наших читателей и представляем вам новые колонки YST-M15 и YST-M20 DSP. Сразу же обратим ваше внимание на новый, очень стильный дизайн: колонки прекрасно смотрятся практически с любым компьютером и доступны в сером и черном исполнении. Номинальная (!) мощность колонок — 10 Ватт на канал, расширенный по сравнению с YST-M10 частотный диапазон составляет от 70 до 20 кГц. Имеется и новинка — два входа и регулировка баланса уровней громкости между ними, то есть своеобразный мини-микшер. Что это дает? Вы сможете подключать к одним колонкам сразу два источника звука — к примеру две звуковые платы, установленные в вашем PC, или звуковую плату и кассетный плеер с любимой кассетой.

Не случайно и появление аббревиатуры DSP в названии модели YST-M20 DSP. Digital Surround Processing — цифровая система создания объемного звучания. Одно нажатие кнопки — и звук стал объемным, эффекты приобрели как бы новое звучание даже на стареньком SB. YST-M15 и M20 DSP отлично сочетаются и с басовой колонкой YST-MSW10. Такой комплект порадует любого ценителя хорошего звука приличной мощностью, чистыми высокими частотами, сочными "низкими" и объемностью звучания.

В конце года Yamaha преподнесла своим поклонникам еще один сюрприз. Новинка — внешний тон-генератор для персональных компьютеров (не только PC, но и Mac) MU10XG. Внешнее исполнение этого музыкального устройства и наличие помимо MIDI-входов последовательного порта RS-232 позволяют подключать MU10XG не только к настольным компьютерам, но и к ноутбукам. Так что отныне горемычные владельцы ноутбуков (оснащенных в лучшем случае SB-совместимой звуковой платой) смогут наслаждаться высококачественным звуком.

Оптимально внешнее исполнение этого устройства, которое наконец-то поставило точку в проблеме борьбы с шумами и помехами, возникающими при установке звуковых плат внутри компьютера. Ну а аналоговый вход и регулятор громкости позволят вам легко коммутировать и подключить выходы звуковых плат к активным колонкам или усилителю. Наконец, в комплект поставки входит очень основательное музыкальное ПО (для PC и Mac) Cubasis.



YAMAHA

МегаТрейд
авторизованный
дистрибьютор
в России

- ▶ **Дочерняя плата YAMAHA DB50XG**
676 instruments, 21 drum sets; 32 notes polyphony AWM-2 wave-table, 4MB ROM; Effects: Reverb (11 types), Chorus (11 types), Variation (42 types). Compatibility: General MIDI, XG MIDI, GS MIDI, Wave Blaster
- ▶ **Звуковая плата YAMAHA SW60XG**
676 instruments, 21 drum sets; 32 notes polyphony AWM-2 wave-table, 4 MB ROM; Effects: Reverb (11 types), Chorus (11 types), Variation (42 types). DSP effect processor. Soft Ware: Cakewalk Express. Compatibility: General MIDI, XG MIDI, GS MIDI.
- ▶ **Внешний тон-генератор YAMAHA MU10XG** **NEW!**
676 instruments, 21 drum sets; 32 notes polyphony AWM-2 Wave-table, 4 MB ROM; Effects: Reverb (11 types), Chorus (11 types), Variation (42 types). Compatibility: General MIDI, XG MIDI, GS MIDI. Ports: Serial, MIDI. Soft Ware: Steinberg's Cubasis.
- ▶ **MIDI контроллер-клавиатура YAMAHA CBX-K1**
37 mini keys with velocity sensitivity, Pitch Bend and Assignable wheels, Octave switches, Full MIDI control.
- ▶ **Басовая колонка YAMAHA YST-MSW10 Subwoofer**
Output power: 25 Watts. Frequency Response: 30Hz-250Hz ± 3 db
- ▶ **Активные колонки YAMAHA YST-M15**
Output power: 10 Watts each speaker. Frequency Response: 70Hz-20kHz ± 3 db
- ▶ **Активные колонки YAMAHA YST-M20 DSP** **NEW!**
Output power: 10 Watts each speaker. Frequency Response: 70Hz-20kHz ± 3 db Digital Surround Processing.
- ▶ **Устройства для записи CD**

МЕГАТРЕЙД
ст. м. Беговая, ул. Беговая, 13
тел./факс: (095) 9458877
тел.: 9454960/9454961

GLADIS MULTIMEDIA
ст. м. ВДНХ, ВВЦ
тел./факс: (095) 9746005

MULTIMEDIA CLUB
ст. м. Сокол
тел./факс: (095) 9439290/9439293

UNIIMPORT
ст. м. Сухаревская
тел./факс: (095) 2818028/2816392

Приглашаем дилеров

Гарантия
1 год

плата выпускается давно, и цена на нее неоднократно снижалась, получается, что на сегодня это один из самых дешевых видеоадаптеров на московском рынке. Прибавьте к этому известность торговой марки



Diamond Multimedia и вы получите весьма привлекательное изделие, способное принести радость в ваш дом и стать недорогим подарком друзьям и знакомым... (извините, занесло).

Diamond Stealth 64 Video 3240

Одна из самых мощных видеокарт, производимых Diamond. Высокая скорость работы достигается за счет использования процессора S3 Vision 968 и памяти типа



VRAM. Довольно дорога, но действительно стоит этих денег.

Eagle S64 UV+ (767)

Очень посредственная видеокарта (и это еще мягко сказано). Несмотря на наличие магических символов V+ в названии чипа, показывать фильмы с приличной скоростью не умеет. Установлен мегабайт памяти в виде четырех EDO-микросхем по 256 Кбайт (дабы обеспечить 64-битный доступ к памяти уже при одном



Мбайте и, тем самым, ускорить работу в такой конфигурации), так что при необходимости расширения ОЗУ приходится расставаться с этими микросхемами (на другое не годны) и приобретать новые. Под DOS работает неплохо,

однако для этой системы хватит и чего-нибудь ISA'шного.

FVGAP-S34

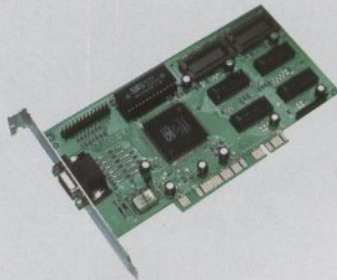
"Абстрактная" китайская видеокарта на базе новой разработки фирмы S3 Virge. Показала довольно безумные результаты во время проигрывания MPEG: скорость вывода на полный экран очень близка к



максимальным результатам, достигнутым на нынешних испытаниях, зато в окно фильм выводится более чем в полтора раза медленнее. В остальном результаты средние, но далеко не худшие. Особых проблем не возникло, чего от "китая" ожидать было трудно.

FVGAP.SS2-D

Первая встреча с китайскими картами на базе графических чипов от SIS (хочется верить, что и последняя). В этой используется SIS 6202. Демонстрация фильмов — можно и хуже, но лучше не надо;



видеоакселератор — того же поля ягода; Quake в SVGA-режиме вообще работать отказался. Держитесь подальше от этого изделия!

Jaton Video-57P

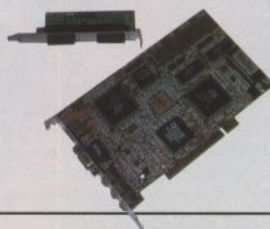
Несмотря на то что карта чуть "свежее" своей 9440-й предшественницей, хочется вспомнить старую русскую поговорку о хрене, который редьки не слаще.



Безусловно, работает она быстрее, да и драйверы вместе с ней поставляются "подо все", однако прежде всего карточка запоминается своей замечательной ценой.

Leadtek WinFast 3D GD400

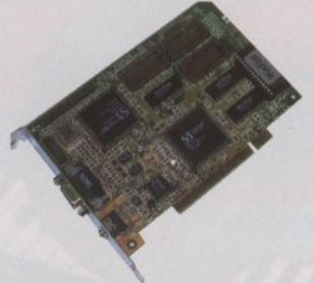
По большому счету это тот же Diamond Edge 3D. Со всеми отсюда вытекающими. По скорости занимает промежуточное положение между двумя "алмазными" моделями, по цене — дешевле обеих. Все имевшиеся



глюки живы, зато "софта" с картой идет предостаточно — четыре CD-ROM. Локальный вывод: так себе, особо теплых чувств не оставила.

