

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

СТРАНА ИГР

Descent 3

Settlers 3

Thief:

The Dark Project

<http://www.gameland.ru>

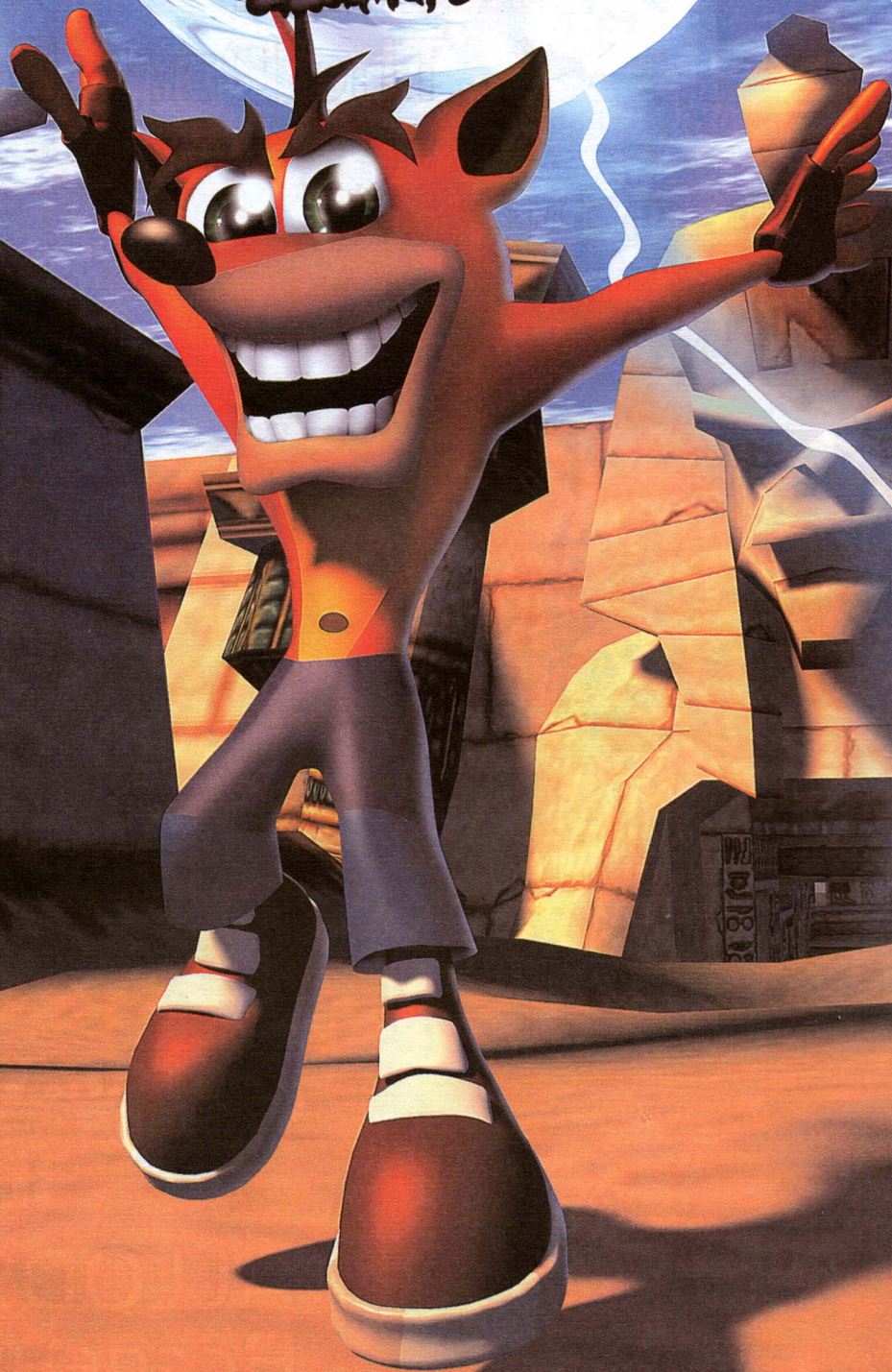
Тактика прохождения:

Settlers 3,
Братья Пилоты-2,
Half Life (часть 1),
Tomb Raider 3 (часть 1)

STAR WARS
ROGUE SQUADRON™
3D

ALLODS –
Вселенная
потерянных
земель

CRASH BANDICOOT 3 WARPED



SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT



АДРЕСА МАГАЗИНОВ, ГДЕ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ ОРИГИНАЛЬНУЮ ЛИЦЕНЗИОННУЮ ВЕРСИЮ "Crash Bandicoot 3" (PAL): ИГРОМАНИЯ (Рязанский пр-т, 46, корп.3, Торгово-пешеходный комплекс; ДИАЛ ЭЛЕКТРОНИКС (сеть магазинов); ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ МИР (Сеть магазинов); СОЮЗ (Сеть магазинов); ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 99, м. Юго-Западная, м. Ленинский пр-т); ИГРОТЕХ (Проспект Вернадского, 109, м. Юго-Западная); ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ: БУКА, тел: 111-51-56; ТЕПЛОСТАР, тел: 237-64-12.

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

4-ая стр. обл.	«1С»
037, 039, 041	E@Shop
007	Nikita
2-ая и 3-ая стр. обл., 027, 047	Sony
011	«Бука»
004	клуб «Дитто»
013	журнал «Хакер»
053	«Новый Диск»
035	«Симба'с»
005	Радиостанция 106.8

СИ ПРЕДСТАВЛЯЕТ...

- 003 Содержание
- 004 Новости
- 006 Содержание CD

РЕПОРТАЖ

- 008 ALLODS — Вселенная потерянных земель

ХИТ?

- 012 Descent 3

ОНЛАЙН С СЕРГЕЕМ ДОЛЕНСКИМ

- 014 Осенне-зимние эпидемии
- 014 Back Orifice: удаленное администрирование через задний проход
- 015 Как уберечься от Back Orifice?
- 016 HTML:Internal: посмотрел и... заразился!
- 016 NukeNabber: «Большое ухо» Интернет Lineage или Наш человек среди...
- 017

В РАЗРАБОТКЕ

- 018 White Wolf: Обзор
- 019 F/A-18 Super Hornet
- 020 Fleet Command
- 021 Fire Team
- 022 Simon the Sorcerer 3D
- 022 Inertia
- 023 Lady, Mage & The Knight
- 024 Soulbringer
- 025 BattleCruiser 3020 AD
- 026 Shadow Company
- 028 LiberoGrande PS
- 028 Is internal Section PS
- 028 Ace Combat 3 PS
- 029 Maken X
- 029 Get Bass
- 029 Flight Shooting
- 030 Castelvania 64

ОБЗОР

- 036 Magic & Mayhem
- 038 Thief: The Dark Project
- 040 CyberMercs
- 042 King's Quest VIII: Mask of Eternity
- 043 Settlers 3
- 044 Railroad Tycoon 2
- 046 6-ое измерение
- 048 Rogue Squadron 3D
- 049 FIFA 99
- 050 Medieval
- 051 Devil Dice
- 052 Ridge Racer Type 4

ТАКТИКА, СЕКРЕТЫ

- 054 Half-Life
часть вторая
- 058 Tomb Raider 3
часть первая
- 060 Settlers 3
- 062 Колобки 2

«СТРАНА ИГР» — ТЕПЕРЬ ДВА РАЗА В МЕСЯЦ

С ПРАЗДНИЧКОМ!!!

Приближается целая череда праздничных дней. Мы очень надеемся, что этот номер попадем к вам в руки до нового года... Очень надеемся :-).

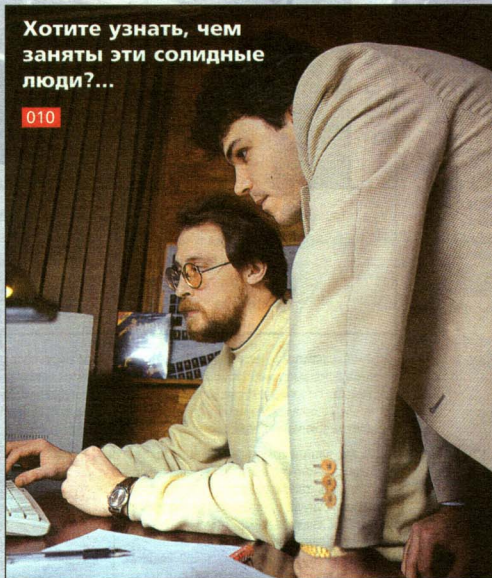
Буквально 2-3 дня и наступит 1999. Сколько потенциально хитовых игр ожидает нас, сколько восторгов и разочарований. Глядишь и российские разработчики порадуют нас своими **АЛЛОДАМИ, КНЯЗЯМИ, ВСЕСЛАВАМИ ЧАРОДЕЯМИ...**

Короче, **С НОВЫМ ГОДОМ**, господа! Хороших и недорогих игр, «железа» и бесплатного Интернета!

Коллектив доброжелателей

Хотите узнать, чем заняты эти солидные люди?...

010

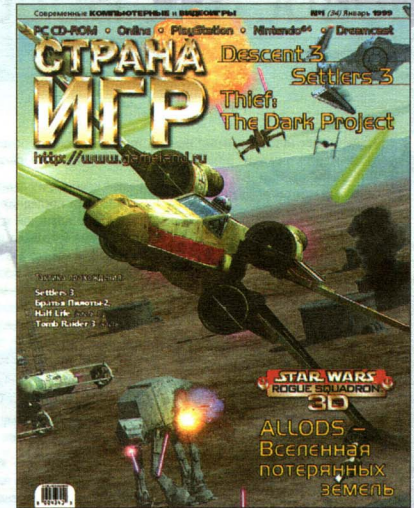


Список игр в алфавитном порядке

PC		Tomb Raider 3	058
6-ое измерение	046	White Wolf	018
BattleCruiser 3020 AD	025	Аллоды	008
CyberMercs	040	Колобки 2	062
Descent 3	012	PS	
F/A-18 Super Hornet	019	Ace Combat 3 PS	028
FIFA 99	049	Devil Dice	051
Fire Team	021	FIFA 99	049
Fleet Command	020	Half Life	054
Half-Life	054	Is internal Section PS	028
Inertia	022	LiberoGrande PS	028
King's Quest VIII: Mask of Eternity	042	Medieval	050
Lady, Mage & The Knight	023	Ridge Racer Type 4	052
Lineage	017	Tomb Raider 3	058
Magic & Mayhem	036	NG4	
Railroad Tycoon 2	044	Castelvania 64	030
Rogue Squadron	048	FIFA 99	049
Settlers 3	043	Rogue Squadron	048
Settlers 3	060	DC	
Shadow Company	026	Flight Shooting	029
Simon the Sorcerer 3D	022	Get Bass	029
Soulbringer	024	Half-Life	054
Thief: The Dark Project	038	Maken X	029

№1 (34) Январь 1999

<http://www.gameland.ru>



РЕДАКЦИЯ

Сергей Линге serge@gameland.ru	ответственный редактор
Петр Давыдов pdavydov@gameland.ru	редактор PC
Борис Романов boris@gameland.ru	редактор Видео
Сергей Долинский dolse@gameland.ru	редактор Онлайн
Элламура Эрк emik@gameland.ru	корреспондент в США
Дмитрий Эстрин estrin@gameland.ru	специальный корреспондент
Василий Фирсов basil@gameland.ru	литературный редактор
Виталий Гербачевский vr@gameland.ru	корректор

GAMELAND ONLINE

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

ART

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

ПРОИЗВОДСТВО

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

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

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

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

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

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарун dmitri@gameland.ru	директор
Владислав Пискунов vlad@gameland.ru	администратор
Юрий Королев yuri@gameland.ru	финансовый директор

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

Вывод на пленки осуществлен «ХГС»

Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии «Пресса»

Тираж 60 000 экземпляров
Цена договорная
Зак. 3 303

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Принесим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company	publisher
Dmitri Agarounov dmitri@gameland.ru	director
phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211	

Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc.
phone: (212) 736-2717; fax: (212) 244-5933

Новости с Борисом Романовым

Борис РОМАНОВ boris@gameland.ru

Новое — это хорошо забытое старое...

Последние две недели в жизни индустрии электронных развлечений опять прошли на редкость спокойно и без особых происшествий. Не знаю, что тому было виной, но в очередной раз все основные участники этого рынка на время решили отдохнуть от политической деятельности...

только косвенно коснемся рынка игр для персонального компьютера.

Самые крупные и значительные события на протяжении последних недель происходили в одной японской компании, которая в свое время и создала рынок видеоигр...

NINTENDO НАЧАЛА ПОДГОТОВКУ СВОЕЙ НОВОЙ КОНСОЛИ.

которая, судя по всему, может быть официально объявлена уже в июне 1999 года.

Напомним, что еще этим летом данная компания объявила о том, что она перенесла свою ежегодную выставку собственных достижений, обычно проходившую в конце каждого года, на июнь 1999-го. Сделав это заявление, данная компания уточнила, что на этой выставке она, наконец-то, представит миру законченный вариант своего аксессуара для Nintendo 64...

Год рождения: 1974. Геймер-стаж: 11 лет. Освоенные платформы: Yamaha MSX, PC, Nintendo 64, 3DO, PlayStation, Sega Saturn, Super Nintendo, Atari, etc. Мечта: Свободные полеты в играх. Любимые игры: Nights. Последний фаворит: Half-Life. Агрег: borisr@gameland.ru

успешно атаковать своей новой приставкой основные рынки сбыта. Кстати говоря, по последним слухам из Японии, к которым стоит все-таки относиться только как к слухам, сделка между Sega и Namco на предмет использования последней технологии Dreamcast'a в своих новых игровых автоматах уже практически завершена.

ВЫХОД ROSKETSTATION ПЕРЕНЕСЕН НА КОНЕЦ ЯНВАРЯ

будущего года. Что конкретно послужило причиной переноса ее даты выхода с 23 декабря на 23 января, мы так и не поняли, однако, шанс смягчить атаку на японский рынок со стороны Dreamcast'a Sony в очередной раз упустила, и это факт. А тем временем в Европе под нашимим Европейского антимонопольного комитета этой компании пришлось серьезно исправить правила предоставления лицензий на производство игр для своей существующей приставки. В соответствии с новыми правилами, Sony уже не сможет, как раньше, контролировать силовыми методами выпуск игр для своей консоли...

ИГРОВОЙ КЛУБ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР. Для тех, кто любит поиграть! Наши сетевые компьютеры не разочаруют вас - это настоящие боевые машины: - PENTIUM II 350 MHz - 64 МБ RAM - НОВЕЙШИЕ 3Dx УСКОРИТЕЛИ ГРАФИКИ VOODOO II - 17" МОНИТОРЫ - Сеть: 3Com 100 Мбит. Компьютерные игры захватывающе интересны, но они становятся еще интереснее когда вашим противником является не компьютер, а человек! Приходите к нам с друзьями, приходите с родителями - интересно будет всем! РАБОТАЕМ КРУГЛОСУТОЧНО. Цены самые добрые, а еще лучше - скидки для групп. Резервирование мест. м. МАЯКОВСКАЯ, ул.2я Брестская 19/18 250-9620 250-9617

менно подпитывая ее различными, нацеленными на американский рынок произведениями. Параллельно же с этим, уже в Японии, данная компания будет готовить к выпуску свою новую платформу.

А то, что данная компания уже явно приняла единственно правильное решение - пожертвовать своей существующей приставкой ради будущего, теперь стало предельно ясно. Так, скажем, к уже отмененному на N64 продолжению гонки 1080 вы теперь можете смело присоединить такой же официально отмененный Mario 64 2, а также безымянный проект по мотивам японского мультфильма Jungle Emperor Leo. Скажем больше. После завершения своей работы над Zelda 64 главный дизайнер Nintendo, гениальный Miyamoto, уже приступил к разработке своего следующего шедевра, который поступит в продажу не раньше 2000 года и уже явно не на платформу Nintendo 64. И, наконец, самое главное. Основной виновник всего того, что произошло в последнее время с Nintendo, ее бесменный президент Hiroshi Yamauchi, отвернувший непродуманными решениями от своей компании практически все независимые японские издательства, наконец-то, решил пойти в отставку. И это знаменательное событие, которого мы все с нетерпением ждали, случится как раз к 2000 году, то есть как раз к предполагаемому выходу новой платформы от Nintendo. А то, что смена старого лидера в традиционной японской корпорации может вдохнуть в нее новую жизнь, было уже наглядно доказано на примере корпорации Sega. Всего лишь заменив на этом посту такого же, как и Yamauchi, отжившей свой век диктатора, эта компания смогла практически полностью избавиться от своих старых дурных привычек и уже как

год радует нас своими продуманными и такими нехарактерными для былой Sega поступками. Одним же из последних штрихов к этой картине стало следующее. К нашему глубокому удивлению, американское отделение компании объявило, что

SEGA ПРЕКРАЩАЕТ ИЗДАНИЕ ИГР ДЛЯ РС

и передает это почетное право корпорации GT Interactive. В соответствии с этим соглашением, начиная уже со следующего года, все до единой игры, которые были и будут разработаны для персонального компьютера компаниями Sega PC и SegaSoft, впрямь станут распространяться через сеть этого американского гиганта. Таким образом, и Sega, и GT Interactive остались безумно довольны друг другом: первый из них теперь удалось сконцентрировать все свое внимание на успехе Dreamcast'a и при этом пристроить все свои оставшиеся игры для PC, а второй из них, которой вообще без разницы, чем торговать, теперь досталась парочка-другая практически бесплатных продуктов, которые помогут популяризировать еще немножко прибыли. Но на этом бурная деятельность Sega по своему переориентированию на этой неделе не закончилась. Так, скажем, европейскому отделению этой компании, наконец-то, удалось подобрать себе достаточно опытного и, самое главное, известного в нужных кругах нового лидера, ранее возглавлявшего одно из отделений музыкального гиганта EMI. В свою очередь, ее французское отделение также получило нового главу - бывшего директора по маркетингу американского издательства Electronic Arts. Таким образом, всего лишь за год эта компания смогла полностью поменять весь руководящий состав во всех ключевых подразделениях, чтобы

ТДК ПЛАНИРУЕТ ЗАНЯТЬСЯ ПРОИЗВОДСТВОМ ИГР.

Зачем нужно компании это дурацкое занятие, никому пока не понятно. Однако уже сегодня стало ясно, что она желает пойти по стопам Sega и открыть свое собственное отделение по производству игр. Возлагает же его, как и полагается, очередной выход из Sony, в данном случае Sony Electronic Publishing. Первые же свои проекты это новопришедшее издательство может представить (а, может, и не представить) уже весной следующего года. На этом позволяте закончить с большой политикой и плавно перейти к новостям из мира игр.

Источники, близкие к Electronic Arts, поделились с американскими журналистами предварительными планами компании на следующий год. Если верить этим данным, то команда разработчиков Bullfrog готовится к выпуску в следующем году, наряду с Dungeon Keeper 2, еще, как минимум, два проекта - долгожданный Indestructibles и продолжение популярной игры Themepark. Кроме этого, из тех же самых источников нам стало известно, что уже в конце следующего года на прилавках магазинов появится четвертая часть легендарной серии Need for Speed. Что же касается непосредственно фактов, то, по сообщению английской индустриальной газеты CTV, издательство Electronis



СТАНЦИЯ

это стиль твоей жизни



ШЕСТОЕ ИЗМЕРЕНИЕ

В КАЖДОЙ
КОРОБКЕ -
СТЕРЕООЧКИ!

Необыкновенное
трехмерное
приключение.



В "Шестом измерении" Вам предстоит:

- по-иному взглянуть на окружающий мир и его обитателей;
- забраться в самые укромные места, о существовании которых обычные люди даже не подозревают;
- обнаружить там бурную жизнь маленьких персонажей;
- активно поучаствовать в глобальных событиях местного значения.

В игре реализованы:

- поддержка большинства трехмерных ускорителей, в том числе на базе микросхем 3Dfx Voodoo, 3Dfx Voodoo 2, Intel 740, Nvidia Riva 128, Permedia 2, ATI Rage Pro, PowerVR, PowerVR 2;
- удобное управление любыми перемещениями с помощью мыши (джойстика);
- стереорежим, позволяющий получить действительно объемное изображение на экране обычного монитора с помощью красно-синих стереочков.

Системные требования:

- Операционная система Windows® 95, Windows® 98;
- Компьютер с процессором Intel® Pentium® 100 МГц или выше;
- 4-х скоростной CD-ROM привод;
- Windows® - совместимая звуковая карта;
- Управление - мышь (джойстик, клавиатура).

www.nikita.ru

НИКИТА[®]
НЕПРЕВЗОЙДЕННЫЙ КЛАСС ИГР

Наилучший результат достигается на компьютере с процессором Intel® Pentium® II 450 МГц

© 1998 Nikita Ltd. Все права защищены. Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation, Microsoft, Microsoft Corp. Остальные товарные знаки являются исключительной собственностью их владельцев.

ALLODS – Вселенная потерянных земель

ПРОЕКТЫ: Аллоды 2
Аллоды 3D
РАЗРАБОТЧИК: Nival Interactive
ПРОДЮСЕР: Сергей ОРЛОВСКИЙ
РУКОВОДИТЕЛИ: Дмитрий ДЕВИШЕВ
Дмитрий ЗАХАРОВ
ПРОЕКТОВ: 24 человека (!)
СОСТАВ: http://www.nival.ru
ОНЛАЙН: 1 квартал 1999 года
ВЫХОД: 4 квартал 1999 года

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Nival Interactive — одна из немногих российских фирм-разработчиков, у которых есть реальный опыт создания игр мировых стандартов. Из репортажа вы сможете узнать, как разрабатывались **Аллоды**, что ждет **Аллодов 2** и что представляют собой **Аллоды 3D**...

Некоторое время назад компания Nival Interactive официально заявила о том, что разрабатываемая игра «Аллоды 2: Повелитель Душ» позиционируется как вполне самостоятельное продолжение оригинальных «Аллодов». Кроме того, мы были сильно заинтригованы слухами о таинственном проекте Nival, носящем рабочее название «Аллоды 3D». Дабы выяснить подробности, а также воочию убедиться в справедливости всех этих заявлений и слухов, было решено отправиться в офис к разработчикам и выяснить все на месте. Что из этого получилось, вы можете узнать ниже.

Аллоды или
Rage of Mages – История

Именно с «Аллодов» началась деятельность Nival Interactive, именно «Аллоды» сделали имя разработчиков известным. О том же, как все начиналось, нам рассказал генеральный директор фирмы Сергей Орловский. В 1996 году группа разработчиков из компании «Мир-Диалог», известной, в основном, игрой «Морские Легенды» (Sea Legends), начала заниматься созданием некоей real-time стратегии с RPG элементами. Концепция игры вызвала интерес у некоторых российских издателей, в частности, у «Буки», и это послужило поводом для создания собственной фирмы, ныне известной под названием Nival Interactive. В конце 1996 года был подписан официальный договор с компанией «Бука», и началось разработка. Проект изначально ориентировался, как на российский, так и на западный рынок, так что много времени уделялось поискам западного издателя. Игра демонстрировалась на самых крупных выставках, и в итоге на ECTS в 1997 году был подписан договор на издание игры Mage's



Дмитрий ДЕВИШЕВ

Если вдруг вам чем-то не понравится «Аллоды 2», то вы уже знаете, кого надо отлавливать :))

Legacy с SSI. Под влиянием западной компании очень многое в игре было изменено, но в конце 1997 года SSI, оказываясь на пике финансового кризиса, отказалась от издания семи title'ов, среди которых значились и «Аллоды».

Кстати говоря, SSI до сих пор владеет торговой маркой на Mage's Legacy, так что существует некая вероятность того, что когда-нибудь мы увидим игру с таким названием). Конечно, нет ничего удивительного в том, что разработчики Nival Interactive были сильно разочарованы, ведь много надежд связывалось именно с изданием на Западе (с тем, без чего почти каждая игра, созданная в России, обречена на неуспех).

Сергей Орловский вовремя вспомнил об интересе к «Аллодам» со стороны Monolith Production, компании, которая и раньше предлагала свои услуги в качестве издателя. Связав-



шись с представителем компании Даниэлом Бернштейном (Daniel Bernstein), известном читателям «Страны Игр» по интервью в N12, Nival и Бука сочли предложения Monolith наилучшими для издания игры на Западе. В общем, мы уже неоднократно писали о политике быстрорастущего издательства и, в частности, упоминали об особом внимании к разработчикам стран Восточной Европы. Кроме того, соглашение с Monolith Production делало возможным издание «Аллодов» во всех частях света через фирм-посредников. Европа, Америка, Япония — Monolith, Microids, CDV, Torwate, SKS. Кстати говоря, в октябре сего года Rage of Mages вышли в свет в Америке, в связи с чем не может не возникнуть вопрос по поводу успеха игры на Западе. К сожалению, о результатах продаж говорить пока рано, однако, определенные выводы сделать можно. В общем и целом, судя по отзывам известных игровых сайтов, наши западные коллеги отнеслись к Rage of Mages весьма благожелательно, а уж и кто в пристрастности и заинтересованности обвинить довольно-таки сложно. Так что распространенное мнение о том, что в России до сих пор не было создано игры мирового уровня, лишено всякого смысла. Свидетельство тому и то, что Rage of Mages разошлись по всему миру, и положительная оценка игры западными журналистами, и то, что Monolith Production, уверенная в успехе игры, приняла решение издавать продолжение «Аллодов».



«Аллоды 2: Повелитель Душ» – продолжение истории.

Итак, мы подошли к центральной части нашего повествования, поскольку тут нам предстоит выяснить, что есть expansion pack, или add-on, и чем он отличается от полноценного sequel'а на живом примере. В Nival Interactive мы выяснили это с Сергеем Орловским и руководителем проекта «Аллоды 2: Повелитель Душ» Дмитрием Девышевым. Осмелюсь предложить вниманию читателей наши рассуждения, принесшие некоторые плоды. Разумеется, формально add-on'ом считается некое дополнение к существующей игре, требующее наличие самой игры. Но, если отбросить формализм, то можно прийти к выводу, что полноценным продолжением может считаться игра, в которую были внесены изменения, повлиявшие на содержание gameplay. Особенно это касается тех изменений, которые влияют на баланс игрового процесса, а, следовательно, и на наши ощущения. При этом вовсе не обязательно



разрабатывать новый графический движок (как вы помните, на движке Quake'а делались даже гонки и шахматы). Есть ли подобные изменения в «Аллодах 2: Повелителе Душ»?

На сайте Nival Interactive приводится довольно длинный список различий, однако, пересказывать все не буду, выделю лишь самые важные. Прежде всего, игра теперь стала куда больше ролевой, чем раньше. Элементы стратегии ос-



Вот вам и NIVAL INTERACTIVE. Эти ребята тоже читают СТРАНУ ИГР :)



Как назвать игру?

«Аллод — в германских племенах и раннефеодалных государствах Западной Европы — свободно отчуждаемая индивидуально-семейная собственность...»

Самое сложное в разработке игры — это придумать оригинальное название, которое бы отражало суть gameplay. Это я понял после того, как разработчики рассказали мне следующую историю:

«На заре разработки игра носила туманно-непонятное название Moonseven. Почему она так называлась, сейчас уже, наверное, никто не помнит. В конце концов, мы дали задание придумать достойное название для игры нашему сценаристу — Анне Клименковой. Она думала пару недель, после чего принесла нам, собственно, «Аллов». Несмотря на то, что название прекрасно отражало сюжетную суть, споров и



мнений было очень много. Были глобальные собрания и голосования. Была, наконец, окончательно экзотическая мысль убрать из названия одну букву «л». Зачем — чтобы лучше звучало. Но все-таки постепенно название «Аллоды» прижилось, и сейчас странно подумать, что игру можно было бы назвать иначе. Западные издатели придерживались совершенно противоположного мнения, поскольку пользовались другими критериями. Для американцев название должно быть очень простым, и точка. Долгие баталии велись с SSI, которая хотела дать игре совершенно нелепое название Wizard's Legacy. После того, как бы объяснили, что в «Аллодах» никаких wizard'ов нет, а есть маги, представители компании обрадовались и сказали: «Вот и прекрасно — значит, будет Mage's Legacy». С Monolith сил бороться больше не было, поэтому, когда они предложили название Rage of Mages, мы сразу же согласились. С другой стороны, для американцев ничего лучше не придумаешь — Rage of Mages — замечательно и очень складно звучит. Не в пример непонятным «Аллодам»... А для них больше ничего и не нужно.

талис, но они играют уже далеко не ту роль, что в первой части игры. Причина — разветвленный сценарий, свобода игрока в выборе действий и их непосредственное влияние на последующие миссии. Все это действительно преобразило игру, и открыло перед разработчиками целый ряд новых возможностей, по той или иной причине проигнорированных в первой части. И в качестве последнего аргумента стоило бы отметить, что сам издатель Monolith Production позиционирует «Аллоды 2» как оригинальное продолжение. Это достаточно важно, поскольку покупатели на Западе очень чутко реагируют на подобные утверждения, а если они оказываются рекламным триоком, то продать и третью часть игры, даже если она действительно оригинальна, будет значительно сложнее.

Но рассказу об игре поодробнее. При разработке «Аллоды 2» учитывались всевозможные пожелания игроков,



ваются вокруг главного героя, который, как прежде, отдыхая в городах, общается с различными персонажами и получает различные задания. Правда, на этот раз задания правильнее было бы назвать квестами, поскольку вы вполне выполняете их тогда, когда вам это заблагорассудится. К примеру, можно, проигнорировав квест, полученный в одном из городов, отправиться в другой город и получить еще несколько миссий. И даже более того, теперь, в зависимости от результатов прохождения той



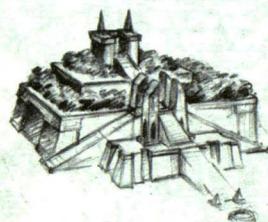
вание принесло в «Аллоды 2» совершенно новые ощущения, и, как ни странно, одна такая маленькая деталь в gameplay изменила в игре соотношение ролевых и стратегических элементов. Благодаря этому управление значительно упростилось, и игрок может, уже не отвлекаясь на мелочи, заниматься более важными вещами. Общеизвестно, что в большинстве ролевых игр бои проходят обычно в режиме пошагового времени. Это позволяет реализовать сложные системы характеристик персона-



Впрочем, это совсем не исключает вмешательства игрока. Кому-то такая система может показаться излишне простой, но на самом деле это не так. Играть стало значительно удобнее, но не... прощ.

Добавились еще несколько функций, которые сближают хорошо развитых магов и воинов. Например, у воина все свитки теперь процирируются на спелбук, так что применять им inclination стало намного проще, в то время как у мага появились заклинание «summon», которое позволяет создавать ему прикрытие.

Хотелось бы отметить и некоторые изменения, произошедшие в режиме многопользовательской игры. Теперь большее значение в игре по Internet приобретает развитие не отдельных персонажей, а целых кланов. Кстати, предполагается наличие выделенного игрово-



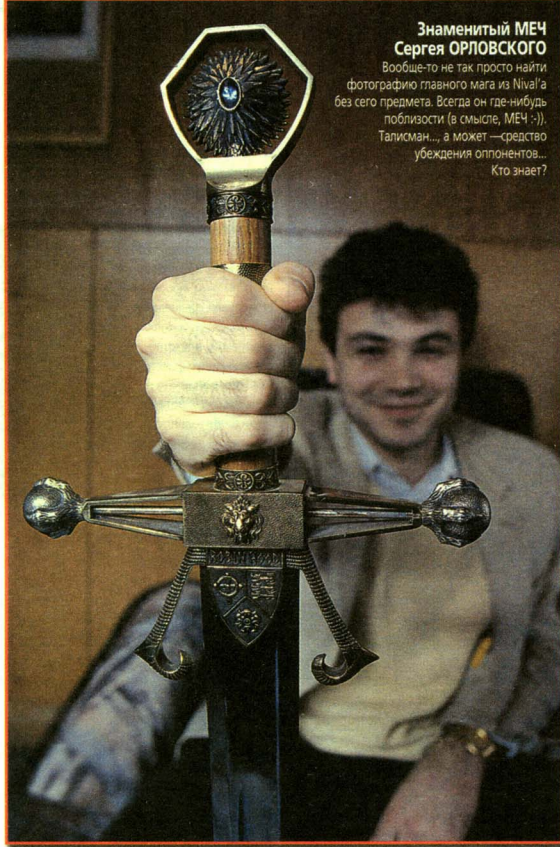
го сервера «Аллоды 2» в Интернет (сервер для игры «Аллоды» открылся в сентябре и до сих пор пользуется большой популярностью). Multiplayer станет значительно более насыщенным, во многом благодаря квестам, за выполнение которых герои получат какой-нибудь бонус. Вариантов достаточно много, это и деньги, и артефакты, и улучшение оружия. Естественно, квесты будут постоянно обновляться, что сделает многопользовательский режим игры весьма оригинальным, и, что немаловажно, логичным.

Несколько слов о монстрах, оружии, доспехах и наборе заклинаний. Что касается монстров, то их станет существенно больше — вечно зомби, скелеты, некроманеры и прочая нечисть. Кроме того некоторым из монстров окажутся доступными магические заклинания, которые они будут гораздо лучше использовать в битве. Это должно существенно изменить тактику сражений и сделать каждое из них не обычной счкочкой, а почти событием. Кроме того, в «Аллоды 2» игрок сможет нане-



мать в свой отряд не только людей, но и монстров! Об оружии и «обмундировании» сказать почти нечего. Их станет больше, но не намного. Появилось много новых объектов — домиков, деревьев. Новые заклинания будут значительно зрелищнее, но принцип их использования ничем не будет отличаться от того, что был в первой части игры.

Графический движок в «Аллодах 2» не изменился. В общем, на статус игры это никак повлиять не может, хоть все и узнается с первого взгляда. Распространенное мнение о том, что в оригинальной игре должен быть оригинальный графический engine, лишено всякого смысла, особенно в свете грядущих событий игровой индустрии. К примеру, сейчас во всем мире существует только 3 распространенных 3D-движка — Quake 2 от ID Software, LithTech от Monolith и Unreal от Epic Megagames. Вместо того чтобы каждый раз придумывать свой новый движок, разработчики будут просто ли-



Знаменитый меч Сергея Орловского
Вообще-то не так просто найти фотографию главного мага из Nival'a без этого предмета. Всегда он где-нибудь поблизости (в смысле, меч :-)). Талисман... а может — средство убеждения оппонентов... Кто знает?

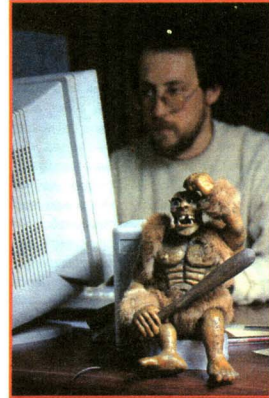
или иной локацией, выполнения или невыполнения какого-нибудь квеста, вы будете каждый раз генерировать новую сюжетную линию.

Думаю, что у читателя давно уже возник вопрос о том, что на этот раз будут представлять собой города. Но тут без отступлений не обойтись. Дело в том, что разработчики из Nival Interactive решили подчеркнуть фантазийную основу игры классическим разделением людей на различные социальные группы — Друидов, Некромантов, Рыцарей... Различные отношения между ними значительно разнообразят сюжет игры и, собственно, сам gameplay. Не менее важным следует также считать и то, что это создаст впечатление целостности мира, в котором оказался игрок.

Два города в «Аллодах 2» принадлежат, соответственно, Рыцарям и Друидам. Насколько сильно они будут различаться, вы сможете в скором времени узнать сами.

Как уже говорилось, заметно изменился баланс игрового процесса. Одним из самых важных виновников этого события мне лично представляется весьма приятная вещь под названием autocasting. Автоматическое закли-

жей и управление, которое в режиме реального времени могло бы показаться чересчур громоздким. Real-time способствует реалистичности, но делает игровой процесс более легкомысленным, простым... В «Аллодах 2» эта проблема решена. Как действует autocasting? Персонажи-маги получили некоторую самостоятельность. Маг может атаковать противников, выбирать и использовать мощные заклинания. Естественно, он также будет успевать вовремя выключать себя и своих напарников.



мнение которых в значительной степени повлияло на содержание игры. Начнем с того, что сюжет игры вполне самостоятелен и достаточно слабо связан с первой частью, все главные герои — новые, а действие на этот раз будет происходить на другом аллоде. Это радует. Ведь, как правило, разработчики не так охотно расстаются с любимыми героями и отказываются от удачного сюжета, в который так удачно вписываются новые события. С этой точки зрения «Аллоды 2» неузнаваемы. То, что действие происходит на другом аллоде, становится ясно с самых первых миссий. Особенно радуют элементы «восточного» стиля в игре, который почему-то не особенно популярен среди западных дизайнеров. В «Аллодах 2» он кажется вполне уместным и существенно выделяет фантазийную основу игры.