Leadtek WinFast S250V+ MPEG

Очень даже неплохая карта на базе процессора S3 Trio64 V+. Работает не слишком быстро (это видно по результатам тестов), зато стоит дешево.

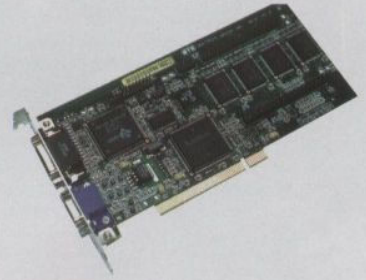


Неприятностей мы от этой карты не видели, что, сами понимаете, не могло не порадовать.

Matrox Millennium

Вполне профессиональная видеокарта, но стоит по нынешним временам недорого. Быстрый акселератор для Windows — что может быть лучше для простого пользователя? Причем с трехмерным ускорителем.

Millennium — новый (не совсем, правда) полезный продукт от фирмы Matrox. В нем есть и Windows-ускоритель, чтобы быстро работали "окошки", и



3D-ускоритель — для более приятного времяпрепровождения с любимыми играми. Карта показала замечательную скорость работы с DOS-приложениями; кроме того, к ней подключается множество полезных устройств — таких, как настоящий аппаратный MPEG-проигрыватель. Вы можете купить Millennium с двумя или четырьмя мегабайтами памяти. Если же предельно серьезно — замечательная видеокарта!

Matrox Mystique

Новая модель Matrox. Честно говоря, Millennium нам понравился больше. Главное — не спугать эти карты: они очень похожи внешне (Mystique чуть короче), да и внутренне не так чтобы сильно



разнятся. Похоже, что Mystique делался в первую очередь для домашнего пользователя (и это, честно сказать, запало) — в коробке с адаптером мы нашли аж четыре вполне легальных игрушки и талон на бесплатное получение пятой.

miroMEDIA 3D

miroMEDIA 3D и miroMEDIA View (см. ниже) — чуть ли не близнецы, и причина этого не только в том, что у карт один производитель. Разница небольшая — в производительности и цене. Проблем с установкой не было. Вообще говоря,

Linear VideoEditing

Технические характеристики:

- Полный комплект линейного видеомонтажа
- Управление собственным ИК-пультом и устройствами стандарта IANC (Control I)
- Экранное меню и функции захвата экрана
- Поддержка VGA (640x480x64K) NTSC и PAL
- Composite & S-Video (вход/выход)
- Совместим с Windows 3.11 и Windows 95

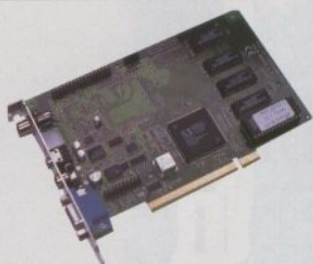
Оборудование для домашней видеостудии фирмы AVerMedia

VIDEO EDITING

Плата-видеоредактор осуществляет редактирование звука, графики, линейный монтаж и наложение титров

Trans-Ameritech

Москва, Б. Озковская, 14
Тел.: (095) 430-0667, 430-2267, 430-9959
E-mail: market@tac.msk.ru



фирма Miro в очередной раз подтвердила свою высокую репутацию (а ведь кроме видеокарт она производит еще и мониторы, и различные мультимедиа-устройства).

miroMEDIA View

Если говорить о демонстрации MPEG-фильмов, то на этом тесте данная карта обошла всех — как на полном экране, так и в окне; причем ощутимо. Не вызывает никаких нареканий и работа карты в виде собственно акселератора Windows. На Quake адаптер показал среднюю, но вполне приемлемую скорость. Нет никаких проблем с драйверами и установкой (отсутствуют как класс!).



Мы вправе предъявить этой карте только одно "обвинение": дороговата. Впрочем, если учесть отличную работу и отсутствие проблем при установке, а также вероятность значительного расширения возможностей карты с помощью дочерних плат расширения (в данном исполнении существуют TV Tuner, звуковая карта и радиоприемник), цена устройства тут же перестает казаться запредельной: каждая вещь стоит ровно столько, сколько она стоит. В данном случае это правило абсолютно справедливо.

OPTI 82C264

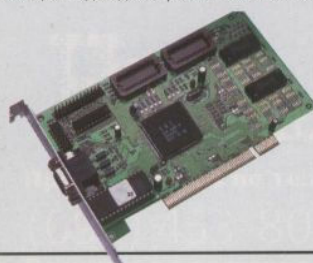
Вы хотите песен об этой карте, их есть у нас — см. наши измышления по поводу "китай" FVGAP.SS2-D. Единственная радость — в 640x480 идет Quake, причем достаточно быстро. Драйверов и прочего



"софта", мягко говоря, маловато — разве можно на одну дискетку поместить все требуемые программы? В OS/2 принципиально отсутствуют режимы с числом цветов более 256. В общем, мы лучше помолчим.

Pine Monza Grand Prix

Довольно редкая в наших краях карта, построенная на столь же редком процессоре IGS. Результаты? Скажем так: средние. Примерно так же работает большинство 64-битных карт без оптимизации под видео (причем независимо от



производителя). В OS/2 не желает использовать больше, чем 256 цветов, что, понятно, не радует. Игры, впрочем, идут нормально, любимая Windows тоже запускается...

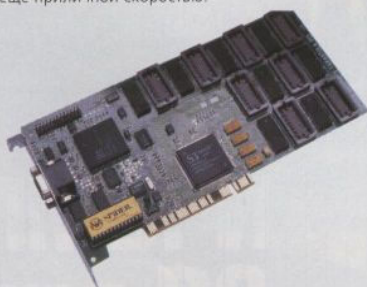
Prolink PixelView ComboTVplus

Карта выполнена на базе процессора CL 5446, поэтому и результаты средние. Но PixelView — и в этом изюминка данного изделия! — не является обычным видеоадаптером, это видеокарта с телеприемником, работающая, просим заметить, без проблем и стоящая всего-то около \$200. Именно поэтому рекомендуем обратить на нее внимание.



SPIDER Tarantula 64 MK.II

Адаптер выпускается довольно давно, но вряд ли можно назвать его устаревшим. Это одна из немногих карт, с которыми при тестировании не возникло вообще никаких проблем. Весьма шустро прошли оба теста на скорость вывода MPEG, не заставила ждать своего окончания и основная тестовая программа. Quake в демонстрации Tarantula 64 MK.II порадовал возможностью установить любое разрешение, вплоть до 1024x768, а еще приличной скоростью.



Два минуса: 1) трудно найти в продаже; 2) не менее трудно увеличить объем видеопамати (используются микросхемы емкостью по 256 Кбайт, которые, увы, встречаются в продаже все реже и реже). Впрочем, наращивать память вы вряд ли будете: ее стандартный объем равен 2 Мбайт, а этого достаточно для удовлетворения практически всех потребностей нормального пользователя.

Одним словом, стоит ли гоняться за новинками, если есть такие "старички", как Tarantula, могущие оказаться куда лучшим выбором?..

STB Lightspeed 128

Карта разработана на базе новомодного чипа Tseng Labs ET-6000 и созданной специально для него памяти типа MDRAM. Работает замечательно, по всем тестам показывает результаты выше средних. И стоит, кстати, весьма недорого. Недочет: теоретически память расширяется до 4 Мбайт, но

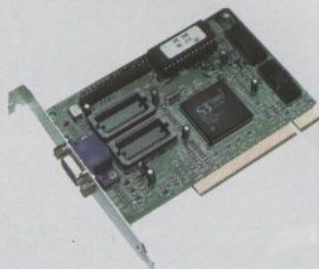


сделать это вам вряд ли удастся, если, конечно, вы не любите изредка развлекаться распайкой микросхем на плате. Но это так, мелкие придирки. Из более крупных: есть сведения о

неудовлетворительной работе под OS/2 Warp. Но вы ведь предпочитаете "Окна", верно?

STB Powergraph 64 Video

Довольно посредственная карта на базе S3 Trio64 V+. По неизвестной прогрессивному человечеству причине оказалась одной из худших в работе с



MPEG-фильмами: на полном экране функционировать вообще не стала, а в окно выводила все медленно и печально. В Quake'е тоже не блистала "скорострельностью". Впрочем, могло быть и хуже.

Vision Magic CTI-ET6000

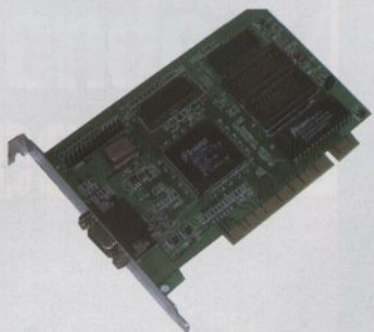
Напоминает STB Lightspeed 128, но, в самом деле, только напоминает. Во всяком случае показывает куда меньшую производительность (особенно при проигрывании фильмов на полном экране). Зато легко



расширяется память — в силу присутствия специальных панелек. Цена невелика, но, право же, лучше заплатить больше, дабы и получить большее.

VT 9440

Рассчитанные на шину ISA, предки этого адаптера стояли когда-то практически в каждом недорогом компьютере, однако за несколько последних лет ситуация серьезно изменилась. В общем, видеоадаптер "пожилой" — честно говоря, мы его уже тестировали год назад, и даже тогда он не был новинкой. А раз "пожилой" — стало быть, очень медленный. Драйверы прилагаются на одной (!) дискетке, так что при



необходимости "прикрыть" эту карту к OS/2 придется провести пару-тройку часов в лабиринтах Internet. То же самое придется делать и пользователям Windows 95: компания Microsoft, похоже, забыла о существовании этого адаптера (как забыла об империи Билла Гейтса и сама фирма Trident!). С MPEG-фильмами справиться не смогла в принципе. А вот если бы существовали "DOS-акселераторы", 9440AG1, кажется, могла бы взять какой-нибудь приз: Quake в ее присутствии ведет себя пай-мальчиком.

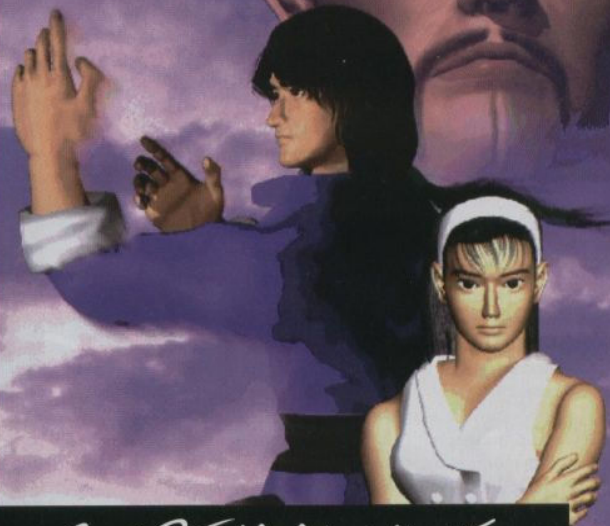
Компьютеры
для дома и
офиса

ВИРТУАЛЬНЫЙ КИОСК

компьютерный
телемагазин

ежедневно на телеканале ГКТ в 8⁰⁰, 10⁰⁰, 19¹⁵

Игры для Sony PlayStation



ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

информационно-образовательная
телепередача

на телеканале ГКТ каждую субботу и воскресенье в 8¹⁰

Программы и
игры для PC

Sony PlayStation,
Nintendo 64,
аксессуары

HardMultimediaSoftGamesHighend

Прием заказов по тел.:

(095) 453-8089 с 9⁰⁰ до 22⁰⁰

Бесплатная доставка домой или на работу

Салон-магазин "Виртуальный киоск"

Большая Ордынка, 53 (м. "Добрынинская", "Серпуховская",
"Третьяковская")

Часы работы: 10⁰⁰ - 18⁰⁰ (кроме воскресенья)

Как проходило тестирование

Тестирование проводилось на компьютере следующей конфигурации: материнская плата ASUS P/I-P55SP4V производства почти одноименной фирмы; процессор Pentium 166, созданный трудолюбивыми ирландцами для нужд фирмы Intel; память игроманского объема (если точнее, то ее объем явно превысил 29,5 Мбайт); очень большой и очень солидный 17-дюймовый монитор, представленный нам кем-то из дистрибьюторов как ViewSonic PT770; винчестер, на который без труда помещались необходимые драйверы, включая драйвер CD-ROM; прилагавшийся к драйверу привод CD-ROM с восьмикоростной трансмиссией; корпус и причитающиеся ему аксессуары, как-то: выключатель питания (1 штука), кабели (пересчитать не успели), дисковод (разобрать не дали).

В качестве операционной системы использовалась популярная Windows 95.

В качестве тестов использовались: испытательная программа собственной, тестоволабораторской, выделки (всех, кто пожелает с ней ознакомиться, просим звонить по тел.: 232-2261 и спрашивать Евгения Кривошеева), "засменная" тестирующая программа (то есть не наша, made by Xing Technology), MPEG-файл (парашютистов из фильма жалко — до земли так ни разу и не долетели) и, наконец, еще одна "тестирующая программа" по имени Quake.

В качестве тестируемых использовались люди (см. выше список ответственных и не очень лиц, подготовивших эту публикацию).

А теперь чуть серьезней (да уж, пожалуйста. — Ред.).

В качестве тестовой программы для проигрывания MPEG применялся Xing Player версии 2.01, не использующий никакой специальной оптимизации для конкретных моделей видеокарт. Сделано это было, во-первых, для того, чтобы поставить все адаптеры в равные условия, а во-вторых, нет никаких оснований рассчитывать на то, что всю оставшуюся жизнь (не вашу, видеокарты) вы будете использовать именно поставляемый с картой MPEG-проигрыватель, а не какой-либо иной программный продукт.

Описывать очень помогший нам Quake, разумеется, не будем, поскольку тот, кто его видел, и так все о нем уже знает, а кто не знает, тот... не знает. Наиболее используемой "частью" Quake была команда консоли "timerefresh", измеряющая количество кадров в секунду в текущем видеорежиме (320x200 и 640x480).

Про нашу тестовую программу (ее, кстати, зовут **CTBench**) коротко можем сказать только то, что тестирует она стандартные функции Windows-акселераторов, а общее число оных функций превышает полторы сотни, что не позволяет нам их даже перечислить.

В Windows использовалось разрешение 1024x768 — как одно из самых "модных", если говорить о современных мониторах (к тому же большинство нынешних графических чипов оптимизировано именно под него, а не под другие видеорежимы).

Вот так мы и тестировали. Чего, собственно, и вам желаем.

МОСКОВСКИЙ НЕГОЦИАНТ

Компьютерные компоненты IBM PC
Мультимедиа-компьютеры

MNT
Personal
Computer



В любое время более 500 видов компьютерных комплектующих со склада:

- микросхемы памяти
- процессоры
- материнские платы
- жесткие диски
- видео- и звуковые карты
- приводы CD-ROM
- мониторы
- колонки
- переносные накопители SyQuest, Iomega, Fujitsu

Воробьевы горы, МГУ,
19-й корпус НИИЯФ

Тел./факс: 939-4506
939-2416

FAB 02-0081-001 REV-C U.S. Patent: 5,307,459

ASUS P/I-P55SP4V
Eagle S64UV+ (767)
Jaton VIDEO-57P
Monza Grand Prix Series VGA
OPTi 82C264
Prolink PixelView ComboTVplus
miroMEDIA 3D
miroMEDIA View
SPIDER Tarantula 64 MK.II
STB Lightspeed 128
Diamond Stealth 64 Video 3240
Matrox Millennium


ASUS PCL-V264VT

SPECIALNYI

Приз

Games Magazine

НАШ ВЫБОР



КОМПАНИИ, ПРЕДОСТАВИВШИЕ
 ДЛЯ ТЕСТИРОВАНИЯ ВИДЕОКАРТЫ

"Аэртон"	230-6359	"Традиция"	425-3411
"Московский негодичант"	939-4606	CompuLink	924-2673
"СКТБ"		Digital Video Systems	460-0212
Компьютерных Сетей"	127-9011	ELST	170-6912
"Слайн"	277-7733	Falcon Electronics	150-8324
"Стоик"	366-9006	Inel	408-5653
ТД "Абсолют"	137-7189	Inpro Computer Systems ..	208-8070
		Interplay	245-0083
		VK	165-0900

Огромное спасибо всем!