Процесс выбора и генерирования героев практически ничем не отличается от того, что мы видели в первой части, однако, в самых героях упор делается на магические характеристики. Отныне использование магических заклинаний является обязательным для всех без исключения. Вообще, если в первой части можно было пройти всю игру, не развивая свой персонаж, а пользуясь услугами наемников, то теперь развитие, улучшение характеристик будет играть решающую роль. Впрочем, все четыре героя будут весьма индивидуальными и не похожи друг на друга. У каждого из них будет свой характер, от которого зависят реплики во время игры, а отчасти и само прохождение, которое, как уже говорилось, перестало быть линейным.

«Аллоды 2» — это сравнительно небольшой фантазийный мир с двумя городами и множеством различных локаций. События разви-



Дмитрий ЗАХАРОВ и Сергей ОРЛОВСКИЙ

То, что вы можете увидеть выше (битва рыцарей и хопляще-прыгающей нечисти) — самый, что ни на есть, реальный кадр из рабочей версии ALLODS 3D. Зрелище, я вам скажу, — завораживающее. Господа разработчики настолько увлеклись сражением, что даже про нас забыли. Дмитрий нахрипывал что-то среднее между военным маршем и кличем берсерков, а правая рука продюсера шарилась в поисках МЕЧА :-). Мы же стояли в сторонке и делали вид, что видели подобное сотни раз... Лучше всего это получилось у главного редактора... :))



цензировать один из них и серьезно перерабатывать. А окажутся ли их игры оригинальными, зависит от игрового процесса, а никак не от engine'а.

Графический engine «Аллодов 2» — не самое сильное место, но, с другой стороны, изменения в игровом процессе сделали игру вполне оригинальной, вне всякой зависимости от графики. А это самое важное. Выход игры намечен на первый квартал 99 года, а издавать ее будет компания 1С. При этом при покупке «Аллодов 2» обладателям «Аллодов: Печати Тайны» будет предоставляться скидка — 50%. Так что игра им обойдется все-гонавсего в 6\$. Что не может не радовать.

«Аллоды 3D» — Грядущее

Рабочее название проекта уже интригует, не правда ли? Особенно скромное «3D»... Короче говоря, «Аллоды 3D» — это трехмерное RPG/strategy, действие которого происходит во вселенной Аллодов. В общем-то, игра, которая создается на основе оригинальной 3D технологии, которая в будущем будет соперничать с Ultima IX, никак не могла пройти мимо нашего внимания, а потому остано-

вимся на ней поподробнее. Разработка проекта «Аллоды 3D» началась весной этого года и до недавнего времени хранилась в секрете. Теперь, когда разработчики достигли определенного результата, когда у них в руках оказалось то, что наметило будущие черты игрового процесса, завеса тайны приоткрылась.

Нам продемонстрировали возможности движка и рассказали о том, что будут представлять собой «Аллоды 3D». Спешу поделиться впечатлениями.

Как я уже говорил, действие игры будет проходить во вселенной Аллодов, однако, на этом сходство с предыдущими частями игры заканчивается. Герои, сюжет, аллоды, на которых разворачиваются события, — все совершенно новое. Как, впрочем, и графика. С нее и начнем, поскольку engine — это на данный момент все, что реализовано в проекте, о чем можно говорить с уверенностью. Представьте себе стандартную карту «Аллодов» с реалистичными ландшафтом, реалистичными масштабами и темперным полигонным героем. Теперь вообразите динамичную камеру, управление которой ничем не ограничено. То есть, можно масштабировать, вращать и менять угол обзора. Подразумевается, что во время иг-



ры камера будет установлена, как в Muth — так удобнее управлять персонажами. Однако даже при самом большом приближении качество графики несколько не ухудшается.

Удивляет многое. К примеру, огромные деревья, рядом с которыми герои кажутся совсем маленькими, и полигонная вода с волнами. Сложно обратить внимания на такую маленькую, но, тем не менее, чрезвычайно редкую деталь, как тени, которые отбрасывают объекты рельефа. Скажем, высокие скалы или горы. Как ни странно, такого не было почти ни в одной игре. Карты уровней, вопреки ожиданиям, довольно большие и по размерам могут вполне сравниться с аналогичными картами из старых «Аллодов». Плечажи не производят впечатления пустыни, на которых встреча с любым объектом — событие. Напротив, на уровне много разнообразных построек, деревьев, да и ландшафт довольно прихотлив.

Кроме того, в качестве уровня игры нам продемонстрировали средневековый город — множество зданий, прихотливая архитектура, цветное освещение — и никакой потери производительности. То есть, на данный момент возможности графического движка кажутся ничем не ограниченными. Хотелось бы отметить также безукоризненную анимацию персонажей и монстров, движения которых реалистичны и естественны. Переодвание героев теперь будет доступно визуально, с точностью до самых незначительных деталей. В этом отношении все преимущества 3D-движка очевидны.

Перейдем к игровому процессу. «Аллоды 3D» — значительно больше RPG, чем его пред-



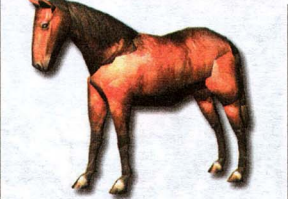
шественники. Хотя, как это ни странно, элементы стратегии все-таки остались. Но самое главное, что теперь у персонажей будет значительно больше разнообразнейших характеристик, и развитие героя будет иметь основное значение в игровом процессе. В общем и целом, принципы игры хоть и претерпели серьезные изменения, но все же легко узнаются. Общаемся с персонажами, получаем квесты, выполняем. Большая часть игрового процесса — исследование трехмерного уровня, прерываемое сражениями с монстрами. Поскольку игра стала трехмерной, было бы логично предположить, что в управлении персонажами мы получим большую свободу, то есть, контролировать их действия на уровне action-игр. Однако это не так. Герои будут сражаться сами безо всякого вмешательства со стороны игрока, который сможет лишь указывать, кого надо атаковать. Однако это вовсе не означает, что нам придется наблюдать, как персонажи однообразно машут мечами и дубинками. С повышением определенных характеристик герои будут узнавать новые приемы и удары. Разработчики планируют также сделать перки — что-то наподобие limit из Final Fantasy VII. То есть с течением времени персонажи будут наносить суперудары, которые отнимут у врага максимум жизненных сил.

Собственно говоря, рассказать еще можно о многом, но нет никакой уверенности в том, что в результате все так и окажется. «Аллоды 3D» выйдет только в четвертом квартале следующего года, поэтому вдаваться в подробности несколько рановато. В любом случае, обещаю, что к этой игре мы еще не раз вернемся.

СИ

Дерево-убийца...

Что связывает «Аллоды: Печать Тайны», «Аллоды 2: Повелитель Душ» и «Аллоды 3D»? Это, конечно, наш монстр-призрак-дерево-убийца. Давным-давно мы придумали замечательного монстра — дерево, которое поражает персонажей быстро прорастающими корнями. Идея была очень свежей и оригинальной, но... спустя несколько месяцев вышел StarCraft, в котором у Зергов бы-



ло очень похожее сооружение. Это нас расстроило, и дерево-убийца так и осталось хорошей идеей, существующей лишь в ресурсах игры... Впоследствии мы планировали перенести его в «Аллоды 2», но так и не придумали сожженного обоснования, и замечательное дерево было просто-напросто забыто. Судя по всему, не будет его и в «Аллодах 3D». Так и останется мигрирующим призраком, путешествующим по серии «Аллодов»...

Один из уголков NIVAL'овского АЛЛОДА

Если бы кто-нибудь мне сказал, что здесь водятся такие «зверушки», я бы не поверил. Но этот кадр и свежесобранная рука нашего фотографа — самые яркие подтверждения :))



юмористический квест :

3 CD

ПЕТЬКА & ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ СПАСАЮТ ГАЛАКТИКУ

до 16 лет



16-битный звук

Hi Color



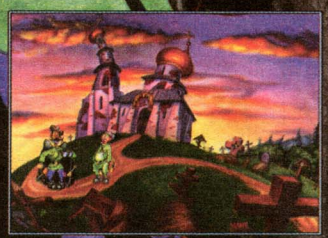
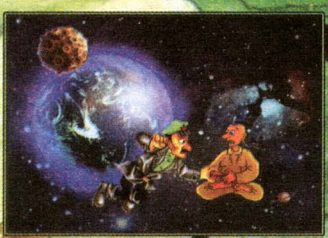
70 персонажей

Озвучено актерами
студии "Союзмультфильм"

Призы:
"Фантазия"
"Аниграф"



80 откровенных сцен о гражданской войне ...



бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.buka.com

S.K.I.F.

DESCENT 3

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: 3D-action
ИЗДАТЕЛЬ: Interplay Productions
РАЗРАБОТЧИК: Outrage Entertainment
ОНЛАЙН: http://www.outrage.com
ВЫХОД: начало 1999 года
АЛЬТЕРНАТИВА: Descent 2, Incoming

Вячеслав НАЗАРОВ
 master@gameland.ru

Итак, уже очень скоро Descent 3 появится в нашем мире, окончательно покинув свою эфемерную форму в головах создателей и других их мыслительных органах.

Интересно, есть ли на этом свете (насчет того я совершенно не уверен) человек или еще какое-нибудь существо из отряда млекопитающих, которое не слышало бы о серии игр **Descent**? Как говорил основоположник классической теории открытий всевозможных законов общепланетарного масштаба и пивных бутылок господин Станиславский: «Не верю!» Этого не может быть, потому что не может быть никогда.

Урок истории

1995 год. До конца тысячелетия, в котором успели покуралесить милитаристы, была придумана паровая машина Уатта (что поразительно, одноименным ученым) и даже утонул сухогруз «Титаник», оставалось всего пять лет. Компания Parallax Software заканчивает разработку игры **Descent**, за издание которой, как за сопоминку в бокале с мартини, сразу хватается организация под кодовым названием Interplay Productions. И в направлении своих усилий они не ошиблись: **Descent** для того времени стал по сути революционным событием, предоставив всей играющей общественности абсолютную свободу ничем не прикрытого action. На 360 градусов (здесь имеется в виду не крепость напит-

ка) в любой плоскости. Футуристический антураж, полеты в узких коридорах, яростные сражения с коварными врагами не оставили равнодушными сотни тысяч игроков, многие из которых потом стали отважными космонавтами и даже ветеринарами-пацифистами.

1996 год. Новое столетие (по совместительству открывающее следующее тысячелетие) наступает как вероломный агрессор уже через четыре года. Все те же Parallax и Interplay, вдохновленные успехом своего детища, создают сиквел — **Descent 2**. Игра, не неся в себе значительных технических изменений, еще больше погружает своих адептов в пучину хаоса будущего, заставляя их биться со стадами железных чудовищ в еще более запутанных лабиринтах. **Descent**ы шагают по планете.

1998 год. Выходит **Descent: FreeSpace**, который разрабатывала Volition Inc. Однако игра, представляющая собой космический симулятор, носила это гордое название исключительно из меркантильных соображений (т.к. название FreeSpace было уже застольно другой игрой) и к серии **Descent**ов никакого отношения не имела.

1999 год. Земля практически готова встретить грядущий век. А Interplay Productions, уже в сотрудничестве с

Outrage Entertainment (несчастных Parallax'овцев не допустили к участию в проекте), спешат потрясти всех и вся новым **Descent 3**, который находится от своих предшественников на таком же расстоянии вперед, на каком Республика Чад — далеко от процветания и всеобщего счастья. Теперь вы сможете увидеть не просто какие-то абстрактные картинки о зловещем будущем, а действительно само будущее. С приходом **Descent 3** оно наступит.

Вирус

Где-то в глубинах бесконечного Космоса летает в безвоздушном пространстве планета, которую люди почему-то называют Тирис. И, надо признаться, планета сия имеет очень важное значение для многих заинтересованных лиц, ушей и спинных мозгов. Еще бы — она служит пристанищем для массы различных технологических структур, принадлежащих Post Terran Mining Corporation (PTMC). Среди них можно назвать лабораторный комплекс подразделения Специальных Исследований, а также крупнейший топливобывающий завод MN1999, который обозначен на картах всех коммивояжеров, продающих пылесосы со встроенными приспособлениями для заточки карандашей. Piccu Station (еще одно название MN1999) является одним из нескольких горнодобывающих комбинатов PTMC, расположенных в системе Beta Ceti. И именно она была частично уничтожена во время последней вспышки некоего инопланетного Вируса. Однако восстановительные работы близки к завершению, рабочие вот-вот избавятся от похмельного синдрома, и скоро все станет хорошо, даже замечательно. Но на самом деле так было лишь 3360 минут назад...

«Конкорд б! Конкорд б!» — истонно завопил передатчик, выводя окружающих из состояния Nirваны. Но это вовсе не новая песня рок-группы «Цирроз мозга», а ваш позывной. Ведь вы — многообещающий (эх, не стоило столько всего обещать, вспомните поговорку: «Язык мой — враг мой») молодой пилот, нанятый PTMC в качестве Защитника Имущества (Material Defender), дабы поучаствовать в интересной затее во время этого инцидента в Beta Ceti. И самое замечательное во всем этом то, что С. Дрэвис, директор по Управлению в Чрезвычайных Ситуациях, предлагает вам контракт на дополнительную работу. Дело в том, что два дня назад компания потеряла связь (даже кинологи с собаками и тушканчиками не смогли найти ее) с Piccu Station, и Дрэвис предполагает новую вспышку Вируса.

Прямо к центральному входу на завод вас доставит комфортабельный транспорт, ранее занимавшийся перевозкой апельсинов, мандаринов и плошевых хомяков. Вашей же целью станет тоталь-



Вот и нету великана...

ное уничтожение всех роботов, по чьему-то упущению еще находящихся в здании. Гадкий Дрэвис также подозревает, что нынешние безобразия творятся из-за того, что некий пилот с позывным «Конкорд б!» халтурно отнесся к своим обязанностям во время предыдущей зачистки MN1999. Поэтому очень важно найти свидетельства новой атаки Вируса и, соответственно, его источник. Кроме того, так как станция отрезана от внешнего мира, вам предстоит восстановить связь с центром (чтобы, наконец-то, отпустить уставших кинологов по домам).

В качестве игрока вы будете управлять летательным аппаратом Pyro-5E. Это практически универсальный агрегат, который может успешно действовать в системах с любой силой гравитации. В стандартный комплект поставки входят два лазера и ракетницы. Но так как все аппараты подобного класса могут автоматически собирать любое оружие и полезные аксессуары, в изобилии разбросанные по шахтам кро-

тами и рядом других добрых зверьков, недостатка в оружии вы не ощутите.

Помимо всего прочего, господин Дрэвис доходчиво объяснил, что операция на Piccu Station должна быть выполнена безукоризненно, как операция по удалению аппендицита у слепой морской свинки, страдающей метеоризмом, чтобы ни в коем случае не привлечь внимание масс-медиа и других масс к делам компании. За это он обещал бочку варенья, корзину печенья, а также диплом с отличием Material Defender'a первого класса (одинадцатилетней школы). Разумеется, как человек, не боящийся трудностей, вы с радостью соглашаетесь и бросаетесь в водоворот событий, из которого, в общем-то, можно и не выплыть...

Таков, вкратце сюжет, грядущего **Descent 3** демо-версия которого лежит и призывно подмигивает баннерами на каждом углу Интернет. А теперь самое



Темнота — друг молодежи



Ах... Свежий воздух...

время взглянуть на то, как все это будет воплощаться в жизнь.

А движок-то новый!

Нужно сказать, что Descent 3 построен на совершенно новом движке. Конечно же, он трехмерный, что теперь, само по себе, уже является необходимым атрибутом любой современной игры. Само собой, все эффекты из серии динамического освещения, теней и много подобного в полной мере будут радовать всех и каждого (даже в принудительном порядке) в лабиринтах Descent 3. Вырывающийся из труб пар, дымящиеся останки роботов... Все это великолепие создает очень мрачную технократическую атмосферу, которая не может не вызвать острую ностальгию по синему небу, зеленой траве и мокрой воде. Од-



Еще один готов...



Летит наш орел



Как же хороша наша планета с высоты птичьего полета



Больше трупов хороших и разных!

нако разработчики учли этот момент, добавив в игру нечто, что делает ее совершенно бесподобной.

Да-да, в Descent 3, наконец-то, появятся открытые уровни, в которых можно будет полетать под дождем, уворачиваясь от деревьев, которые, правда, нападать на вас будут только в порядке самообороны. На самом деле, очень приятно покружиться над полянкой или еще где-нибудь, когда гремит гром, сверкают молнии, а по кабине стучат капли дождя, требуя пустить их внутрь. Но справедливости ради стоит отметить, что вам не удастся улететь, куда глаза глядят, ибо эти уровни, хоть и достаточно большие, являются все же ограниченными. Как заявляют разработчики, это сделано с единственной целью заботы об игроках, чтобы они не заблудились, как Красная Тапочка в джунглях незнакомых планет.

Физическая модель в Descent 3 — на самом высоком уровне. Причем особо хотелось бы отметить силу притяжения, которая действует буквально на все, кроме корабля (вот так вам повезло со средством передвижения). Например, если вы захотите устроить праздничный салют в честь приближающегося Нового года или Дня Телеграфистов-Таксидермистов — просто запустите в небо над головой десяток ракет, после чего быстро делайте ноги (или крылья, раз корабль все же летающий), так как скоро они с радостным повизгиванием начнут радостно падать обратно на землю.

Планета Железяка.
Населена роботами

Разумеется, вам не придется в гордом



Напалм делает свое дело за 10 секунд



Дуэль



Что ждет нас в конце коридора?

но. К первому классу относится стрелковое вооружение, ко второму — всевозможные ракеты и иже с ними. Взглянем на некоторые виды чуть повнимательнее. Лазер (Laser) является самым первым оружием, и с ним вы никогда не расстанетесь. Так себе, но, безусловно, лучше, чем ничего. Vauss Cannon — банальный пулемет повышенной скорострельности. Napalm Gun — чрезвычайно приятная вещичка, позволяющая облить некоторую поверхность напалмом, который будет гореть около 10 секунд — очень полезно для засад. Microwave Gun — позволяет пускать пыль в глаза противникам, дабы иметь время подготовиться что-нибудь более серьезное. Homing Missile — самонаводящаяся ракета, способная с завидным упорством гоняться за врагами. Cyclone Missile — несет в себе 4 Homing Missile, хорошая вещь. Всего же различных средств уничтожения в демо-версии Descent 3 более десяти.

Кстати, в игре вы сможете менять своих летающих коней на переправе. Кроме основного кораблика, вам встретятся Magnum-AHT и Pyro-Advanced. Правда, испытать их все вам удастся далеко не с самого начала, а лишь после того, как пройдете несколько уровней. Конечно, не обойдется дело и без старых друзей Guide-Bot и Thief-Bot, которые будут изо всех своих железных сил помогать вам в вашем благородном деле.