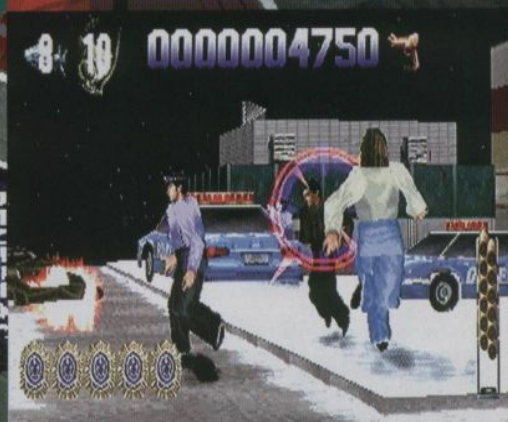
Но! Отдельную (особую, специальную и т.д.) благодарность хочется выразить фирмам ELST (тел.: 170-6912) и Lancord (тел.: 955-7164), оказавшим немалую помощь в организации и техническом обеспечении тестирования.

ВидеоИгры

- Sony PlayStation
- Sega Saturn
- Nintendo 64



Formula-1 Die Hard Trilogy



Soviet Strike



- Sony PlayStation**
- + коды и играм:
 - Destruction Derby
 - Die Hard Trilogy
 - Crash Bandicoot
 - WipeOut 2097
 - Total NBA '96
 - Top Gun: Fire at Will
 - ThunderHawk 2:
 - Firestorm
 - Gex

Desert, Jungle, Urban... Soviet!



V.I.P.

Чему нас учит история? Как водится, всему и ничему. Но чисто теоретически, конечно, предполагается, что: а) новое — это хорошо забытое старое; б) бережное отношение к своему прошлому — залог... В общем, залог, и все дела.

К чему это мы? Все просто: компания Electronic Arts, случись ей сдавать экзамен на какую-нибудь историческую зрелость, получила бы на нем исключительно отличные отметки, чему красноречивым примером — впечатляющая, умелая и очень бережная доработка всемирно известной (это не преувеличение) игрушечной Strike-серии. *Soviet Strike* — таково название новейшего продукта от Electronic Arts, который, вероятно, уже в самое ближайшее время займет высшие места во всех мыслимых чартах популярности — если не для видеоигр в целом, то для SPS уж точно.

Desert

Да, в начале был Desert Strike! Сколько шансов было протерто за этой великолепной аркадно-тактической игрой! Управляя вертолетом Apache Gunship, играющий надеялся остановить подлого арабского террориста, угрожающего всему миру, и, как истинный американец, проникнув в тыл врага, сравнять там все с землей, успевая при этом совершать благотворительные миссии по спасению из плена незадачливых земляков.



Приблизительно такова была цель той памятной игры. После нее Electronic Arts выдвинулась едва ли не в лидеры среди разработчиков аркад, а оригинальная версия DS (на "Амиге") была премирована в номинации "Лучший звук".

Jungle & Urban

Став хитом, Desert Strike очень быстро перебрался на другие платформы, при этом особой популярностью игра пользовалась на Sega Megadrive, что и побудило



разработчиков на создание трилогии: Desert, Jungle, Urban.

Геймеры потели, чертыхались (как бы компенсируя использование одного и того же engine, авторы усложняли каждую вновь выходящую игрушку, да и миссии становились все разнообразней и непривычней), но с удовольствием играли. А еще высоко задирали головы, проходя миссию за миссией...

Геймеры потели, чертыхались (как бы компенсируя использование одного и того же engine, авторы усложняли каждую вновь выходящую игрушку, да и миссии становились все разнообразней и непривычней), но с удовольствием играли. А еще высоко задирали головы, проходя миссию за миссией...

С тех пор много воды утекло, некоторые прошли трилогию по несколько раз, другие играют в нее до сих пор, но никто даже и не подозревал о возможном появлении еще одного продолжения.

Soviet!

Сентябрь 1996-го, осенняя лондонская выставка

ОСТАНОВИ ВОЙНУ,
ПРЕЖДЕ ЧЕМ ОНА...
(WWW.
STRIKE-NET.COM)

ECTS, Electronic Arts объявляет о скором выходе игры Soviet Strike. Платформа? Что за вопрос, разумеется, PlayStation!..

Помните, кто послужил прототипом знаменитого Безумца (Madman) в Desert Strike, игре, вышедшей на волне событий в Персидском заливе? Верно, иракский диктатор Саддам. Так вот, на создание Soviet Strike, разработчиков подтолкнул конфликт... в Чечне, ну а Madman'ом на этот раз, надо полагать, является... В общем, теперь он зовется еще более сурово — Shadowman, и задача игрока ясна как божий день: остановить безумца, спасти от войны обе сверхдержавы (спасибо, братья янки, за заботу!). В вашем распоряжении — новый вертолет SuperApache, обладающий в отличие от своих предшественников Comanche и Mohican еще большей маневренностью, большим боезапасом и имеющим совершенную противоракетную систему.

Впрочем, только этим переработка Strike-трилогии, конечно же, не ограничилась. А все остальные новации легко можно охарактеризовать словом "глобально". Каковы же они?

В первую очередь замечу, что над игрой трудилось огромное количество народа — свыше ста человек! Цифра колоссальная, даже для больших "писишных" проек-





тов. Результат: в Soviet Strike уйма симпатичных видеовставок, во всю работающих на поддержание игрового настроения; при этом игра актеров и монтаж роликов заслуживают самых лестных оценок. Нет слов, на высшем уровне и дизайн игры, хотя от EA другого давно уже не ждешь.

Но главный сюрприз встречает нас в самой игре, потому как EA, прекрасно понимая разницу между косенским "Мегадрайвом" и полноценной 32-битной системой с ее немереными возможностями, добилась почти фотографической визуализации. В SS наличествуют абсолютно трехмерный ландшафт и не менее объемные объекты; играющий с выпученными от изумления глазами наблюдает реальные текстуры, снятые с помощью фото- и киносъемки с настоящих гор, каньонов, лесов, зданий, водоемов и т.д. Мир Soviet Strike приобрел тот самый реализм, которого так не хватало его 16-битным предвестникам.

Мало того, вы теперь сами контролируете вид на происходящее, перспектива "3/4" претерпела некоторые изменения, и в любой момент вы можете переключиться с классической точки обзора Classic (вы вращаетесь вокруг земли) на трехмерный вид Chase (земля вращается вокруг вас; данный вид, к слову, наиболее удобен, если вы хотите осмотреть объект со всех сторон).



Высота полета регулируется автоматически, так что грохнуться обо что-нибудь твердое и высокое не представляется возможным (а жаль!).

Однако слишком хорошо — это всегда в чем-то немножечко плохо. Так что никак не обойтись без упоминания тех малочисленных недостатков, что все-таки "проникли" в игрушку. Во-первых, "спал с лица" скроллинг — в основном из-за слишком большого "объема" местности и немалого количества интерактивных объектов. При такой реалистичной графике и напряженности сюжета это вроде бы и незаметно, но, с другой стороны, резкие перепады с 20 до 15 кадров не могут не сказываться на скроллинге, и последний стабильно движется маленькими рывками, раздражающими зрение.