Звуку в Descent 3 также уделяется очень большое внимание. Игра будет поддерживать Aureal 3D и DirectSound 3D, дабы все любители скрежета металла, грохота взрывов и тому подобных мелодий смогли в полной мере насладиться красотой звукового оформления. И хотя единственным недостатком звуковых эффектов является то, что их не видно, я уверен, разработчики в итоге смогут решить и эту проблему.

Разумеется, в Descent 3 очень сильная поддержка мультимедиа, без чего сейчас уже не может обойтись ни один приличный шедевр. А уж если рассматривать данный конкретный случай, то можно смело сказать, что серверы, посвященные глобальным убийствам во Вселенной игры, точно не будут пустовать.

Третье пришествие

Итак, уже очень скоро Descent 3 появится в нашем мире, окончательно покинув свою эфемерную форму в головах создателей и других их мыслительных органах. Сочетая в себе великолепную графику с общей атмосферой мутного и мрачного технократического будущего, игра с огромной вероятностью станет сверхпопулярной среди старых поклонников Descent и Descent 2, а также привлечет к себе массу людей, которые читали о них лишь в комиксах по квантовой механике. И в этом нет ничего удивительного. Игра действительно превосходна. В общем, кто последний за Descent 3? Я за вами.

СИ

мы расскажем о том, о чем боятся сказать другие!

ХАКЕР

www.хакер.ru

Журнал компьютерных хулиганов

Скоро в продаже!

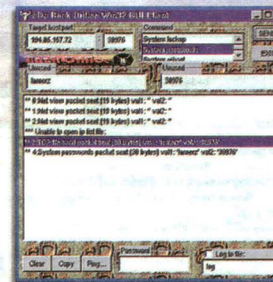
откровенные ответы на самые жесткие вопросы!

Warning:
This site may contain explicit descriptions of, or advocate one or more of the following activities, murder, racial violence, bad grammar, deviant sexual conduct in violent context, the consumption of alcohol and illegal drugs. But then again, it may not. The choice is yours.

New York Times Gets it Wrong!
in 10/31/98 article on Hacktivists

Public Beta Release 0.9.2 of the BUTTSniffer plugin for **BACK ORIFICE**
a Microsoft Windows 95 and 98 application

закрывает, допускается переконфигурирование всей системы **BO** на любой иной открытый канал (утилита **boconfig.exe**)... После установив связи и назначения жертвы своим **Host'ом**, взломщик может применить весь арсенал команд, заложенных в **BO**. От безобидных **ping**, выведения списка файлов до чтения паролей, запуска и остановки программ, **delete file, net disconnect и reboot**... Клиентская часть **BO** управляется с консоли с текстовым или более удобным графическим интерфейсом. Команды приходят на **IP** компьютера, где установлена серверная версия **BO**, а та, в свою очередь, переводит посланные команды в действия атакованной машины. Нападение возможно не только по статическому **IP**, но и по динамическим, так как **BO** имеет специальные средства поиска конкретного пользователя. Характерной особенностью осенней эпидемии (пока не все освоили переконфигурирование **BO**...) стала атака **ТОЛЬКО** по **31337** порту. Многие программы-сканеры, типа **NukeNabber**, мо-

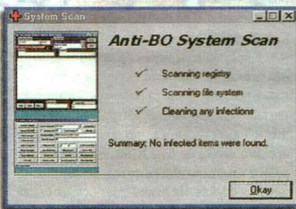


гут предупредить о попытках проникновения, если их настроить на прослушивание и этого порта. Если же ничего такого на машине не стоит, а письма и файлы на компьютер приходят отовсюду и часто, то есть, конечно, и косвенный признак, по которому можно узнать сканирование **31337** порта — беспричинный треск форматированного винчестера... Сам «троян» можно обнаружить какой-нибудь специальной программой типа **The Cleaner**, либо используя продвинутый антивирус, например, **AntiVirus Pro**. **BO**-эпидемия целый месяц буквально терроризировала весь русский Интернет. Многие «хаекеры» стали взламывать компьютеры друг у друга, узнавать пароли и т.д. Первыми, кто обратил внимание на эти безобразия, стали провайдеры: **Россия Он-лайн**, **Микродин**, **Mr.Postman** и **Центральный Телеграф**. Они попросту закрыли **31337** порт. Позже этот метод применили **Ситилайн** и **Корбина**. Затем администраторы стали принимать еще более жесткие меры: отключать клиентов, пользующихся этой программой... Конеч же **BO**-эпидемии настал неожиданно быстро.

Спустя всего несколько дней после появления статьи о «виртуальных террористах», использующих **BO**, фирма **Centrino Internet Provider** изготовила программу **NOBO**, «прослушивающую» **31337** порт и, естественно, уберігающую от взлома. Все, кому требовалось, ее немедленно скачали, и террор **BO** пошел на спад. Пока пошел... **P.S.** Увы, но буквально через несколько дней после того, как этот материал был подготовлен к печати, пришло подтверждение, что успокаиваться насчет «ухода в небытие» **Back Orifice'a** еще рано. Редакция одного игрового издания (<http://www.gameland.ru>) совсем недавно подверглись «взлому» с помощью этого трояна. Желание могут прочитать эмоциональное послание-проклятие Главного редактора на вышеуказанном сайте, а для неподключенных или желающих сэкономить время кратко перескажем сюжет этой назидательной истории... В один далеко не прекрасный день из издания дезертировала вся верхушка редколлегии (кроме тавреда) и большинство авторов. Дезертиры приваляли с собой сломанный логин в Интернет и, видимо на память о совместном труде, ос-

тавили в компьютерах редакции серверную часть **Back Orifice'a**. Представить, как развивались события дальше, не составит труда для каждого, кто прочитал нашу заметку об администрировании через «Задний Проход». К счастью, получив доступ ко всем файлам, злоумышленники ограничились тем, что наштабовали подготовленные к печати тексты нецензурной бранью. В надежде, по-видимому, на то, что оставшийся в одиночестве и потому перегруженный работой тавреда запустит все в печать, не читая... Однако штука не удалась, поскольку тексты были-таки прочитаны и мат удалось изъять, не причинив вреда нежным душам российских геймеров, а компьютеры, надо полагать, были незамедлительно очищены от **BO**. Таким образом, эта грустная история со счастливым концом, несомненно, еще раз напоминает, что жизнь в Интернет — штука небезопасная. А потому внимательно читайте «Онлайн», а мы, со своей стороны, расскажем, когда и где «спломки» подстелить...

КАК УБЕРЕЧЬСЯ ОТ BACK ORIFICE? (советы выжившего...)



Анти-BO трояня не нашел

Back Orifice вещь страшная, но в руках новичка совершенно бесполезная. О нем более подробно написано в предыдущей статье. Я же кратко скажу вот о чем.

BO состоит из серверной и клиентской частей, а также 3-х утилит. **Boclient.exe** — DOSовский клиент от **BO**. Особого внимания уделять не буду, так как им все равно никто не пользуется. **Bogui.exe** — плохо развитый графический интерфейс для клиента. **Boserve.exe** — серверная часть **BO** для удаленного компьютера. **Boconfig.exe** — вот действительно ужасная штука! Это программка для конфигурирования сервера. В ней можно задать порт для связи компонентов **BO** (не обязательно **31337**), запись в реестр, под которой сервер **BO** будет постоянно загружаться. А так же можно указать файл, в который «вскрывается» **BO**: им может быть любой **EXE**-шник. **melt.exe** и **freeze.exe** — программы для архивации и разархивации полученного **EXE**-шника. При правильной конфигурации сервера его размер может достигать всего 35-50 Кб, что крайне мало, учитывая доступные возможности. Вот как пишут о **BO** на одном из хакерских сай-

тов: «**Back Orifice** — мечта для хакера, кошмар для юзера. **Back Orifice** — это не вирус. В сущности, это программа для удаленного управления. Он дает полный контроль удаленному пользователю над вашей машиной с помощью интернет-соединения...» Что это значит? А то, что любой, знающий **IP**-адрес машины, может к ней подключиться и сделать все то же, что и легальный пользователь, и даже то, что тот никогда бы не сделал. И без всяких внешних признаков присутствия постороннего в вашем компьютере. **Back Orifice** может быть замаскирован под инсталляцию любого ПО, скрываться внутри других файлов или быть самим собой. Он запускается непосредственно или какой-то другой программой. Когда **BO** инсталлирует себя, что обычно занимает несколько секунд, он стирает свой **setup** и может запустить какую-то другую программу или чужой **setup**. И со стороны пользователя процесс инсталляции, например, **ICQ**, которую ему кто-то дал, пройдет совершенно нормально. Но с этого момента такая машина будет доступна всем. Вскоре после выхода **BO** в Сеть были созданы

FAQ (часто задаваемые вопросы и ответы) с полезными советами, более глубокой информацией и пошаговой инструкцией по обнаружению и удалению «паразита». Вот полезные выдержки из моего **FAQ'a**:

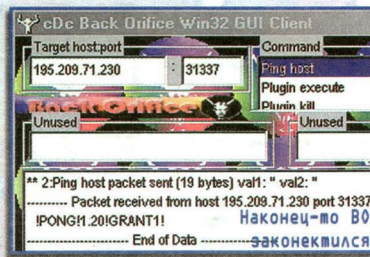
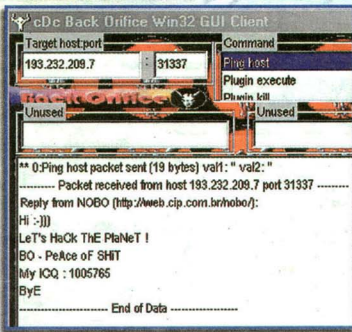
Есть ли Back Orifice на моей машине? И как это узнать наверняка?

Для обнаружения **BO** можно применять специальные утилиты, например **BODetect** и **Back Orifice Eliminator** — они работают неплохо. **У меня его нет. Как избежать заражения?** Необходимо запомнить два действительно полезных и работающих совета: 1. Не запускай программы из любого источника, если полностью в них не уверен. 2. Регулярно обновляй антивирусы. Это уберезит от большинства потенциальных опасностей. В записную книжку: **Norton AntiVirus** находит, но не удаляет **BO**. **McAfee** вообще не имеет об этом понятия... Но все эти компании уже заявили, что очень скоро все исправят. **У меня есть BO... Что делать? КАК УДАЛИТЬ BO?**

Это не так и сложно... Можно использовать **BODetect** — это первая утилита, которая действительно удаляет **BO**. Он пока не может удалить специально спрятанный **BO**, но если **BODetect** запустить после каждой перезагрузки, — то гарантия будет 100%-ной. Или поставьте отечественный **AVP**-монитор: этот пакет не лечит **BO**, но зато удачно его находит. Но им надо уметь пользоваться. Недавно мне пришло сообщение по **ICQ**, в нем говорилось, что человек распространяет программу **antigen.exe**, которая обезвреживает вирус, находящийся в **ICQ99a**. После проверки **antigen.exe** **AVP**-ом в нем нашли вирус **trojan.win32.bo** и

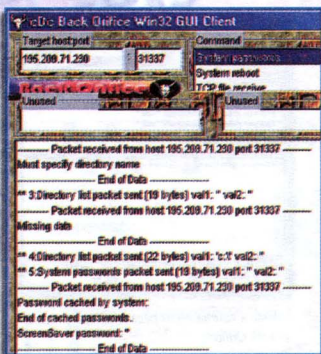


Процессы запущенные на удаленном компьютере



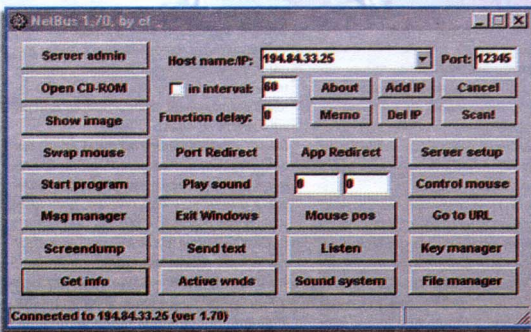
стали обвинять этого человека во лжи. А зря, потому как любая программа, обезвреживающая **BO**, содержит в себе и часть кода сервера, что дает возможность быстро находить и удалять «троянцев». Во-вторых, скачайте сканер портов. Одним из лучших я считаю **Antibot** (www.winfiles.com), кстати, если будете там, заодно захватите **NetLab** (очень крутой набор сетевых утилит). Кроме нахождения и обезвреживания **BO**, **Anti-BO** еще и сканирует порты на **BO** и **NetBus**. **Все готово! А что теперь?** Система была заражена, и ты застраховал от повторного проникновения, но кто-то мог узнать все пароли и другую важную информацию, хранящуюся на машине. Также враг мог занести вирус...

http://www.gameland.ru



Вот что еще можно сделать:
 * Установить VODetect в автозагрузку, чтобы подобное не повторилось.
 * Если на компьютере хранились важные данные (скажем, вы — босс крутой фирмы), то следует обратить особое внимание на возможность кражи следующей информации:
 * Пароли
 * Номера кредиток
 * Банковские записки
 * Частные секретные послания
 * Шифровальные ключи
 * Еще раз проверьтесь на вирусы. Для этого используйте только свежие версии антивирусов
 * Поменяй пароли, в первую очередь — к провайдеру...

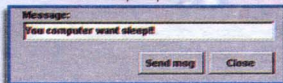
Ворует пароли



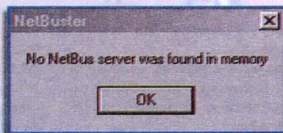
NetBus приконнектился к удаленной машине

Я хочу отомстить!..

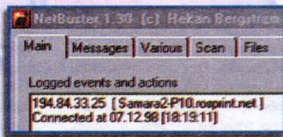
И начать бессмысленную войну? И в ней победить?! Не стоит...
 Напоследок еще пару слов о профилактике компьютерной или локальной сети от нападения.
 1) Старайся не афишировать текущий IP, хотя это трудно сделать, особенно имея ICQ (спрятать там IP практически невозможно).
 2) Всегда держи включенными защитные средства, перечисленные выше.
 3) Никогда не принимай файлы от мало знакомых людей и регулярно следи за содержанием системного реестра.



Посылаем сообщения прямо на экран

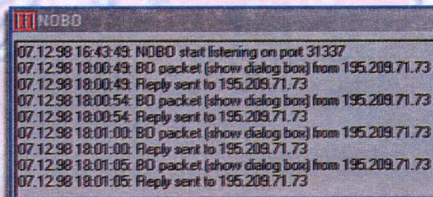


NetBuster в памяти сервер не обнаружен



А вот и хакер попался

4) На всякий случай имей под рукой клиентскую часть BO или NetBus, ведь на компьютере, с которого ломается к тебе, может стоять тот же «троянец».



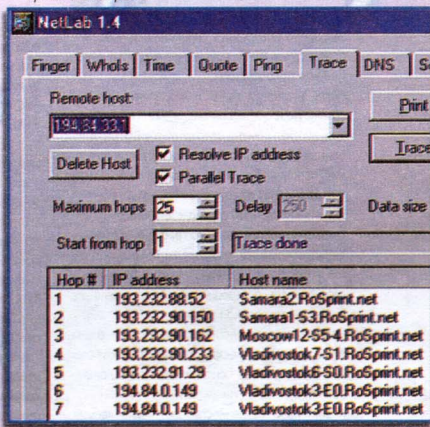
5) Если все же какой-то «троянец» попадает на компьютер, постарайся найти и уничтожить файл, с которым он прониц.
 6) Если решишь защитить себя полностью, то поставь FireWall, хотя не каждый сможет его правильно настроить.

А вот и NBOB сработал

7) Если закрепи IP адрес, с которого пытались тебя взломать, и известно, через какого провайдера этот IP подключен, то не стесняйся пиши письмо провайдеру и укажи там время и IP, с которого велась атака.

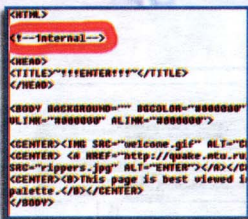
8) И не расстраивайся. Помни: ломают не компьютеры, ломают люди! P.S. Даже в момент написания статьи меня два раза «проверяли»: один раз на наличие BO, а другой — на наличие NetBus. С вопросами насчет избавления от «троянцев», а так же с информацией о появлении новых обращайтесь на мой ICQ:4616935.

CU-Online



А вот так можно найти окошка к вам лезу

HTML.INTERNAL : посмотрел и... ЗАРАЗИЛСЯ!



Вот и еще одно все более популярное применение для Visual Basic — и отнюдь не программирование — через него внедряют вирусы.

Тем более что «дыры» в Windows и браузерах только провоцируют столь нестандартное применение этого языка. Новейший вирус по имени HTML.Internal знаменителем тем, что он поражает компьютер при открытии зараженной страницы. Слава Богу, пока единственный браузер, по которому

HTML.Internal наносит удар — это Internet Explorer, и даже в него вирус попадает при определенных условиях:

- 1) Если в Windows установлена поддержка скриптов.
- 2) Отключена встроенная в браузер защита от запуска «кривых» скриптов.

Относительным плюсом для владельцев Netscape можно считать то, что через этот браузер вирус не распространяется... Заражая компьютер, вирус использует скрипты Visual Basic и распространяется по файлам с расширением *.HTM или *.HTML. Зараженные HTML-файлы содержат инструкцию, которая объясняет вирусный скрипт автоматическим выполняемым, и при открытии такой HTML-страницы управление автоматически передается коду вируса. При отображении поврежденной страницы в панель статуса выводится

HTML.Prepnd/Internal, откуда, кстати, вирус и получил свое имя.

Пока он не осуществляет никаких разрушающих действий. Однако примененная технология может быть использована для создания более опасных компьютерных паразитов, ведь код вируса уже опубликован в Сети. Первая строка содержит текст-идентификатор, давший название новому паразиту:

<html> <!--Internal-->. Визуально же (при просмотре браузером) зараженные HTML-страницы никак не отличаются от обычных. К сожалению, информация об этом вирусе крайне ограничена. Его исследование ведется во многих антивирусных центрах, например в отчетственном «Диалог-Наука». Также тревожит тот факт, что вирус не причинит никакого вреда. Может это тест чего-то глобального, несущего угрозу всей Сети?

Никто не знает. Знаменателен, однако, тот факт, что появление первого вируса, заражающего HTML-страницы, совпало по времени с десятилетием печально известного вируса Морриса (или Интернет-червя), который в ноябре 1988 года парализовал работу глобальных сетей в США.

К сожалению, не следует уповать и на встроенную в браузеры защиту — не исключено, что в ней существуют дыры или «запасные входы», которые позволят вирусам проникнуть в компьютер даже при корректных настройках браузера. Что ж, будем надеяться, что до появления следующего вируса на базе HTML.Internal антивирусные компании изобретут какое-либо «совершенное» оружие. Ну, а пока стоит больше беспокоиться о безопасности компьютера и, по возможности, использовать максимальный уровень защиты в опциях браузера.

CU-Online

По данным InfoArt Internet Index 58% пользователей Российского Интернета используют Internet Explorer 4.x, а 6,5% — IE 3.x и 0,2% — IE 2.x... Netscape'у отдают предпочтение около 32% интернетчиков (из них — 27,7% версии 4.x). Другие браузеры «тянут» всего на 0,5% общего числа пользователей...

NUKEUBBER : «БОЛЬШОЕ УХО» ИНТЕРНЕТ

В Интернет, и особенно в его в русской части, расцвело любительское «хакерство».

Злобные, некорректные и неумные люди не прекращают ни на минуту попыток украсть какую-либо важную информацию или сломать компьютер друг друга.

Впрочем, не будем слушать краски — серьезные крахи или диверсии — удел профессионалов, великолепно разбирающихся в механизмах работы и приема информации, протоколах и прочих тонкостях. Рядовому юзеру они не страшны. Его

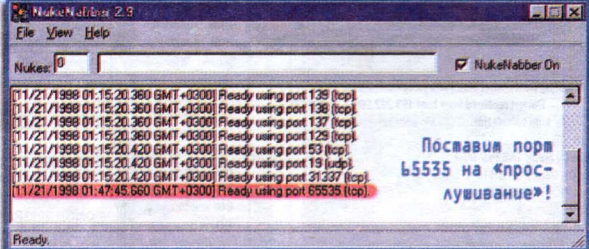
доля — претерпевать мучения от хакеров-любителей. Естественная реакция такого простого пользователя выражается вопросом: «А как мне этого избежать?»

Ответ прост. В противовес хакерам есть немало «защитников» Интернет, которые ежедневно трудятся над разработкой программ, предотвращающих многие сетевые неприятности. Некоторые из таких продуктов платные, другие же можно получить как freeware. Конечно, желающих платить практически нет (дураков — нет, хе-хе...), потому давайте выберем что-нибудь достойное из бесплатного ПО. Наиболее популярной и качественной программой считается NukeNabber (NN), разработанной группой анти-хакеров, держащих сайт под названием Puppet's Place.

Nuke Nabber — своего рода «слушак» портов, причем, изюминкой, благодаря которой он и приобрел свою нынешнюю известность, является

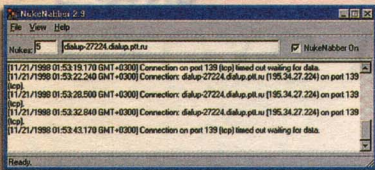
возможность прослушивания любого порта TCP/IP (от 0 до 65535).

Заполучив последнюю версию, например, отсо-



Поставил порт 65535 на «прослушивание»!

11 (34), ЯНВАРЬ 1999

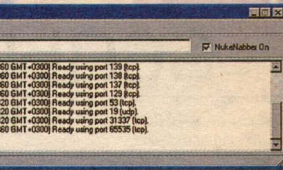


О! Кто-то пыщается взломать наш компьютер! NN уверенно рапортует об этом

да — http://dynamisol.ulink.net/files/nn29a.exe... да — http://dynamisol.ulink.net/files/nn29a.exe — и проинсталлировал (Setup Wizard/Install Shield...)

умолчанию в Back Office (о котором я рассказывал в предыдущей статье про «тройных»). Как видите, разработчики потрудились на совесть...

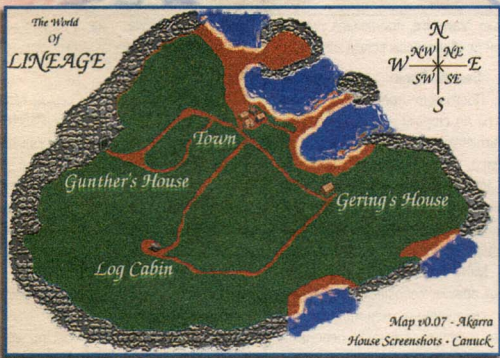
службу технической поддержки вашего провайдера, чтобы взломщики были поделом наказаны!.. Когда вы наберетесь опыта работы в Сети...



Все записано в *.log файле, являющимся доказательством попытки взлома

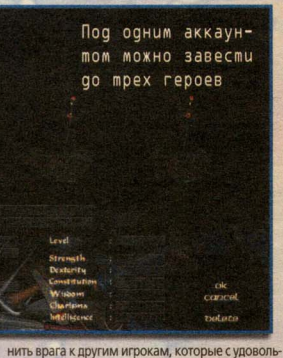
чеством прослушиваемых портов, которая называется Net Buster.

LINEAGE ИЛИ НАШ ЧЕЛОВЕК среди...



ты и сражаясь с нечистью, становиться все сильнее и сильнее... Виртуальный мир Lineage выглядит очень симпатично.

ся при запуске игры. В настоящее время создатели Lineage предлагают уже коммерческую версию игры.



Главный мир Lineage

...Темные, ужасные времена наступили в некогда счастливом и процветающем королевстве.

Платформа: PC
Жанр: on-line RPG
Изготовитель: NC Soft Corporation
Разработчик: NC Soft Corporation
Требования к компьютеру: Pentium 100 (рекомендуется 133), Windows 95/NT4, 16Mb RAM (рекомендуется 32 Mb RAM), 1Mb video RAM (рекомендуется 2 Mb RAM)
Интернет: http://lineage.ncsoft.co.kr



Ну куда же вы все попрыгали?!

Орды кровавожадных оборотней-вурдалаков, злобных орков и безжалостных убийц навели страну. Казалось, еще немного, и тыма окончательно поглотит и зтог уголок...

ДОСТОИНСТВА: отличная графика, удобное управление
НЕДОСТАТКИ: отсутствие новаций, переполненность игрового мира
РЕЗЮМЕ: весьма достойный представитель жанра
7.0 VIDEO SOUND INTERFACE GAMEPLAY ORIGINALITY ADDITIONS

Теперь уже несчастные монстры возопили о помощи и сочувствии! Члены Грингика и правосозищных организаций завалили бы от смерти, увидев, как за перепуганным до злости гоблином мчнется, радостно улыбаясь, толпа из пяти-десяти здоровенных плов в рыцарской броне с мечами и топорами наперевес...

Большое внимание в Lineage уделяется общению геймеров — окно для сообщений занимает дублирует и в стиле комиксов, появляясь в окошечке над головой горящего бойца.

В отличие от Diablo и UO, в Lineage можно занять пеньюнок даже в городе. Правда, перед этим стоит очень серьезно подумать о его необходимости, ибо со всех сторон тут же сбегутся стражники, которых победить далеко не всегда легко.

Есть в Lineage и гильдии с кланами, например Blood Pledge Of Dark Force. Если вам знакома книжка Льюиса Кэрролла о приключениях Алисы, вы уже знаете, как опасно пить из незнакомых пузырьков и откусывать от загадочных пирожков.



нить врага к другим игрокам, которые с удовольствием изрубят обидчика в капусту. Как и в реальной жизни, не имея опыта и хорошего вооружения, не стоит обижать сильных противников (самый слабый из монстров — Frog, далее по возрастанию — Orc, Slomb, Dwarf, Zombie, Werewolf, Skeleton, Stone Golem и Elder).

В подземной резиденции местного властителя
Так рождается герою

http://www.game-land.ru

017

№1 (34) ЯНВАРЬ 1999

БЕЛЫЙ ВОЛК ВЫХОДИТ НА ОХОТУ

Андрей АЛАЕВ
alf@gameland.ru

Россия всегда была отрезанной от игрового мира и, в известной степени, остается таковой и сейчас. Если компьютерные развлечения уже проложили себе дорогу в наши края, то настольные игры все еще практически недоступны. Wargames (особенно неклассические SF&F-игры — Warhammer и Battletech) худо-бедно проникают на наш рынок, а вот с ролевыми вещами дело хуже. Даже AD&D до сих пор ходит по рукам, в основном, в электронном или отскеренном виде, с остальными же игровыми системами все и того хуже (хотя, казалось бы, уже некуда). Именно поэтому у многих грандах жанра настольного RPG нам практически ничего неизвестно.

Повод их вспомнить (а, точнее, узнать о них) появляется только тогда, когда их игровые миры наконец-то обретают компьютерное воплощение. Обидно, конечно, что приходится ждать так долго, но поделать с этим практически нечего. Так что остается лишь покориться воле судьбы и воспользоваться одним из таких случаев: сразу три игры от White Wolf Studios выходят на PC и, возможно, некоторых других платформах. Это ли повод поподробнее рассказать об этой удивительной компании?

ЛЕВ, СТАВШИЙ ВОЛКОМ

By Becoming a monster, one learns what is to be human

У истоков компании стоит замечательный человек — Марк Рейн-Хаген, чьи концепции, можно сказать, перевернули представление обществу о настольных RPG. Свою первую игру, Ars Magica, он создал еще в колледже. Как понятно из названия, играющий имел в ней дело с магией и волшебниками. Затем была основана компания Lion Rampant, продававшая вышеупомянутую игру. На покупателях Ars Magica произвела хорошее впечатление, однако, продавалась она не слишком активно. Стоит отметить, что именно в это время к компании примкнул некий Трэвис Уильямс — персона, к которой мы еще вернемся чуть позже.

В итоге, финансовые и прочие пробле-

мы привели в 1991 году к слиянию Lion Rampant с журналом о ролевых играх **White Wolf Magazine**. С этого момента и принято считать начало **White Wolf Game Studio**.

Однако финансовые проблемы никак не повлияли на способности Марка. И уже в том же году он создал два, скажем так, произведения игрового искусства, которые не только обеспечили процветание Белому Волку, но и сделали студию одной из самых новаторских компаний в истории.

Первым изобретением была замечательная игровая система, так называемая «историческая» (Storytelling Game System). В ней основной акцент делался на хороших истории и сюжете. Игры, основанные на ней, отличались необыкновенной гибкостью, которая AD&D или даже GURPS просто не снисла. Десяти атрибутов и тридцати навыков хватало для отражения практически любого действия. Да и вообще, все было довольно оригинально — отсутствие таких понятий, как «уровень» и «хит-поинты», крайне нестандартный способ получения опыта... Кроме того, очень большое значение придавалось импровизации GameMaster'a (в их терминологии — Storyteller), живому общению (чуть ли не на уровне LARPG). Словом, система была направлена исключительно на настольные игрища. Это, видимо, и объясняет столь долгий срок между созданием игр и их переносом на PC.

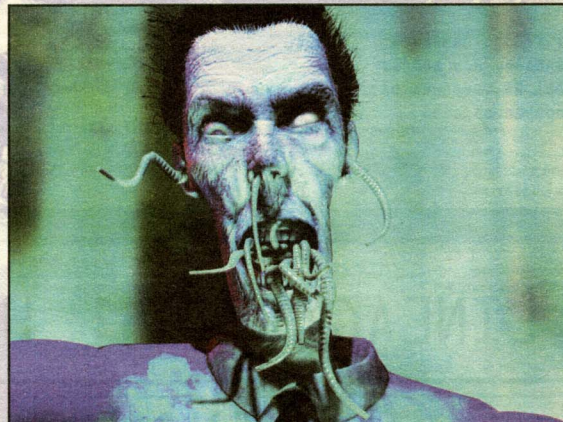
Вторым творением был **World of Darkness** — Мир Тьмы, игровая вселенная. Стиль ее совершенно неповторим и определяется как сочетание элементов классического ужаса, готики и киберпанка. Получившийся гибрид получил название gothic-punk, панко-готический мир. Он во многом идентичен нашему, но наличие сил зла наложило на него свой отпечаток. А сил этого самого зла (как выясняется, не такого уж и злобно-го) довольно — вампиры, вервольфы,

таинственные маги, призраки и привидения. Оттого все и мрачно, высоко преступность, на небоскребах Нью-Йорка восседают химеры... За кулисами же политики великих держав стоит нежить. Словом, вместо фэнтези или научной фантастики нам предложили мир, максимально похожий на наш собственный.

Основной акцент был сделан на гуманизме. Случай поистине уникальный, аналогов ему нет. Стандартные идеи RPG были вывернуты наизнанку. Вместо героев, которые панками валят монстров, игроки управляли персонажами-монстрами, от одной мысли о которых мирная часть населения впадает в панический ужас.

Уже к первой игре **Vampire: The Masquerade** был подзаголовок — «Стань монстром и пойми, что значит быть человеком». Она прогремела на рынке, при этом получив вдобавок Origins Award за лучшие правила к RPG. Так что **Vampire** можно смело считать одним из наиболее успешных дебютов в истории ролевой индустрии. Как водится, за основным рублком последовали многочисленные модули, дополнения, пояснения, художественная литература и прочие средства выбивания денег из карманов рядовых потребителей. Последние, правда, не жаловались, и вторая игра, размеченная в том же Мире Тьмы, **Werewolf: The Apocalypse**, стала не меньше, а то и большим хитом. За ней последовали **Mage: The Ascension**, **Wraith: The Oblivion** и **Changeling: The Dreaming**. Причем, в их создании Марк Рейн-Хаген играл далеко не последнюю роль.

В настоящий момент **White Wolf** занимает почетное второе место среди производителей настольных игр в США, вслед за монструозной **Wizards of the Coast**, которая после покупки TSR вряд ли сойдет со своего пьедестала. Кстати, одна из основателей **White Wolf** Лиза Стивенс, покинув компанию вскоре пос-



ле успеха **Vampire**, принимала участие в создании «береговых колдунов».

Сейчас «Белый Волк» активно развивается. Постоянно появляются новые продукты по старым игровым линиям, разрабатываются и оригинальные — например, научно-фантастическая Trinity. Началось «вторжение» и на территории Warhammer и Battletech — настольный воргейм **Trinity Battleground**. Последняя разработка вообще шокирует — **Mind's Eye Theatre** — ролевая игра без правил, сплошной Live-Action. Нечто совершенно невообразимое! Жаль, но уж эту-то игру на PC перенести невозможно принципиально.

Ух! Надеюсь, короткий экскурс в историю **White Wolf** не был утомительным. Теперь перейдем к тому, ради чего все это и было рассказано. А именно, к предварительному взгляду на три игры, действие которых развернется в мире **World of Darkness: Vampire, Werewolf и Mage**.

VAMPIRE: THE MASQUERADE

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: RPG
ИЗДАТЕЛЬ: Activision
РАЗРАБОТЧИК: Nihilistic Software
ОНЛАЙН: www.activision.com
ВЫХОД: осень 1999

*Blood and death are waiting,
like a raven in the sky
I was born to die*

MANOWAR

Первая игра от White Wolf, сразу же ставшая хитом, остается наиболее популярной среди всех настольных работ компании — по ней был даже снят мини-сериал (случай, насколько я понимаю, редкий, если не уникальный). В настоящий момент действует уже вторая редакция правил. Помимо основной линии, предусматривающей игру за вампиров в современных Европе и Америке, существуют еще два варианта — **Vampire: The Dark Ages**, посвященный кровососам средневековья, и **Vampire: Kindred of the East**, рассказывающий о весьма специфических кайнитах Востока (каинит — вампирское самоназвание). Трудно сказать, какая именно линия будет использована в игре. По всей види-

мости, некое сочетание оригинального **Masquerade** с небольшой примесью **Dark Ages**.

Vampire была и остается самой трагической игрой Белых Волков. Персонажам постоянно приходится обустраивать Зверя в самом себе, удерживаясь от злодеяний (вампирам регулярно требуется свежая кровь, а нападение на беззащитных людей с целью протыкания временной вены добрым делом назвать никак нельзя). Судя по всему, основные элементы игры будут сохранены и в компьютерной версии. Во всяком случае, Nihilistic, вне всяких сомнений, пытается это сделать.

На данный момент неизвестны абсолютно никакие детали, касающиеся сюжета, персонажей и тому подобного. Раскрыты только некоторые технические подробности. А именно, **Vampire** будет игрой трехмерной и от третьего лица, причем, движок разрабатывается свой. Понятное дело, задействованы 3D акселераторы. Пока скриншоты недоступны, но одно можно сказать вполне определенно — игра просто обязана быть мрачной, причем, очень и очень мрачной. Вампиры, как известно, солнечного света не переносят, рискуя выходить из своих убежищ только ночью.

В общем, дело ясное, что дело темное. Конечно, в Nihilistic Software работают люди опытные, но их основные достижения лежат в области 3d-Action. Хотя в этот раз никакого намека на аркадную суть игры не было. Напротив, слышны искренние заверения в крепком сюжете и настоящей ролевой игре. Что ж, будем надеяться, что ее мы получим — вторую стоящую вампирскую историю после **Blood Net**. Ведь отголоски настольного **Vampire** слышны, надо сказать, практически в каждой игре, сколько-нибудь

серьезно затрагивающей вампирскую тематику. Пора бы поиграть и в оригинал!

Во всяком случае, даже неудача не должна остановить издателя Activision. Поскольку именно в их руках исключительные права на реализацию игр по всем трем направлениям. И уж, рано или поздно, нормальный продукт, будем надеяться, окажется в наших руках.



WEREWOLF: THE APOCALYPSE

ПЛАТФОРМА: PC (Dreamcast)
ЖАНР: 3D-Action с элементами RPG
ИЗДАТЕЛЬ: ASC Games
РАЗРАБОТЧИК: Dreamforge
ОНЛАЙН: www.ascgames.com
ВЫХОД: 3-й квартал 1999

*My father was a wolf,
I'm the kinsmen of the slai
Sworn to rise again*

MANOWAR

Werewolf стал вторым, не менее успешным, чем Vampire, проектом «Белых Волков». С одной стороны, трагедия волкодлаков несколько меньше, чем вампиров. Но, с другой, в игру была введена некая философская система мира из Ткача (Weaver), Дикости (Wyld) и Змея (Wurm). В настоящее время Змей разрушает вселенную Порядка, а вервольфы борются с ним, зная при этом, что их карта бита. Прямотаки как у Хемингуэя — человека можно уничтожить, но его нельзя победить. Все это не прошло незамеченным, Werewolf получила несколько премий и уже обзавелась дополнительной сюжетной линией — Wild



West.