Во-вторых, вдруг куда-то улетучилось то замечательное качество звука, которым так славилась амиговская версия Desert Strike; не думаю, что EA не смогла записать оригинальные звуки, отвечающие требованиям PlayStation, но это факт, что звучание игры больше напоминает приглушенные тона мегадрайвовского FM, разве что в лучшей обработке (даешь девиз: реалистичной графике — реалистичный звук!).

Смею надеяться, что следующая часть серии Strike будет лишена этих изъянов, а если EA займется переносом Soviet Strike на Nintendo 64, то, думаю, игра вообще превратится в идеальную.

В общем, приятель, останови войну, прежде чем она...



Компания "Новалайн"

(Sony PlayStation)

Игры и Аксессуары для Sony PlayStation

(NINTENDO 64)

Фантастическая новинка от NINTENDO

Широкий ассортимент новинок и классики. Только лицензионная продукция

(CD-ROM)

Игры для PC и MAC на CD-ROM



"Новалайн" — официальный дистрибутор Sony PlayStation в России

Обращаясь к нам, Вы имеете:

Гарантированное КАЧЕСТВО
КОНКУРЕНТНЫЕ цены
ДИЛЕРСКИЕ скидки

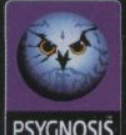
НОВУЮ систему ТОВАРНОГО КРЕДИТОВАНИЯ
МИНИМАЛЬНЫЙ коммерческий РИСК
МАКСИМАЛЬНЫЙ коммерческий УСПЕХ

Оптовая и розничная продажа:

Большая Ордынка, 53, строение 1, 1 этаж.
Проезд: ст. метро "Добрынинская" или "Третьяковская"
Тел./факс: (095) 233 0510, 231 1877.
E-mail: nolain@dol.ru

Розничная продажа

Sony PlayStation, PC CD-ROM, Nintendo 64. Игры и аксессуары для Sony PlayStation и Nintendo 64 в магазине: ВВЦ (ВДНХ), павильон "Вычислительная Техника" (№14), центр зала, левая сторона, тел. 181-5388. Осуществляем доставку по России.



Soviet Strike

Electronic Arts

графика - 98%
звук - 85%
сюжет - 90%
управление - 96%
интересность - 99%

Хорошо рулим

Х.Мотолог

"Формула" за номером первым всегда пользовалась в народе почтением. Даже тогда, когда родные подберезовые газеты писали о ней исключительно в разоблачающем ключе (было, было и такое!): мол, дух наживы, все продается/покупается, и вообще наши "Запорожцы" все равно шибче ходят. Ну а раз любовь — почему бы ее и не "посимулировать"?

Действительно, почему бы и нет. И все дружно бросились "симулировать" F1.

Сегодня мы обсудим успехи компаний Psygnosis (издатель) и Bizarre Creations (разработчик) на этом благородном поприще. Как водится, превознесем до небес — за успешно проделанную работу, сурово пожурием — за отдельные недочеты...

Дано:

1. Чемпионат мира "Формулы-1" за 1995 год.

2. Усилиями усердного отделения фирмы Sony (это мы об уважаемой Psygnosis) получена лицензия от соответствующей автогоночной Федерации, что и родило рассматриваемую игру.

3. В силу присутствия наличия этой самой лицензии игра содержит в аптекарской аккуратности этому чемпионату соответствующие машины, рекламные щиты, фамилии и фотографии автогонщиков. Трассы от-



вечают настоящим, если не кочка в кочку, то уж с точностью до поворотов. В принципе соблюдены и правила проведе-

ния чемпионата: час практики, квалификация, определяющая стартовую позицию, и собственно гонка. Мягкое исключение для ленивых — можно отказаться от квалификации и стартовать последним. Сложность игры может варьироваться от учебного пособия для младенцев по нажиманию кнопок на джойстике до более или менее правдивой имитации суровых будней пилотов F1.

Что можно, что нельзя

Можно выбрать болид (читай: команду). Положив глаз на авто, можно выбрать между автоматическим и полуавтоматическим переключением скоростей. Машины разных конюшен между собой вроде бы отличаются, но, если честно, тонкости этих отличий теряются за горизонтами. Впрочем, стать чемпионом мира на Forty-Ford много сложнее, чем на Williams. Регулировать в самом авто что бы то ни было; увы, нельзя-с — берите, что дают.

Гораздо богаче выбор способов проведения чемпионата и условностей, удаляющих игру от правды жизни. Условности эти легко и непринужденно укладываются в стройную систему, и можно честно пройтись по пунктам меню, выясняя, что такое хорошо, а что такое плохо.

Для так и не постигших премудрости F1-рулежки проблема номер раз: машины данного класса отчего-то не умеют ездить по песочку, травке и ядерной грязи, плохо ведут себя, слетев с трассы, и, соответ-

ственно, пока вырливаешь из кювета, остальной народ успеваешь сделать очень быстрые ноги. Они же колеса. Но мир не без добрых людей: для тех, кому недосуг шлифовать честное гоночное рукоделие, нежные создатели предусмотрели особый АРКАДНЫЙ (!) режим, пользуясь которым, можно обгонять соперников, просто срезая повороты (!). Да и в повороты эти, "аркадная" машина вписывается на порядок легче. Понятно, что эта халявка, хоть и захватывает необы-



чайно, портит все ощущения от игры и позорит славленное имя "Формулы". Забудем же о ней, друзья!

Можно проехать весь чемпионат по этапам или конкретную трассу на выбор, причем длину трассы можно варьировать от 5% до полноценной полуторачасовой гонки! (Как вам перспектива? финишируешь, и можно выжимать...) Возможен выбор между сухой и ясной погодой, дождем и тем, что называют "переменной облачностью". Последние два случая неприятны в первую очередь тем, что почти ничего не видно, и сцепление с трассой увеличивает шансы вылета в "чисто поле". Существует возможность определить наполнение бака топливом, дабы при укороченной гонке все равно возникала необходимость посещать боксы...

Кстати, боксы

— это тренировка скорости нажатия на клавиши. И, конечно, потери времени: на территории боксов нельзя разогнаться. Зато там, как и положено, можно подновить расквашенную машину — если только, вы не воспользовались любезным предложением игры отключить повреждения машины и (или) порчу резины. Как и ограничения топлива, установки повреждений скажутся не только на вас, но и на всех участниках гонки. Локализация повреждений реализована довольно качественно: во-первых, видно, как отлетают интересные вас запчасти, во-вторых, по мере превращения машины в груды металлолома управление теряется постепенно, а главное — адекватно утратам. Правда, все это чересчур гуманно — можно продолжить гонку после самых зубодробительных столкновений, что, сами понимаете, противостоит естественно. Но это же не PC, это кон-





соль, скажете вы, и будете совершенно правы. Так что претензии снимаются.

К настройкам

гонки можно добавить еще один пункт, который нельзя назвать *наглым* и *пошлым читом*. Можно включить BOOST, который позволит за один круг сокращать любые отставания до минимума. Иначе говоря, можно вломиться в ограждения, сходить к зрителям стрельнуть си-



гарет, покурить, а затем сесть в машину и всех догнать! При этом, естественно, будут биться рекорды прохождения круга — если не вами, то тем парнем, которого вы только что так резво настигли.

Вот и все настройки (три уровня сложности "в общем и целом" понимаются как должное). Главное все же не ремонт двигателя, а гонка.

Поскольку за рулем настоящего F1-болида автору этих строк посидеть отчего-то не довелось, он ограничится замечанием, что ритм гонки совпадает "с телевизором", а динамика и управление в нормальном (не-аркадном) режиме дают четко понять, за что пилоты настоящей "Формулы" получают трудовой доллар, и осознать различия между управлением болидами и детской игрой в крысу.

Графика

у игры по меркам SPS простенькая, без претензий, но очень аккуратная. Можно выбирать между несколькими точками обзора, начиная с того, что вроде бы соответствует рабочему месту пилота, и кончая видом с высоты птичьего полета. Забавно и даже несколько шокирует, что с "сидения" повороты почти не видны. Некий оптимальный вид — камера метром сзади и в метре над антикрылом — чрезвычайно облегчает управление, но настолько же удаляет от реалий. Кстати, именно с этой точки зрения на трассе становится видна наезженная колея, по которой катаются ваши коллеги (и это, друзья, оптимальная траектория!).

Камеру можно переключать

на любую из участвующих в гонке машин, а хотите — на телевизионщиков (!). Учитывая наличие связно выражающегося шептунга (комментатора), это позволяет использовать игру для заполнения пробелов в досуге телефанатов "Формулы" (телевизор будет показывать вам чем-

пионат в любое время дня и ночи). Правда, благодаря специфическому устройству AI, это быстро надоест.

Кроме того,

на экран во время гонки выводится примерно та же информация, что обычно демонстрируется телезрителям, следящим за гонками "Формулы", — лучшее время круга, первая шестерка, отрыв от лидера или ближайшего соседа, и так далее.

Опять же

кроме рева двигателя и скрежета тормозов звуковые эффекты в игре дополнены эмоциональным трепом комментатора, выдающим довольно осмысленные описания обстановки: ту же первую шестерку на слух воспринимать много удобнее (глаза заняты трассой). Вашу персону он будет вспоминать всякий раз, как вы осчастливите своим посещением очередной отбойник.

Существуют следующие странности:

квалификацию как правило проходят все 26 машин; некто Дэмон Хилл (видимо, фаворит создателей игры), если его специально не обгонять, всю гонку едет третьим, а на последнем круге вырывается на первое место, и происходит это в девяти из восьми гонок; на разных трассах могут стабильно повторяться одни и те же события; манера езды компьютерных игроков скучна и утомительна...

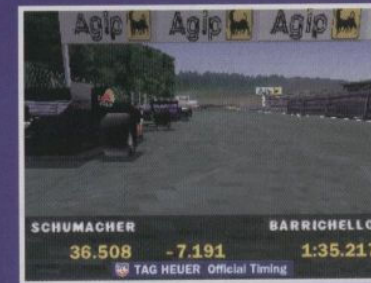
Ко всему прочему

на трассе напрочь отсутствует судейство. Зря. Во-первых, финишируя, приятно видеть флаг — а этого в игре нет. Гонка никогда не останавливается, никто и никогда не может быть дисквалифицирован (в минуты душевного ненастья я проезжал по целому кругу... навстречу соперникам. А еще... а еще я нагло срезал повороты). Опять же почти нет приметных свалок, никто посреди трассы не глохнет и не загорается, масло не растекается, флагами в опасных местах никто не машет. Скучно, девушки.

Выводы:

1. В флаконе с игрой содержится довольно тупая, но жаркая (на первых порах) псевдогоночная аркада и старательный симулятор. От аркады прок одноразовый: за один раз можно отбить всякие навыки. Кроме того, аркады на SPS бывают и получше, и посимпатичней.

2. Симулятор довольно сложен, хотя на порядок менее насыщен деталями, которые присущи лучшим представителям жанра (и которые до PlayStation пока не добрались). Для любителей "Формулы" создатели игры, видимо, сделали все, на что были способны, спасибо им за это. Можно научиться вовремя тормозить и не делать ошибок. Для чего надо найти в себе мужество отключить все упрощения и хорошенько помотаться по трассам. И тогда, вероятно, Formula 1 покажется не просто интересной, а очень интересной, и огрехи сами собой испарятся...



Formula 1

Psygnosis
Bizarre Creations

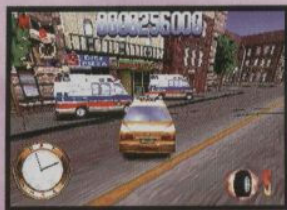
графика - 75%

звук - 70%

сюжет - 88%

интересность - 89.5%

Банда трех, или Праздник насилия



Х.Мотолог

...Нам почему-то кажется, что на этот раз авторы серьезно промахнулись: праздник насилия, который с такой страстью демонстрирует игра *Die Hard Trilogy*, созданная компанией Fox Interactive по одному слишком известному сценарю (попробуйте угадать, какому), отчего-то ограничен жалкими гуманитарными соображениями. Пошлая и дерзкая ошибка! Игра легко могла стать отличным антидепрессантом, а так в ней просто слишком много крови. Чего, вообще говоря, маловато будет. Ну куда это годится, когда играющему приходится усваивать некие тонкие и сложные моральные принципы, выясняя, кого можно убивать, а кто может и пожить еще немного?! Право же, господа, создатели DNT показали себя форменными неопитами (они же прозелиты) по части маньяческих дел, и у них, похоже, даже кровь на губах еще не обсохла. Ай-ай-ай!.. Короче, редакция "ВИ/МИ" не на шутку встревожена и сильно подозревает, что в недрах Fox Interactive имеется еще один вариант игры, так сказать, "Для служебного пользования", в котором время не учитывается, а значит, насилие не лимитировано. Вот что следовало запускать в открытую продажу! Хотя бы из чисто защитных соображений — тяготеющие к мордобойю и стрельбе наконец выплеснули бы свои отрицательные эмоции, и у них не осталось бы даже сил, чтобы отойти от SPS...

Игра зовется трилогией, и это неспроста. Дело в том, что на одном CD (в одном флаконе, под одним флагом и т.д.) существуют три вариации на тему спасения человечества. Спасать человекоев предлагается за рулем колесно-транспортного средства и с пистолетом в шаловливых руках (последнее — дважды). Отсюда, к слову, три рейтинга и некоторая тройственность излагаемых в рецензии мыслей. Автор четко уверен лишь в одном: избавление народа от напастей происходит (вольно или невольно) по колено в крови.

Die With A Vengeance

Так называется первая (разумеется, по моей авторской, воле) часть игры, которая чем-то напоминает детскую настольную игру "За рулем", производства бывшего СССР. По задумке авторов, работающий таксистом герой (зануды могут заехать в автопарк и выбрать себе подходящую машину) обязан за отведенное время найти и раздавить некие объекты (машины, мусорные баки, террористы), в которых заложена бомба. Если не успеть — погибнет весь город (Game Over), если успеть — все ликуют.

Невооруженным глазом заметна отменная графика (скажем, просто изумительно смотрятся взрывы, в результате которых город мгновенно превращается в абсолютный ад), а также весьма конкретные признаки... вялотекущей шизофрении, поскольку совершенно непостижимо, что это за мощнейшая бомба, которая не рванет, если ее вовремя раздавить. Но самое и шокирующее, и, простите за неподходящее слово, приятное в первой части игры — это натурализм, с которым сшибаются мусорные баки, размазываются по ветровому стеклу пешеходы, переворачиваются машины (желательно полицейские)... Впрочем, найти бомбу смогут даже те, кто никогда не занимался спортивным ориентированием: есть стрелка, указывающая направление, в котором надо спешить...



I AM A BIG MAN (YES I AM)
AND I HAVE A BIG GUN
GOT ME A BIG OLD DICK AND I
I LIKE TO HAVE FUN
(NIN)

Кстати, этот эпизод игры крут настолько, что даже поддерживает руль. За что любим мною особенно. В сочетании с уникальным разнообразием "несчастных случаев" — можно рулить на пленэре (давим несносных отпускников и прочих отдыхающих!), в городе, да и просто ощущать все прелести езды по оживленной дороге на максимальной скорости по встречной полосе, — это в самом деле дает замечательный терапевтический эффект. В смысле, очень настойчиво капает на мозги. А уж какие звуки издают те, кто случайно оказывается под колесами!.. Неплоха Die With A



Vengeance и в качестве симулятора: чувство скорости, эффект присутствия. Есть, есть, что похвалить!

Трейлеры, неосмотрительно разъезжающие по центру города и перекрывающие проезд в самых ответственных местах; полицейские машины, полагающие, что контролируют опасную часть города — ту, в которую необходимо попасть. Обстановка очень реалистична, и тратить время на описание прелестей этой части DNT бесполезно — ее надо вкусить самостоятельно. Дурно воспитанному автору этих строк более всего нравилось сбивать людей и крушить машины. И если этим увлечься, времени на выполнение задания не останется совсем. А очки — за убитых и покалеченных — все-таки снимают... Жаль.