Думается, именно эта игра на PC и способна вытянуть обеих своих товарок. Маг и Вампир могут провалиться, раскрутка же Вервольфа уже идет полным ходом. И неудивительно — разработчик и издатель крайне опытные, а во главе проекта поставлен вышеупомянутый Трэвис Уильямс.

Помимо чисто маркетинговых причин, есть и еще одна важная деталь. Пусть Vampire будет действительно ролевой игрой. Пусть, но даже на фоне нынешнего интереса к ролевкам общая тенденция такова — на 3D Action обращают больше внимания и покупают их лучше. Вервольфу, думается, и уготована именно такая участь. К тому же, движок уже опробован — гарантированно вызывает у публики восторг — это Unreal. Разумеется, он будет существенно доработан. Например, рукопашный бой среди гару (самоназвание вервольфов) — не редкость и, соответственно, есть куда вносить изменения. Надо включить и специальные магические способности волкодлаков (gifts), лишь часть которых, к сожалению, будет перенесена в игру. Вообще, с соответствием настольному оригиналу, понятное дело, не

все гладко — скажем, из пяти промежуточных форм между человеком и волком решено оставить только три.

Уж не знаю, почему подгонка движка Unreal под Мир Тьмы привела к таким последствиям, но ресурсы Werewolf будет пожирать с прямо-таки волчьим аппетитом. В качестве минимальной конфигурации уже заявлен Pentium II 233 с 32 мегами. Естественно, плюс 3D акселератор.

Несмотря на все вышеизложенное, сюжету уделяется очень большое внимание, поскольку есть тут, как-никак, и элементы RPG. Главный герой, некто Райан, принадлежит к наиболее темному и злобному племени вервольфов — Black Spiral Dancers (племена у гару — аналог рас в других ролевых играх). Но когда-то его предки принадлежали к самому светлому племени, White Howlers, которое принесло свои души в жертву ради борьбы со Змеем. Очевидно, вокруг темных тайн прошлого и будут крутиться злоключения Райана. Злоключения — потому что все прочие 13 племен относятся к Black Spiral Dancers с нескрываемой ненавистью. В такой обстановке спасти мир, сами понимаете, сложновато, хотя сделать это и придется наверняка (естественно, вопреки оригинальной концепции).



Что ж, на данный момент Werewolf — наиболее перспективный проект из тех, что делаются по играм White Wolf. Жаль, конечно, что это не RPG. Но не будем загадывать раньше времени — дождемся демо-версии, которую обещают выпустить во втором квартале следующего года.

MAGE: THE ASCENSION

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: RPG/Interactive Movie
ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Hyperbole Studios
ОНЛАЙН: www.hyperbole.com
ВЫХОД: неизвестна

*Beneath a cloak of magic
I meet them in the air am invisible,
I move without a sound*

MANOWAR

Если о Vampire известно совсем немного, то с Mage дела обстоят значительно хуже. Что касается настольного варианта, то он весьма успешен, в настоящее время существует и дополнительная линия — Mage: The Sorcerer's Crusade. Возможно, что это одна из лучших магических систем вообще

— что неудивительно, ведь первая игра Марка Рейна-Хагена (Arg Magica) была посвящена исключительно волшебству. И в Mage появилось 9 сфер магии (причем, к стандартным огню-воде-воздуху и так далее не имеющих никакого отношения), такое понятие, как «парадокс» — реакция бытия на неестественные магические события, свойственная системам White Wolf гибкость — прямо на ходу можно выдумать практически любое заклинание.

Но... Совершенно неизвестно, попадет ли все это в PC-вариант. Ибо Hyperbole Studios известны как экспериментаторы с интерактивным кино, в числе их последних работ — X-Files Interactive CD-ROM Adventure. По меткому выражению одного из критиков, в ней, «как и во всех интерактивных фильмах, интерактивно мало», хотя игра, безусловно, очень понравилась фэнам сериала.

Если нас ждет именно такая перспектива, это прискорбно. Ведь «ролевое начало» такой игры не спасет даже замечательный мир настольной версии вкупе со сколь угодно передовыми технологиями. Большие поклонники вселенной Mage, конечно, будут рады несказанию, но в России таковых сыскать днем с огнем... Так что будущее игры туманно. Это чувствуют, похоже, и западные бизнесмены издатель пока не найден. Да, хорошо бы в White Wolf нашли более солидного разработчика для следующего проекта-конвертации.

СИ

Super Hornet

Александр ЧЕРНЫХ
 holod@gameland.ru

На свете есть такие самолеты, которыми с самого момента появления на свет приходится терпеть рождение огромного количества компьютерных пародий на их реальную и серьезную сущность — симуляторов. К «невозможным» боевым машинам относятся, например, F-16, симуляторов которого только за последние два года было



сделано около 10 штук. С недавних пор, пожалуй, к таким машинам относится и F-18 Hornet — только сейчас в работе находится, по крайней мере, два или три симулятора этого истребителя. Один из них — «Super Hornet» от DI, создателей симуляторов «Apache Longbow», «Hind» и «F-16 Fighting Falcon» (вот-вот! Я же говорил!). Конечно, DI уверена, что «SH» будет лучшим симулятором из созданных за последние несколько лет вообще, и, естественно, лучшим симулятором F-18 в частности. Откуда такая наглая уверенность, спросите вы? Ну, тут DI есть, что сказать.

Итак, в новом «Хорнете», если верить создателям, будет куча всяких интересных вещей. Во-первых, реалистичная мо-

дель работы радара APG-73: в игре у него планируется 8 режимов «Воздух-Воздух», шесть режимов «Воздух-Земля» и семь аэронавигационных режимов. Кроме того, идеально похожая на настоящую модель управления бортовым вооружением с поддержкой пяти типов ненастоятельных видов оружия и 22 разновидности привычного, включая JSOW, JDAM- и SLAM-системы. Видимо, можно даже не упоминать, что модель полета обещана, как обычно, потрясающая. Правда, будет и кое-что действительно новое — например, рулежки по авианосцу до и после взлета под бдительным и неусыпным контролем летных служб оно. Они и будут постоянно комментировать ваши действия в течение каждого вылета, не давая почувствовать себя в одиночестве, даже если у вас и нет возможности играть в multiplayer-режиме, который, естественно, также обещан в абсолютно непередаваемых объемах. Для последнего созданы, как ни странно, и привычные пакеты сингл- и тим-миссий, а также некие задачи в стиле «захватить флаг» (хотелось бы видеть, как они будут организованы в авиасимуляторе).

Естественно, только на мультимедии далеко не уедешь — от кампаний для одного игрока нигде не денешься. Таковых припасено две: в северном регионе Баренцева моря (ау, «Флит Дефендер»!) и в Индийском Океане. Кампании, по всей видимости, будут статическими, так



как авторы обещают обилие видеороликов внутри самой игры. Приятно, что ролики планируются в MPEG-формате — следовательно, за их качество беспокоиться не приходится. Да, чуть не забыл: в самом игровом движке авторы обещали создать весьма интеллектуальную внешнюю камеру — таким образом, вы всегда сможете наблюдать свой самолет снаружи в наилучшем ракурсе.

Напоследок успокою тех, кто уже спрашивает: а графика-то там как? В полном порядке! DI сотворила отличный быстрый движок — с красивым динамическим освещением и гениальными объемными облаками (вы всегда сможете в них спрятаться) — даром что (это уже мое личное предположение) не стоит связываться с этой игрой, если у вас нет 3D ускорителя. Время берет свое.

Super Hornet | PC

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: авиасимулятор
ИЗДАТЕЛЬ: Digital Integration
РАЗРАБОТЧИК: Digital Integration
ОНЛАЙН: www.digint.co.uk
ВЫХОД: начало 1999



Вот такую игрушку готовят нам спецы из DI. Напоследок хочу добавить, что будь эта игра не симулятором «Хорнета», а, например, симулятором какого-нибудь «Интрудера», или «Бронко» — она казалась бы куда интереснее. Но что выросло — то выросло. Итак, «Super Hornet», Digital Integration.

СИ

Fleet Command

Андрей АЛАЕВ

Морские wargames — очень специфический жанр, и черт его знает, почему так вышло. Может, дело в том, что настольных прародителей у них фактически нет. Не поймите меня неправильно — в настольном варианте существуют, наверное, все или почти все баталии с древнегреческих времен до арабо-израильских или фолклендских конфликтов нашего многогрального XX века. Но с типичной военно-морской игрой такие варианты на PC имеют мало общего — они все же походовые и имеют полный набор типичных настольных элементов. Прямые конвертации их на компьютер не пользуются большим успехом — вспомните хотя бы Super 5th Fleet.

Настоящие же морские wargame отличаются от своих сухопутных и настольных товарищей, как авианосец от кавалериста. Это просто монстры жанра, с совершенно фантастической глубиной детализации и потрясающим реализмом — «стальным пантерам» курить полчасика! Более того, они НЕ походовые. Правда, не превращаясь от этого в RTS (и, слава Богу), однако вызов канонам жанра налицо.

То есть морские воегеймы сами по себе — явление несколько экзотическое. Что же должна содержать в себе игра, чтобы даже на столь необычном фоне выглядела оригинально? В этом сейчас нам и предстоит разобраться на примере находящейся в стадии разработки игры **Fleet Command** — симулятора морских сражений конца XX века.

КРАСИВО! ВОЛШЕБНО!

Начинать статью с графических особенностей игры обычно не принято. Однако в данном случае придется поступить именно так, поскольку графика **Fleet Command** обращает на себя особое внимание. Казалось бы, ничего шедеврального — обычная для сегодняшнего дня акселерированная картинка. Трехмерная, что уже само собой разумеется. Но фокус в том, что еще ни разу 3D

графика, да еще с применением 3Dfx, не использовалась в военно-морских играх. Судя по всему, первопроходцем нового измерения все же будет Fighting Steel от SSI — просто выйдет раньше, но уж в использовании современных технологий **Fleet Command** должна стать лидером.

Может возникнуть законный вопрос — а зачем, вообще, игре подобного плана трехмерная графика? Если в том же Fighting Steel основные сражения ведутся в пределах прямой видимости (всетаки Вторая Мировая), то **Fleet Command** посвящена современным морским боям, в которых противники друг друга чаще всего даже не видят, а обмениваются разве что ракетами. На этот вопрос разработчики, ничуть не смущаясь, хором отвечают: «Потому, что это круто!». Словом, все просто. И главное — красиво.

Что ж, давайте ценить в людях честность. Ведь все помнят, что вид «вороньего гнезда» в Great Naval Battles никакого практического значения не имел, а служил для той же самой красоты. Но зато какая это была радость! Так что позиция **Sonalitys** ясна совершенно — сейчас не красивые игры не продаются.

Стоит отметить, что все не просто красиво, а действительно красиво, даже без скидок на воегеймовую суть игры. Конечно, модели детализированы не максимально — бесконечное число полигонов еще никто не вводил, так что некоторые детали отображены только на текстурах, — однако радарные установки, орудийные башни и прочие наиболее заметные элементы кораблей представляют собой нормальные трехмерные объекты.

Основным средством управления остается знакомая по **Naaroon** и **GNB** двумерная карта. Но теперь, кликнув на любую картинку на ней (наконец-то, можно выбрать понятные всем изображения вместо проклятых натовских символов), вы сможете созерцать потрясающее своей красотой зрелище полигонного военного корабля. Или самолета. Или подлодки. Стоит оценить самоотверженный труд **Sonalitys** по включению в игру массы образцов военной техники аж 16 стран: по-моему, такого разнообразия не было еще нигде.

Словом, у массы игроков вполне может зародиться следующий вопрос — а не будет ли все это великолепие тормозить? На память приходит достапамят-

ный **Naaroon 2**, который при своей абсолютной спартанской графике вытворял с компьютером такое... Владычицы DX4/100 стонали и плакали, а по сообщениям западных друзей им с их «Пентиумами» приходилось не намного слаще. Современный морской бой, особенно с большим количеством кораблей, радаров, сонаров, массой ракет и всем-всем-всем — не самая простая вещь для моделирования.

НО! Нам клятвенно обещают, что **Fleet Command** должен идти достаточно быстро — конечно, если у вас есть 3Dfx, ибо ускорение графики, по счастью, не отдано на откуп и без того загруженному процессору.

На этом будем считать разговор о графике законченным. Переходим к действительно важному вещам.

RTS? НЕТ, РЕАЛЬНОЕ ВРЕМЯ!

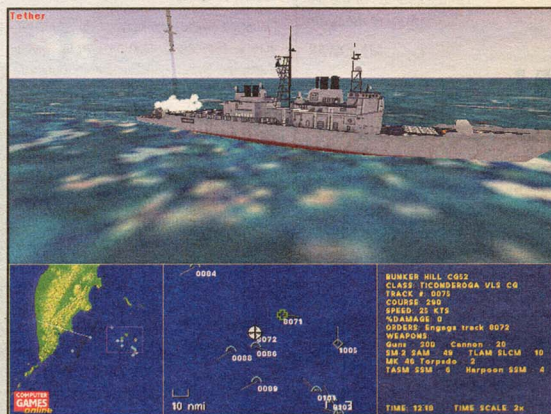
Несомненно, походовые морские wargame — неудоваримое блюдо. Поэтому они в основном и используют реальное время. Повторяю для тех, кто в С&С, — реальное. То бишь, за секунду **МиГ-29** пролетает ровно столько, сколько бы он пролетел на самом деле. При этом остается достаточно времени для раздумий: сколько бы ни пролетел упомянутый **МиГ** за упомянутую секунду, все равно это мизер, если поле боя — весь север Атлантики. Более того, часто секунды будут течь слишком медленно, и придется включать компрессию. А для персон совсем уж медлительных (вроде автора этой статьи) предусмотрена полная пауза, в течение которой можно отдать сколько угодно приказов.

Последняя возможность может пригодиться не только «тормозам»: в игре приходится иметь дело с довольно большими соединениями — как своими, так и вражескими. Десятки самолетов, кораблей и подлодок (можно добавить еще ракеты, которые игра будет, безусловно, отслеживать) — немудрено запутаться. Конечно, времени 1:1 в большинстве случаев вполне хватает, но в разгар боя любое промедление может окончиться торпедой в борт. Тогда-то и нужна пауза.

Касательно приказов. Игра явно придерживается канонам лидера в жанре — **Naaroon**. Всего команд относительно немного, но достаточно для отражения реалий боя. Разумеется, можно задавать цели, путь перемещения, даже менять формацию подразделения. И хотя, как справедливо отмечают разработчики, в современном морском сражении она уже не столь критична, как, скажем, 50 лет назад, все же возможность перестроения групп оставлена. Что хорошо.

В принципе, можно отдавать приказы и целой группе, выделив ее на манер RTS мышкой, однако эффективность, особенно если дело касается боя, а не перемещения, в таком случае будет невелика. Гораздо удобнее командовать каждым юнитом в отдельности. Сделать это довольно просто — при клике на любом объекте появится небольшое меню.

Создание удобного интерфейса — то, на что особенно напорают дизайнеры **FC**. И это правильно. Например, в **Naaroon** полное освоение всех возмож-



ностей и исследование тайн управления занимало огромное количество времени (чем, возможно, и объясняется довольно узкий круг его поклонников, по крайней мере, в России), а система с pop-up меню, напротив, удобна. **Sonalitys** вообще рассчитывают приблизить игру по степени удобства к RTS, чего, я думаю, у них все же не получится, однако, ничего плохого в подобном стремлении нет.

Среди новаторских идей, заложенных в **FC**, — реалистичный подход к проблеме связи. Вполне вероятно (эта деталь еще недоработана), что корабль с поврежденными системами связи может выйти из-под контроля игрока. А подлодки, погрузившись на определенную глубину, также становятся неуправляемыми — что вполне соответствует действительности. Такие, казалось бы, мелочи заметно усложняют игровой процесс.

3 СПОСОБА КОМАНДОВАНИЯ ФЛОТОМ

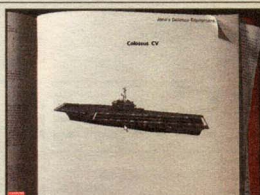
В игре предусмотрено около 12 одиночных миссий плюс несколько обучающих. В миссиях нет ничего необычного — вам выдают задание, переводят под командование несколько юнитов, и вперед! Покажи, что ты умеешь, как ты управляешь своим флотом, как с минимальными потерями сможешь выполнить приказ. Да еще в условиях нехватки времени!

Гораздо интереснее устроена кампания. Она состоит из четырех этапов, каждый из которых разворачивается в определенном театре боевых действий. Фактически, каждый этап — это мега-сценарий огромного размера, без временных ограничений и с привлечением огромных сил. Более того, на таком уровне можно и нужно будет заниматься менеджментом ресурсов — естественно, весьма и весьма ограниченных. Конечно, возможности клепать новые корабли пачками не будет, но хоть какая-то перспектива пополнить свои эскадры и эскадрильи уже радует. Этапы в кампании, разумеется, взаимосвязаны, и корабли, потопленные на первом, уже не воскреснут на втором.

ДОЛГОЖДАНЫЙ МУЛЬТИПЛЕЙЕР

В наше время игра без multiplayer выглядит недоделкой, так что и **Fleet Command** без многопользовательской игры не обойдется. Военные действия развернутся команда на команду, либо

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: морская wargame
ИЗДАТЕЛЬ: Jane's Combat Simulations
РАЗРАБОТЧИК: Sonalitys
ОНЛАЙН: www.janes.ea.com
ВЫХОД: первая половина 1999

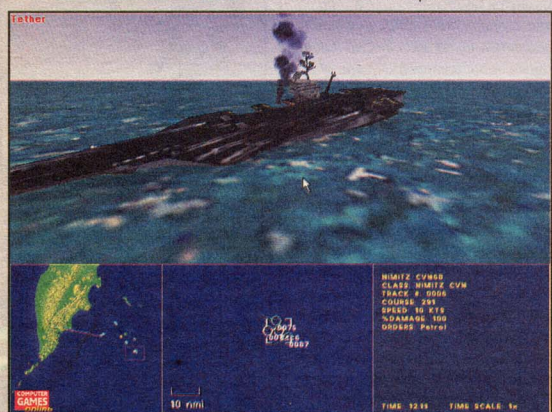
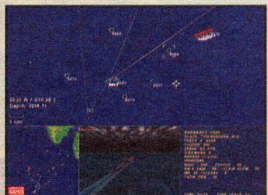


команда против AI (по поводу которого, к сожалению, пока еще ничего не известно). Причем, в одной команде может быть огромное количество людей — каждый руководит своим подразделением, а может, даже и отдельными кораблями. При желании можно даже назначить кого-то заведовать береговым снабжением, хотя найти человека, который на это согласится, я бы не взялся.

Опять же, в духе времени, к игре прилагаются редактор сценариев с достаточно обширными возможностями. И, чтобы завершить разговор о приятных элементах в **Fleet Command**, упомянем непрременную в любой морской wargame базу данных по технике.

ФИНАЛ

Коротко говоря, нас ожидает **Naaroon**, только очень и очень красивый. Упрощений будет, судя по всему, достаточно немного, но реализм, к счастью, сильно не убавится. Хорошо ли это? Безусловно. Позволил ли это игре выйти в лидеры жанра? Говорить об этом пока что рано: в числе конкурентов и уже упоминавшийся **Fighting Steel**, и **Naaroon 4**. А посему не остается ничего, кроме как ожидать последовательного выхода этих игр. И только потом, усеяв дно океана затопленными кораблями, делать окончательные выводы.



Fireteam

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

Жизнь наша полна стрессов. Наступили человеку на ногу в автобусе или зарплату недоплатили на работе — копится у него в душе негативная энергия. А когда наберется ее достаточно, — бах! — плещет через край неприкрытой агрессией в адрес всего окружающего.

А все почему? Просто не сумел человек вовремя обеспечить себе должную эмоциональную разрядку. Когда на душе грустно, пакостно и хочется наступать кому-нибудь по голове, не стоит противиться своим желаниям. Просто объект для «выпускания пара» следует выбирать такой, чтобы не было потом мучительно обидно. А также больно.

Компьютер, по сути своей, противник слишком уж равнодушный. Ему все равно, проигрывать или побеждать, не дрогнет его процессор, когда вы загоните своего виртуального врага в угол, и не покажется по монитору следа бессильной злобы, когда вы нанесете последний победный удар. Совсем другое дело, если фигурками на экране управляет кто-нибудь живой и знакомый, если противник настолько реален, что вы видите, как он испуганно мечется по карте, слышите его прерывистое дыхание, если вместе с последней гранатой до него долетает ваш победный крик: «Ты труп, приятель!»

Тогда можно смело сказать: вот лучшее средство для борьбы со стрессами. Называется оно Fireteam, и осязательное его появлением нас собираются уже в декабре.

УБИЙСТВО ON-LINE

Сюжета в игре, в общем-то, никакого нет. Для начала игроков, одержимых жаждой убийства себе подобных, собирают в чате, где они делятся на команды — от двух до четырех человек в каждой. А все последующее действие более всего напоминает Crusader: No Remorse (если только вы способны представить себе полтора десятка круазадеров, носящихся по одной карте и управляемых исключительно живыми людьми). Та же самая милая сердцу техногенно-изометрическая местность, те же рожденные болезненной фантазией разработчиков бесчисленные power-up'ы, телепорты, пушки и снаряжение. Ну и, конечно же, цель: привести в неживое состояние

максимальное количество врагов в исторически короткие сроки, потеряв при этом как можно меньше членов своей команды. И все это — в одной из четырех игр:

Team Deathmatch. Идея эта возникла еще на заре человечества, когда питекантроп Аууых ходил со своими товарищами бить морду соседнему племени. Любили наши дикие предки похвастаться с пулеметами. Но задача все та же — как можно быстрее известить команду(ы) противника, не гнушаясь при этом никакими средствами. Просто и сердито.

BaseTag. Многовековая идея слегка усложняется наличием у вас собственной базы, которую нужно охранять от враждебных поползновений. Соответственно, команда ваша разделяется — кто-то становится мужественным защитником родных рубежей, а кто-то идет громить чужой дом. А что такого, если не мы их, то вдруг — они нас?

Capture The Flag. Салочки на выживание. Суть в следующем — необходимо выкрасть чужие цветные флажки и перетащить их к своим.

Ну, а по дороге — веселая стрельба и риск расстаться не только с награбленным, но и с жизнью. А вообще крайне умилятельно видеть десантника в полном боевом облачении, спершего флаг из стана врага и радостно улелепывающего к родной территории под перекрестным огнем. Как говорится, было бы из-за чего...

Gunball. Это уже для гурманов и эстетов. Как в анекдоте — «футбол на минном поле». Или, вернее, футбол с минами, гранатами и пулеметами. Есть ворота, и даже мячик, вот только как это никто раньше не додумался, что лучший способ обойти вражеского нападающего — попросту пристрелить его. Хотя Роналдо это вряд ли бы понравилось...

График убийств такой: 10 минут игры, потом короткая передышка. Десятьми-

нутный лимит времени введен для того, чтобы игроки не засиживались на одном и том же поле, давая возможность как можно большему количеству желающих быть вовлеченными в игровой процесс. Отдыхать и расслабляться вам предлагается в Холле, где можно посмотреть результаты предыдущих и даже еще не закончившихся игр, поболтать в чате и сформировать свою команду. О ней — подробнее.

СЛУЖИЛИ ТРИ ТОВАРИЩА

Выбирать того бойца, вместе с которым вы будете переживать все тяготы и невзгоды сражений, предстоит всего из трех категорий:

Gunner. Конечно, все это очень хорошо и здорово: плазменные зенитки, танки с ракетным двигателем или штурмовая авиация в открытом космосе. Но основной груз войны всегда вытягивала на себе простая пехота, состоящая из таких, как этот парень. Есть в нем все-таки что-то от боевого слона: пусть не слишком умен, зато силы — хоть отбавляй, и защита самая наилучшая. Но вот скорость... Похоже, если бы даже этого слона волокли по земле волоком, передвигался бы он побыстрее. Вооружение — Black Lion AS-1 Plasma Cannon — самое мощное из известных на сегодняшний день ручных орудий. Отсюда вполне закономерно вытекает рекомендация по использованию стрелка в качестве мобильной сторожевой башни — поставил его где-нибудь, и можно неспешно отстреливать пробегающих мимо.

Scout. Единственный в игре женский персонаж, так что извольте относиться к ней уважительно — то есть, отстреливая-таки ее, ребята, в первую очередь, если она не подстрелила вас! Особа эта, из-за красоты своей и общей хрупкости телесной конструкции, наделена самой высокой скоростью передвижения. Составляющей частью ее жипировки является мощный детектор, определяющий местоположение вражеских солдат. Разведчица знает вашими глазами и ушами, она незаметна в случаях, когда нужно молниеносно спереть что-нибудь под носом у противника. Однако за все приходится платить: броня у scout'a ничудно тонкая, а из вооружения только Talon LR-3 Plasma Repeater — фактически, оружие ближнего боя, опасное лишь на минимальном расстоянии, с невысокой точностью попадания, но с неплохой скорострельностью.

Commando. Порой, сложнее всего бывает сделать выбор. Командос — золотая середина, компромиссный вариант между стрелком и разведчиком. Вооружение: Howler GA-7 — плазменная штурмовая винтовка с высокой точностью стрельбы. Ну, а все основные жизненные параметры оцениваются как средние: скорость передвижения, обычная броня и уровень здоровья. Командос пригоден для выполнения практически любых заданий, однако, это вовсе не значит, что ваша команда сможет обойтись без первых двух бойцов.

Управление солдатом осуществляется с мыши и клавиатуры одновременно. Клавишами мы ходим туда-сюда, ложимся/встаем в полный рост и перебираем повешенное на hotkeys оружие. Мыши-



ный же курсор служит в игре исключительно для стрельбы, причем, сюда разработчики добавили один хитрый момент: чем дольше вы продержите объект в перекрестье прицела, тем больше вероятность точного попадания в него (а это подразумевает, что можно будет еще и промахнуться!). Однако по сравнению все с тем же Crusader: No Remorse, движение персонажей несколько упростили, во всяком случае, никаких перекастов и стрельбы из низкого приседа с подскоком уже точно не будет. Ладно, не очень-то и хотелось.

Командный дух — это тот монолит, на котором покоится вся идея игры. Волкам-одиночкам не место в Fireteam, здесь мало уметь хорошо стрелять и ловко передвигаться по местности, очень важно еще и грамотно договориться с своими напарниками о совместных действиях, без которых все усилия пойдут прахом. Ну, а без помех обсуждать свои планы на дальнейшую жизнь прямо во время боя поможет одна весьма оригинальная технология...

TEAMTALK™

Долгие годы будоражила умы геймеров всего мира идея голосового общения во время игры. Специальные программы придумывались, патчи всякие... Почти все напрасно. То лаг проклятый заедает, и голос доходит до абонента акурат к концу боя, то после перекачки пятимегабайтного файла с удивлением выясняется, что предназначен он, оказывается, для совершенно особой версии игры, ничего общего с лежащей у вас в коробке не имеющей. Словом, мрак. Конечно, сохранились еще монстры игрового мира, способные одной рукой терзать мышь, а другой не только переключать оружие, но и отстучивать ехидные сообщения типа: «Ты как, приятель, не заснул еще?» Но это все-таки высший пилотаж, большинству смертных недоступный.

В последнее время разработчики зашевелились и стали один за другим придумывать всякие патентованные технологии для своих новых игровых проектов. Ну, а целиком и полностью онлайн-новому Fireteam, как говорится, сам Бог велел. И команда Multitude не только разработала систему голосовых коммуникаций TeamTalk™, но и сделала ее одним из основных козырей игры. Судите сами: все бета-тестеры в один голос (не иначе как во время своего бета-тестирования) утверждают, что при использова-

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: online action
ИЗДАТЕЛЬ: Multitude
РАЗРАБОТЧИК: Multitude
ОНЛАЙН: www.fireteam.com
ВЫХОД: декабрь 1998



нии самого обычного модела 28800 поддержка практически не ощущается! И это при том, что в команде — четыре человека, одновременно говорящих, кричащих и рычащих, а команд таких — тоже до четырех на одной карте. А если еще вспомнить о том, что в каждой коробке с игрой будут вложенные головные наушники с микрофоном — такие, какими обычно пользуются телефонные операторы, — идея становится и вовсе заманчивой, как никогда. Конечно, сделав поправку на российские реалии, загрязненные и загруженные телефонные линии, удаленность цивилизации и тому подобные неприятности.

ЛЮБИШЬ КАТАТЬСЯ...

Все игры будут проводиться на специальном сервере компании Multitude. Здесь и система автоматического обновления версии игры, и возможность скачать новые карты и новых бойцов, даже рейтинговая система контроля, не позволяющая очень уж сильным игрокам беззастенчиво обижать слабых.

Но за все это удовольствие придется платить в самом что ни на есть прямом и вульгарном смысле этого слова. Поначалу речь шла о помесячной оплате, потом, когда игровой форум взорвался негодующими воплями, о поквартальной. На ней пока что и остановились. Что есть, отнюдь, не хорошо для всех обитающих в нашей стране. Потому как Multitude далеко, а вовсе не у каждого из нас лежит в бумажнике эта самая пластиковая Visa. Правда, по хорошей традиции последних лет, компания-разработчики включают-таки Россию в свои представления о цивилизованном мире и стараются худо-бедно обеспечить нашу с вами возможность периодически расставаться с деньгами. Но это опять-таки «обычно». Пока что компания Multitude молчит о своих планах в отношении России, похоже, ей сейчас просто не до нас. Что ж, мы люди терпеливые, если не очень долго, то можем и подождать. А там, глядишь, и русский сервер появится...

The Lady, The Mage and The Knight



ПЛАТФОРМА: PC
 ЖАНР: RPG
 ИЗДАТЕЛЬ: Attic
 РАЗРАБОТЧИК: Larian Studios
 ОНЛАЙН: www.lmkworld.com
 ВЫХОД: первая половина 1999

Максим ЗАЯЦ
 maxim@gameland.ru

Пенится в кружках пьянящий эль, тихо потрескивает огонь в камине. В зимнюю стужу нет ничего лучше, как, устроившись в тепле, послушать какую-нибудь долгую историю. О далеких землях, о неведомых существах, о подвигах великих героев — сказку со счастливым концом. Пусть за окном бушует пурга, пусть завывает на все лады ветер в каминной трубе — оставьте зиму на пороге. Мы перенесемся в край, где царит вечное лето. Устраивайтесь поудобнее — мы начинаем...

ТАИНСТВЕННЫЙ ОСТРОВ

...Остров Рулат, четыреста лет тому назад. Еще не успела отступить великая Война Магов, но вызванная ею волна бедствий и разрушений уже прокатилась по миру. Не обошла она стороной и этот затерянный уголок: внезапно здесь стали умирать животные. Сначала по одному, по два, затем счет пошел уже на десятки и сотни, и вот таинственная эпидемия охватила весь остров. Начался голод и местный правитель был вынужден послать торговые корабли на большую землю — закупить необходимый провиант. Но не успела флотилия выйти из порта, как налетел жуткий шторм, который разметал и потопил большинство кораблей. Лишь нескольким капитанам удалось добраться до материка, и именно от них компания авантюристов узнала о таинственных событиях, происходящих на Рулате. Трое — молодой рыцарь, эльфийская леди и таинственный маг — не медленно отплыли на поиски приключений, но по дороге к таинственному острову попали все в тот же шторм. Корабль их пошел ко дну, рыцарю с магом удалось доплыть до берега, но леди затерялась среди бушующих волн.

ДОЛГИЙ ПУТЬ

Начиналось все это давным-давно, в да-



леком 1996 году, когда никому не известная команда энтузиастов, называвших себя Larian Studios, взялась за создание ролевой игры под названием «Unless, The Treachery of Death». Был договор с довольно серьезным по тем временам издателем — одним из подразделений Atari, было немного денег и желание сделать по-настоящему интересную игру. Не вышло. Atari внезапно переключила все свое внимание на производство дисководов, бросив разработчиков на произвол судьбы. Поиски нового партнера ни к чему не привели: никто не хотел иметь дела с незаконченным проектом малоизвестной компании. И Larian Studios пришлось завоевывать себе имя. В поразительно короткие сроки был создан достаточно маловразумительный S&C-клон, который, однако, в силу минимальных в него вложений быстро окупил себя и принес компании известность, а разработчикам — имя людей, способных работать быстро, качественно и, что главное, практически без финансирования. О Larian Studios заговорили, и вот тогда-то на них обратила внимание германская компания Attic. Старый проект был возрожден, получил новое название — **The Lady, The Mage and The Knight**, и находится в разработке и по сей день.

ГЕРОИ НАШЕЙ ИСТОРИИ

Их всего трое, бесстрашных авантюристов и искателей приключений. И не найти в целом свете компании более странной, чем эта:

Рыцарь. Обыкновенный наемник, ярый приверженец Кора, он спит и видит себя в роли Великого Мастера своего собственного рыцарского Ордена. Но, как это часто бывает в жизни, желания пока что не совпадают с возможностями. Для такой затеи одним честолюбивых планов маловато, неплохо было бы иметь еще и известность. Вам не нужно просить его дважды, молодой рыцарь просто рвется на поиски приключений; там, в горячке боя, он надеется совершить что-нибудь героическое, что прославило бы его имя. Желание как желание, не хуже, чем у остальных. А загадочный остров Рулат — это именно то, что ему сейчас нужно.

Эльфийская леди. Чертовски привлекательная, с равным успехом способная покорять мужские сердца и быть холодно-равнодушной, она является полноправным членом маленького отряда. Правда, молчаливый маг и грубоватый рыцарь вовсе не кажутся ей идеальными компаньонами, так что от их совместного путешествия леди порой не в восторге. Она великолепно стреляет из лука, но все же ей гораздо больше нравится лечь, чем убивать.

Маг. Пожалуй, у него самая необычная судьба. Однажды маг очнулся в уединенной долине прямо посреди континента Тобриан и понял, что ничего не знает о своем прошлом. Единственной искоркой, проблеском ускользающей памяти была твердая уверенность, что ответ сле-



дует искать на острове Рулат. Он как раз собирался в дорогу, когда повстречал рыцаря и леди, и из случайных попутчиков они постепенно превратились в крепко спянную команду. Маг незамедлительно, когда следует решить очередную загадку, его обаяние позволяет приобретать новых друзей и заглушивать врагов, но он никогда не принимает участия в сражениях, всем сердцем ненавидя насилье.

ИГРОВОЙ МИР

И графика, и сам интерфейс чем-то напоминают бессмертную Ultima 8. Мир Рулат внушает несуетное уважение к труду художников — около 10000 игровых экранов, выполненных в 16-битном цвете с разрешением от 640x480 до 1024x768, реальные световые эффекты: блики на воде, тени, солнечные восходы и закаты — и все это на голом энтузиазме, без применения 3D-ускорителя. Еще одна приятная мелочь: все изменения в экипировке и облачении персонажей будут скрупулезнейше отражаться на их внешнем виде.

Традиционно большинство предметов можно поднимать, осматривать, при желании даже утаскивать с собой, а еще — комбинировать, создавая новые объекты. Более того, все предметы, способные издавать звуки, будут добросовестно скрипеть, стучать, пищать и тикать на все лады.

Разработчики обещают, что герои игры будут похожи на людей буквально во всем: смогут есть, спать, разжигать камин и даже, пардон, ходить в туалет. Странно, но эта лирикантная деталь пов-



седневной жизни обычно выпадает из игрового обихода и потому смотрится крайне непривычно. Леди — и в туалет ходит. Ну, не вяжется образ утонченной аристократки с таким вульгарным определением.

Помимо нашей троицы авантюристов, на острове есть еще и масса коренных обитателей. Всего ожидается около восьмидесяти персонажей, готовых для открытого диалога или хорошей драки и даже способных, при желании, присоединиться к вам. Причем, самое приятное — все они живут своей жизнью, не слишком ориентируясь на действия главных героев. Заглянули вы, к примеру, на удаленную полянку. Что там? Дракон, только что сытно пообедав крестьянином и теперь прикидывает, как бы половчее состригать из вас десерт. И шкирает-таки, зараза. Перегружаетесь и с мечом в руке и жадной крови в сердце спешите к заветной полянке. Что такое? Крестьянин с помощью лопаты и загадочной чьей-то матери завалил злобное чудище и теперь пристает к вам с рассказом о своем эпическом подвиге. Перегружаетесь снова — и полянка встречает вас сиянием зеленой травы, вокруг никого, тишь и благодение — дракону вдруг приспичило навестить свое гнездышко, а у мирного землешаща приболела любимая тетюшка.

Как уже и было сказано, масса обитателей этого милого острова жаждет вашей крови, по простоте душевной или затаив обиду — какая, в общем, разница. Важен факт, что сражаться вам придется приб-



лизительно с 40 различными существами. Как будут реализованы бои? Пока известно только, что в реальном времени, а интерфейс обещает быть исключительно «мышинным».