Что? Вас заинтересовало, как можно ездить, если все лобовое в крови? А автомобильные дворники на что?..

МИР ПРИКЛЮЧЕНИЙ В ТВОЁМ ТЕЛЕВИЗОРЕ



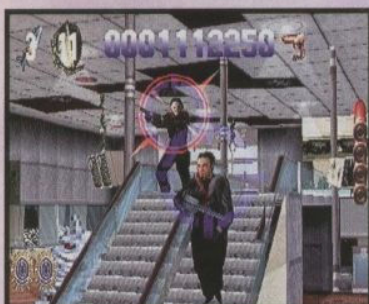
ОБЪЁМНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ
ВЕРСИЯ PAL

НОВАЯ, ЛУЧШАЯ НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ, 32-БИТНАЯ
ИГРОВАЯ ПРИСТАВКА **PlayStation**



Дилеры в Москве: Битман 316-10-01; Бука 111-51-56; Game Land 288-32-18; ДВМ-ГУМ 929-34-38; Делю 245-19-96; ДИАЛ Электроникс 133-62-65; Матех 195-13-27; М.Видео 207-94-64; Новалайн 231-18-77; Партия 913-50-90; ТД "Отон" 264-45-78; Теплостар 237-64-14; Ф-Тайм 256-73-66.

Дилеры в Санкт-Петербурге: АВС Электроника (812) 273-40-96; Петросиб (812) 279-75-15



Die Harder & Die Hard

К слову, о крови. В остальных частях DHT эту субстанцию будут смывать обыкновенные дворники (с метлами) и обыкновенные же уборщицы. Работа у них такая.

Обе части — Die Harder и Die Hard — посвящены прогулкам с оружием в руках. По умолчанию — с пистолетом. Серии не менее суровые, чем первая. Отличия? Прежде всего, в виде на творящееся. Та, эмблемой которой является самолет (Die Harder; но вам не дано сидеть за штурвалом, просто действие происходит в аэропорту), — “вид из глазик, с разма-



хиванием пистолетом по всему экрану”. Игра изваяна очень достойно, но SPS-джойстик не очень-то подходит для игрищ в стиле

Mad Dog. Право, жаль, но процедура нажимания кнопок упомянутого джойстика несколько раздражает, и требуются достаточно сложные навыки, чтобы в этой части игры хорошо себя чувствовать.

Но не отчаивайтесь: помимо руля DHT поддерживает еще мышку и соответствующий “пистолет” (сколько стоит эта прелесть, увы, не знаю), идеальное устройство для игр “я иду по коридору, стреляю во все, что может показаться хорошей целью для пули, а если мне хочется куда-то свернуть, то иногда я даже отклоняюсь от основного маршрута, честное слово, братки”.

Большинство маршрутов в этом эпизоде строго предначертаны, но если пристально “смотреть” прицелом в сторону, то можно и свернуть. Цель игры — выжить, спасти заложников и уничтожить террористов. По мере ликвидации врагов можно разжиться более мощным оружием или другими бонусами, но эта часть игры, пожалуй, является самой скучной и примитивной, хотя и расслабляюще-забавной. По большому счету, маршрут и то, что будет на нем встречено, predetermined, поэтому сюжет не дает никаких шансов выделиться умом. Реакция и способность быстро и точно двигать курсором — благо террористы отмечаются как цели по мере появления — залог победы. Соответственно, играющий, вооруженный пистолетом, а не джойстиком, имеет несравнимое преимущество. Графика этой части DHT неплоха, придраться вроде бы не к чему, но нет изюминки. Смотрится красиво, но быстро надоедает.

Напротив, последняя миссия заметно (и в лучшую сторону) выделяется из того вала SPS-игрушек, что преследует нас в последнее время. Стоит начать с графики. Изометрическая проекция, да еще и с полупрозрачными сте-

нами, да еще и со стрельбой в реальном времени — очень сложное поле для экспериментов, любая, даже мелкая ошибка разработчиков может обернуться трагедией для играющего. Я и сам недолюбиваю этот ракурс, он неоригинален, зачастую неудобен, а его информативность скорее сомнительна. Но то, что сделано в Die Hard, является приятным и редким исключением. Легко целиться, рабочая плоскость вращается таким образом, что прицел всегда направлен горизонтально вверх. Забавно реализован эффект полупрозрачности стен — просто глаз отдыхает!



Что еще? Отлично прорисованы персонажи, их движения, падения, перекуты. Безусловно, есть в этом некий примитивизм — как в движениях, так и в разнообразии героев, — но на фоне рабочего engine'a, делающего игру действительно привлекательной, это не более чем ускользающие от внимания детали. Впрочем, если б этих деталей было поболее (в том числе и фаз движений), то персонажи отличались бы исключительными особенностями, а не делились на классы.

Заслуживает оценки “нормально” и то, как герой вооружен: оружие — в одной руке (по дороге подобрали что-то стреляющее), а в другой — гранаты. О сбалансированности такого подхода судить трудно, но очевидных проколов нет.

Цель миссии — спасти заложников и подбирать всякие полезности. Однако, в отличие от “аэродромного” этапа, вам придется хотя бы минимально, но ориентироваться в больших помещениях с запутанными коридорами.

В пикку большинству игр, использующих изометрическую проекцию, мир Die Hard трехмерен не только по отрисовке, но и многоэтажен, и напичкан лестницами. На результатах стрельбы, правда, различия в высоте между стреляющим и целью не сказываются; видимо, эта задумка авторов, вытекающая из особенностей джойстика, призвана облегчить игру.

Не знаю почему, но обе “пистолетные” части Trilogy наводят на мысль о гениальной низкобюджетной игре. Второе мое подозрение — у разработчиков тяга к пошлым казематам, а любимые цвета — серый и синий. Это не есть хорошо.

Обобщающее, тройственное резюме: “автомобильная” часть — самая веселая, увлекательная и, можно сказать, светлая (свежий воздух и простор), но при этом и самая кровавая (при желании, кровью можно залить полгорода). Прогулки с пистолетами наперевес — более мрачные, психоделические, но менее садистские игрища. Одно из них представляет по крайней мере полшага вперед — относительно конкурирующих продуктов, — и это твердые полшага.

Die Hard Trilogy

Fox Interactive

- графика - 80%-70%-88%
- звук - 91%-60%-60%
- сюжет - 100%-50%-95%
- интересность - 97%-61%-90%

фирменный магазин

ВИДЕОИГРЫ



Магазин работает
ежедневно
и без перерывов
с 10 до 19 часов.
Внимание:
30 и 31 декабря
Вы сможете приобрести
у нас новогодние подарки
до 21 часа!

ВСЕ, ЧТО ТЫ ХОЧЕШЬ!



Москва, ст.м. "Китай-город", Лубянский пр-д, 23. тел.925 3571, 921 2108.
Санкт-Петербург, ст. м. "Горьковская", Б.Монетная 18. тел.325 2535

Special:
Matrox = \$219
STB 128 = \$189
ST.64V = \$69



Мультимедиа Клуб

ЭКСПЕРТЫ В МУЛЬТИМЕДИА

Мультимедиа Клуб

предлагает широчайший ассортимент компьютерного и мультимедиа-оборудования. Здесь вы найдете ответы на вопросы: Каким должен быть домашний компьютер? Как создать персональную музыкальную, графическую или видео-студию? Что такое Виртуальная Реальность и Интернет? У нас и у наших партнеров всегда можно найти самые последние новинки в области мультимедиа и получить необходимые консультации.



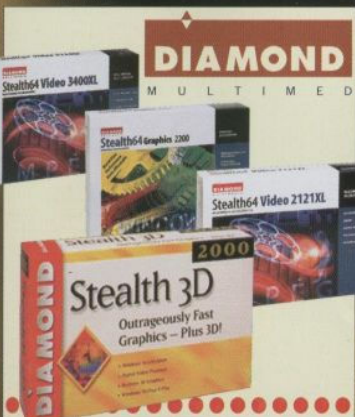
Идеальное решение для цифрового нелинейного монтажа видео на PC. Ввод/вывод PAL, 30 кадров в секунду, 60 полей — с качеством S-Video. Лучшее соотношение цена/качество. Сделано в Германии.



Этот графический акселератор получил уже более 100 наград. Лучший продукт 1996 года: от 2 до 8 Mb WRAM, 1600x1200x32 bit, поддержка 3D и MPEG, Windows 95/NT. Для профессионалов в графике... и играх!



Сенсация в мире музыки! Звуковая плата, объединяющая в себе возможности профессиональной аудиостудии: 20-битные конвертеры (S/N-100 dB), синтезатор Kurzweil MASS, до 48Mb RAM, поканальный эффект процессор, цифровые I/O. Более подробная информация — в Мультимедиа Дайджесте.



ЭЛИТНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ



Да! Это действительно компьютеры экстра-класса, которые могут все. На их базе мы интегрируем графические и видеостанции, профессиональные музыкальные студии, виртуальные комплексы и настоящие игровые системы.

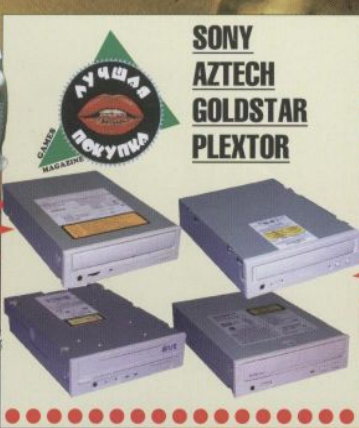


Новая разработка американской фирмы Stereo Graphics: трехмерные очки виртуальной реальности Simul Eyes VR! Высочайшее качество изображения. Посмотреть их вы сможете во всех лучших салонах Москвы. Цена 179\$.

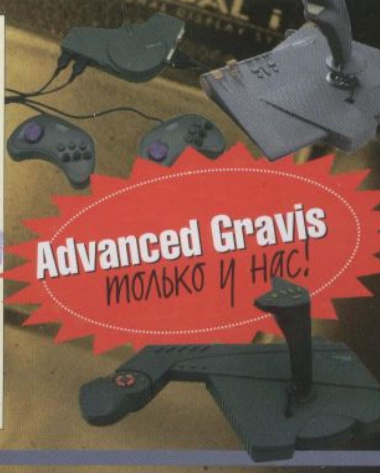
(095)
 м. Сокол, Ленинградский пр-т 80/2, подъезд "М-Бит"
 BBS/FTP: 201-5115, 201-4339 (24 часа, 28800)



CH Products
 только у нас!



ЛУЧШАЯ ПОКУПКА
SONY AZTECH GOLDSTAR PLEXTOR



Advanced Gravis
 только у нас!



ВСЕ НОВИНКИ
 PC CD ROM

Звуковые платы
 - более 20 моделей!
 Ultrasound PnP/PRO
 TB Pinnacle (20-bit, DSP)
 TB Tropez 32/PLUS PnP
 SB Vibra16 + Radio Tuner
 ESS-1868 SB 16/32 PnP
 Korg WaveBlaster, 4Mb ROM
 Yamaha DBX50/SW60 XG
 AVM Summit/Apex/ST

Профессиональное музыкальное оборудование
 Многоканальные монтажные системы (HDR) от **DigiDesign**, Digital Audio Labs, Roland, AdB
 DAT системы **Panasonic**, **Fostex**, **Tascam**, **Alesis***
 Пульты Yamaha, Mackie
 MIDI интерфейсы MusicQuest, **MidiMan**, Steinberg, MOTU
 Fatag и Roland MIDI Controllers
 - программное обеспечение...

Цифровое видео и фото
 Miro DC10/20 (SVHS, 60 полей)
 Miro DC30 (6Mb/s; +Audio!)
 Kodak DC20/40/50 Zoom
 FAST AV Master/FPS60+
 Darim MPEGator Encoder
 Darim MARS-II (MPEG-1/2)
 Darim VideoTizer (S-VHS)
 Data Translation Broadway
 TV Tuners/VideoBlasters
 Maxmedia TV Convertors

Акустические Системы
 Микрофоны, наушники
Sony (все модели)
 Labtec LCS (все модели)
 Jazz Hipster (все модели)
Yamaha (все модели)
 Altec Lansing Series ACS-300
 QuickShot SoundMate/Force

CD-Rom и CDR системы
Sony 88E+ 8XI, ATAPI

Goldstar 8/10Xi, EIDE
 Panasonic 8/10Xi, EIDE
 Aztech 6/8/10Xi, EIDE
 Plextor 8X+ Pro, SCSI-2
 Yamaha CDR-100/102, SCSI-2

Графические платы
 Diamond Stealth 64 Video
 Diamond Stealth 3D
 STB LightSpeed 128
 ATI Graphic Adapters*
 Matrox Media-XL MPEG
 Matrox MGA Millennium 3D
 Matrox MGA Mistique 3D
 Glint3D NT Graphic Adapters

*Некоторые модели доступны только под заказ.

** Конфигурация определяется в соответствии с пожеланиями клиента.

Компьютеры**
CLR Infinity ATX Pentium
 - более 100 конфигураций
 - лучшие игровые системы

Контроллеры
Gravis (все модели)
 GravisThunderbird/Firebird II
Dexxa Gamepad/Joystick
 Мыши Logitech (все модели)
 Logitech Wingman/Extreme
ThrustMaster (все модели)
 ThrustMaster F-16 FLC5
 ThrustMaster Formula T2
CH Products (все модели)
 QuickShot (все модели)

Виртуальная Реальность
 Forte VFX-1 VR HeadGear
 I+Glasses Video/PC VR System
Stereo Graphics Simul Eyes VR
 игровые комплексы "под ключ"

Мониторы
Sony Trinitron 155X/SFII
Sony Trinitron 175FII/SEII
 Viewsonic & Panasonic*

Комплекующие
 - полный ассортимент
 - процессоры Intel Pentium/Pro
 - Iomega JAZ и ZIP, диски

Наши специалисты осуществляют настройку и upgrade компьютеров.

Мультимедиа Дайджест

[HTTP://WWW.ONLINE.RU/SP/MPC/DIGEST](http://www.ONLINE.RU/SP/MPC/DIGEST)

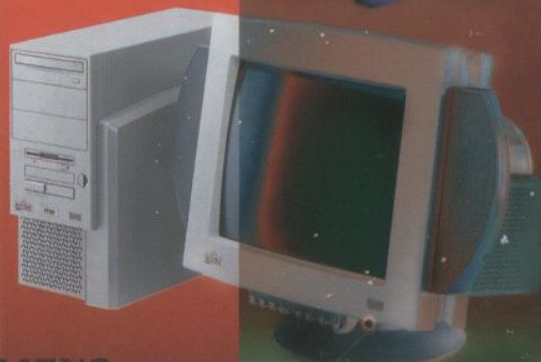
— лучший источник информации о новых технологиях: мультимедиа, цифровое видео и аудио, виртуальная реальность... и, конечно, игры!

133

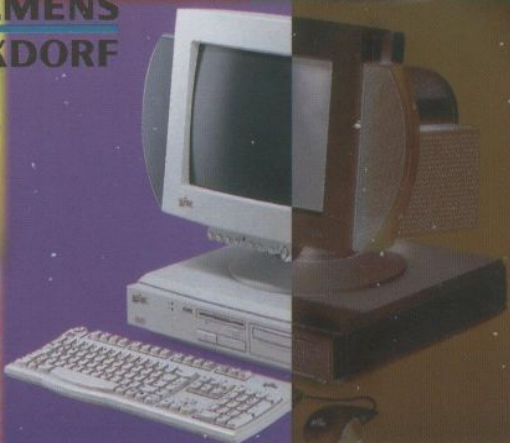
SIEMENS

NIXDORF

ВЗРОСЛЫЙ
КОМПЬЮТЕР
ДОСТУПНЫЙ
РЕБЕНКУ



SIEMENS
NIXDORF



SCENIC 5HP

Лучший
мультимедийный
компьютер
для дома,
образования
и бизнеса.



 **LAMPOR**
COMPUTER COMPANY