...Камин догорел. От него еще исходит тепло, но комната уже погрузилась в тихий полумрак. За ажурной решеткой таинственно мерцают угли, изредка вспыхивающие во тьме яркими рубиновыми звездами. Пора спать. История наша подошла к концу, но мы не прощаемся с ее героями. Стоит лишь закрыть глаза, и они вновь предстают перед нами: приветливо улыбается прекрасная Леди, настороженно хмурится молодой Рыцарь и задумчиво смотрит вдаль молчаливый Маг.

Soulbringer

Вячеслав НАЗАРОВ
master@gameland.ru

Итак, это все-таки произошло. Подавшись на просьбы и даже угрозы о физической расправе со стороны легионов любителей жанра RPG, испуганный народ из Gremlin Interactive таки пообещал страждущим выпустить игру, посвященную магии, драконам и всему прочему, что называется «фэнтези». Кстати, на эту тему «гремлины» собираются выпустить целых три игры: Blade, Tribal Lore и Soulbringer. Правда, на этом все сходства между ними исчерпываются, и классической RPG суждено стать только Soulbringer'y, у которого и пойдет (стремительно помчится!) речь ниже.

Как и в абсолютном большинстве игр этого жанра, вам предстоит спасти целый мир. Для этого нужно всего лишь напугать или зашекотать до смерти семерых Демонов, ужасных на лицо и таких же несимпатичных внутри. Soulbringer будет игрой, в которой отменно проработанный сюжет (неразрывно связанный с мифами и преданиями волшебного мира) будет извиваться, сплетаясь в причудливые узоры, предоставляя игроку огромную свободу в выборе того, как он расправится с врагами и спасет всех положительных персонажей, оставив о себе в веках (ресницах и бровях) вечную память.

Кстати, вы знаете, кто такой Харбрингер? Нет, это не новое моющее средство и не ультрамодные подтяжки для

плавок, и даже не подпольная кличка ослика Иа-Иа. Это именно та загадочная личность, которая существовала задолго до того, как ваш папа познакомился с вашей же мамой с целью создания дружной семьи. Благодаря Харбрингеру, собственно, и начнутся все приключения. За что ему отдельное спасибо. Помимо этого, он заслужил массу «спасибо» от мирного населения по поводу того, что потратил лучшие годы своей жизни на избавление человечества от семи Демонов, и, надо признаться, ему это почти удалось. Хотя «почти» в подобных случаях не считается... Наш маг и кудесник заточил души этих ужасных созданий в «Сердце Кинкатры» и изгнал их в «Колодец Душ». Однако, как гласит Справочник Юного Патологоанатома, мало

уничтожить физическую оболочку, ставшую домом для злого духа. До тех пор, пока не найдется способ уничтожить эфирную форму, т.е. саму душу, демон (или еще какая-нибудь нехорошая личность) будет лишь временно нейтрализован. Одним словом, несчастный Харбрингер так и не смог закончить благородного дела уничтожения демонов, ибо был жестоко растерзан наемными самодубиями. Так что все семеро демонов-друзей расслабятся в темноте и холоде у самого основания мира и ждут, ждут, ждут...

Теперь подошло и время для выхода на сцену главного героя. Волею судеб вы оказываетесь на грандиозном параде-карнавале в одной весьма занятой де-

ревушке. И после шутиwego прикосновения к «Камню Веры» (прошу заметить, не Наташи и не Жени) оказываетесь волшебным образом перенесенным в башню того самого шамана-колдуна Харбрингера, которую старались обходить стороной даже самые отчаянные мародеры. А если вспомнить про демонов, которым, как выяснилось, и невдомек, что сидеть в «Колодце Душ» надо вечно, то уже можно ожидать крайне теплой и душевной встречи, по крайней мере, с одним из них.

В общем, в игре вам предстоит стать великим чародеем (могущественнее самого Дэвида Копперфильда), чтобы раз и навсегда разделаться с проклятыми созданиями. Для этого придется уничтожить легионы живых мертвецов и их

боевых товарищей, найти и научиться использовать огромное количество магических компонентов (всего их в игре более 500), совершить массу путешествий по древним замкам, знойным арктическим пустыням, страшным катакомбам и даже спуститься в Ад. Во время этих странствий на пути возникнет масса загадочных мистических персонажей, а на некоторых из них (например, драконах) можно будет еще и покататься. Разумеется, весь мир будет полностью доступен вашему пытливому взору и он только и ждет, когда же его, наконец-то, полностью исследуют и изучат.

Но и без всякого изучения можно утверждать, что это будет 3D-мир с изумительной графикой и динамическим освещением, обеспеченным колдунами культа Voodoo. Более 50 мест, которые вы сможете посетить, прорисованы с огромным вниманием к деталям. Например, можно видеть, как лунный свет отражается в озере на кладбище, как покосившаяся ржавая железная ограда пытается противостоять кладоискателям своими острыми наконечниками, как симпатичные склепки и саркофажки, украшенные симпатичными фигурками пляшущих Санта-Клаусов, приглашают отдохнуть усталых путников...

В Soulbringer также используется замечательная технология motion capture, обеспечивающая чудную визуализацию всех движений персонажей, которые будут вытворять самые невероятные акробатические трюки. Это



же самым положительным образом скажется и на ведении боев, в большом количестве присутствующих в игре. Причем, техника ведения драк очень разнообразна и напрямую зависит от того, кто и чем сражается: т.е. вы сами со своим бойцовским уровнем и то, что в данный момент у вас в руках: оружие пролетарията или что-нибудь более благородное. Наблюдение за этими полными драматизма событиями будет происходить при помощи виртуальной камеры, которая полностью подвластна игроку. Следовательно, в любой момент можно поменять вид от первого лица на вид от лица, соответственно, третьего или на еще какой-нибудь, наиболее вам симпатичный.

Ребята из Gremlin Interactive очень хорошо потрудились и над AI персонажей, изобильно (их более ста) населяющих прекрасный мир игры. Их искусственный интеллект построен по иерархической схеме, что позволило добиться замечательных результатов: одновременно смогут действовать до 50 разнообразных героев, каждый из которых полностью независим в своих суждениях, но в то же время самым тщательным образом, как настоящий разведчик-камикадзе, отслеживает и реагирует на происходящие вокруг него события. Причем, все это происходит без какого бы то ни было заметного негативного влияния на скорость игры. Кстати, очень занятной в Soulbringer окажется возможность беседовать с мертвыми (и некрофилия здесь не при чем). То есть при наличии такого желания с вашей стороны, всегда можно поболтать с любым ожившим или еще теплым, но уже не подающим признаков жизни телом, а, точнее, его метушей душой. Мертве-

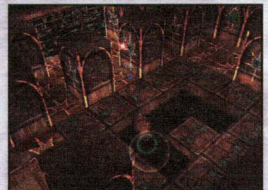


цы знают очень многое... Причем, совершенно неважно, было это несчастное существо убито коварным медведем коалой или вами же — все равно есть 101 способ разговорить даже мертвого (об этом — в отдельной статье).

Наконец, стоит обратить внимание на весьма интересно построенную систему магии и создания персонажа. Она базируется на пяти элементах или стихиях: огне, воде, воздухе, земле и духе, — которые вам придется распределить при материализации себя в этом мире. Конечно, можно сосредоточить все свои таланты и на одном-двух элементах, благо к концу игры вы в любом случае станете большим специалистом во всевозможной магии и колдовстве с применением всех стихий (если не падете жертвой какого-нибудь хулиганствующего зомби или колдуна).

Итак, если взглянуть на все вышесказанное, то можно достаточно ясно увидеть, а, может быть, и почувствовать, что Soulbringer имеет все шансы стать одной из самых заметных RPG последнего времени, затянув в свой мир многих любителей магических приключений. Ибо в ней, кажется, предусмотрено все, что нужно настоящему игроку для долгой и счастливой жизни по ту сторону экрана монитора. Конечно, если удастся туда попасть.

СИ

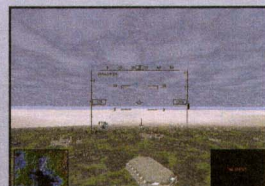


BATTLECRUISER 3020 A.D.

Андрей АЛАЕВ
alf@gameland.ru

Есть среди разработчиков особая категория людей. Собственно, она включает в себя не только разработчиков, однако последние в ней встречаются особенно часто. Люди, о которых я говорю, стремятся откусить больше, чем способны проглотить. Намного больше. Да и, к тому же, делают это с завидной регулярностью. К такому относятся, например, Майкл Сингтон или доктор Дерек Сمارт, о творениях которого далее и пойдет рассказ.

Основное его произведение на сегодняшний день — это **Battlecruiser 3000 AD**, глобальный космический симулятор с элементами стратегии, менеджмента, RPG и черт знает чего еще. Его пресловутая глобальность оставляет далеко позади даже Privateer II, не говоря уж о Паркани, хоть и направлен он в основном не на исследования и торговлю, а на боевые действия.



Глобальность... Она и сгубила Battlecruiser. Игра создавалась так долго, что многие уже стали сомневаться в том, что ее выход возможен. Конкуренты наступали на пятки, и, в конце концов, у издателя (кстати, это была компания Take 2) попросту сдали нервы.

Под покровом ночи они прокрались в офис мистера Умника и сами у себя «выкрали» **BC 3000 A.D.** на том этапе разработки, на котором тот находился. И выпустили. Даже не озаботившись посмотреть, что же, собственно, выпускают, не говоря уже о бета-тестировании. В результате игра вышла без ряда существенных блоков кода (!), так что играть было попросту НЕВОЗМОЖНО. Программа постоянно вылетала, зависала, сообщала о бесчисленных ошибках, а на ряде компьютеров не запускалась вообще. Так что играть не смогли даже самые отпетые фанаты, готовые постоянно записываться и перезагружаться.

Словом, Battlecruiser получился самым неработающим и багостойким за всю историю игровой индустрии. К тому же, катастрофически тоненькая инструкция подлила масла в огонь — представьте, к такой всеобъемлющей игре прилагалась лишь крохотная брошюрка...

Дерек Смарт схватился за голову. Его детище, дело, можно сказать, всей жизни было фактически без его ведо-

ма распотано, а сам он дискредитирован. Однако Смарт оказался не из таких людей, которые бросают дело своей жизни на половине, а сами уходят в монастырь. О нет! Патчи шли один за другим, но помогал это мало. Доверие к игре было потеряно, и лишь не так давно его удалось, худо-бедно, восстановить. Дело в том, что Дерек, в конце концов, отловил если не всех «блох», то большинство, и — беспрецедентный шаг! — выложил версию 1.7 для свободного скачивания. Приличный размер (около 50 Мб) не остановил игроков всего мира, и новая версия ВСЗК стала одним из самых популярных download'ов. Восстановленная репутация позволила Дереку заключить договор с Interplay на выпуск его новых игр.

Дело в том, что эти два года доктор Смарт не только отлаживал свое мега творение, но и генерировал новые идеи. Их накопилось достаточно для недавно появившейся новой версии игры — **ВСЗК 2.0**. Сам Дерек расценивает ее как качественно новое произведение, преимущественно из-за объема новинок. Но все же это скорее нечто на уровне add-on'a. На сей раз багов было не больше, чем надо (то бишь единицы), а уже вышедший патч больше расширяет возможности игрока, чем берет за живучесть программы. Да и инструкция содержит всю необходимую для победы информацию.

Но все это — не более чем прелюдия к находящемуся сейчас в разработке **Battlecruiser 3020 A.D.** Смарт во второй раз подряд намеревается раздвинуть границы жанра космических симуляторов. Это, по-прежнему, будет игра с огромной вселенной (вдвое большей, чем прежде), населенной множеством инопланетных рас. К тому же, она будет включать в себя всю вселенную **ВСЗК**. Станет заметно больше ролевых элементов, но главное вторжение планируется произвестти на позиции RTS. Уже сейчас добавленная в версии 2.01 функция Fleet Command & Control позволяет командовать в реальном времени космичес-

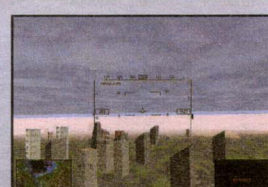
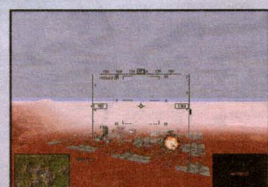
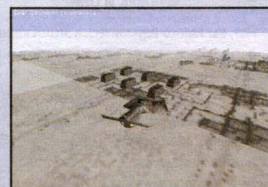


кими флотами на бескрайних просторах галактик, а также армиями на планетах.

Большой прогресс ожидается, несомненно, и в хорошем техническом исполнении. Совершенно новый движок, 16-битные текстуры, поддержка DirectX 6.0, невероятные световые эффекты. OpenGL планируется выпустить отдельным патчем, буде на него появится спрос. Это кажется несколько ошибочным решением — на наш взгляд, в космическом симуляторе лишняя красота не повредит, а высокие системные требования сейчас уже никого не удивляют, по крайней мере, в этом жанре. Для полноты картины упомянем грядущую поддержку forcefeedback и звуковых технологий EAX и A3D.

В соответствии с требованиями сегодняшнего дня предполагается обширная поддержка multiplayer. Практически все возможные способы играть в много-много будут доступны, кроме, разве что, Hot Seat. Что же касается типа баталий, то возможны и deathmatch, и кооперативная игра разных видов, причем, разумеется, дадут полетать на абсолютно любом корабле любой из 12 представленных рас. Для multiplayer предусмотрена особая, отдельная вселенная с ограниченным (но вполне достаточным) числом планет, лун и космических станций.

Что до конкретики, то Смарт и компания пока скрытничают и более подробно о нововведениях не рассказывают. Хотя уже обнародовали общее число кардинальных новшеств — их 45. Как им так точно удалось подсчитать, неведомо.



BC3020 я бы не рассматривал как просто еще один симулятор, поскольку в этом качестве — по графике и динамике — он очень легко может уступить возможным конкурентам. Но как игра с огромной стратегической компонентой, как игра, в которой вселенная имеет самостоятельную ценность, а жизнь в ней — отдельный интерес, — новому Battlecruiser не будет равных. По крайней мере, пока среди анонсов на будущий год ничего столь же глобального не замечено.

Ну, а теперь дружно сплевываем через левое плечо и стучим по дереву. Дерек Смарт очень любит баги, а баги — Дерек Смарта. Второго релиза неработающей игры наше сообщество, боюсь, не переживет.

СИ

Shadow Company: Left for Dead

Вячеслав НАЗАРОВ
master@gameland.ru

Помнишь ли ты, друг-читатель, первых представителей жанра RTS? А вторых, третьих, четвертых и двести семьдесят восьмых? Многие из них были довольно симпатичными, хотя по внешним показателям до уровня action-игр, вовсю использовавших расплодившиеся 3D-акселераторы, к сожалению, не дотягивали. Однако ситуация обещает в корне измениться, и поэтому уже сейчас видно, как любимому многими миллионами игроков жанру RTS не обойтись без этих чудо-железяк. Грядущая же игра **Shadow Company: Left for Dead** — яркое тому подтверждение. Даже несмотря на то, что без 3D-акселератора она не только не будет работать, но и не должна. Парадокс, не находите?

ЧЕЛОВЕК И ОНИ

Нет, вы только вздумайте в это... Скоро, очень скоро, когда мы лишимся даже последней радости человеческого бытия — возможности прибегнуть к услугам таксидермистов, став свидетелем всех грядущих событий, — мир погрузится в трагичную политическую, экономическую, этническую и даже зоологическую интригу и заговоры. Олигофреничные олигархи, заручившись поддержкой ужасного Винни-Пуха, будут творить беспредел, устраивая кровавые разборки на задворках цивилизации за контроль над производством чугунных купальных шапочек и сборных моделей «Титаника» в натуральную величину. Бородатые исламисты-фундаменталисты террористической ориентации подружатся с коллегами из ИРА и станут дружно спускать под откос составы с тушенкой для австралийских кенгуру, параллельно умудряясь выступать (и этого мы им никогда не забудем) в конкурсах на лучшую «Песню гада». Чтобы бороться с этими и многими другими напастями, а также для пос-

тепленного или стремительного (это уж кому как нравится) расширения своего влияния на все и вся, отдельные государства и даже крупные компании выберут простой, чрезвычайно эффективный, но, главное, единственно возможный способ: нанимать вольных стрелков, дабы те выполняли всю грязную работу, вроде мокрой уборки конкурентов. Разумеется, закон спроса и предложения никто не отменит (даже несмотря на соответствующее президентское постановление), и поэтому сразу же, как грибы после дождя, отовсюду ползут массы агентств, обещающих за вполне умеренную плату решить все проблемы имущих власть и деньги.

Ну что, представили? Тогда добро пожаловать в будущее, где все это реальность. Вы в качестве игрока поступаете на службу в некую организацию «Гранит», которая, собственно говоря, и обтыкает подобные делишки. Не дав даже попрощаться с любимым попугайчиком, вас отправляют в Африку, причем (что, собственно, стало для вас полнейшей неожиданностью), вовсе не для того, чтобы помогать аборигенам в сборе бананов и ананасов. Все гораздо прозрачнее: вместе с командой таких же головорезов вам необходимо выполнить небольшое террористическое задание, доставив некоторым гражданам головную боль, вернее, оставив их без головы.

И все было бы хорошо, но, возможно, из-за абстинентного синдрома или чего-либо еще вся операция с самого начала пошла наперекосяк. Ваша команда понесла ужасные потери, практически израсходовав все боеприпасы. Признание же группы Spice Girls на ежегодной церемонии вручения наград MTV лучшей группой года и вовсе сделали ваше существование решительно безрадостным. В итоге вы получаете приказ отступить и, уставшие, двигаетесь в направлении места, откуда и собираетесь отправиться домой. Но становится очевидно, что «Гранит» решил не разоряться на горючие для вертолета (задание вель все равно считается выполненным) и бросает всех выживших на произвол судьбы. Другими словами, вас попросту кинули, ос-

тавив умирать посреди джунглей, где так много-много диких обезьян. О, ужас! Но вы ведь не привыкли отступать, не так ли? Так что отомстим, и мстя наша будет ужасной.

В БОЙ ИДУТ ОДНИ ТЕРРОРИСТЫ!

Первым делом предстоит набрать команду головорезов, которая как нельзя лучше подойдет к конкретной миссии. Всего для выполнения одного задания вы сможете выбрать до 12 человек из 16, существующих в игре. Каждый из ваших бойцов — совершенно особенная личность с определенными навыками (моральные качества, способности к управлению летательными и плавательными аппаратами и т.д.), в чем, впрочем, будет легко убедиться, пролистав огромное досье. Самое интересное, что индивидуальность подчиненных проявляется буквально во всем, они даже реагируют на один и те же события абсолютно по-разному, так что придется учитывать это при формировании отряда. Как говорится, кадры решают все. Кстати, анимированы движения воjak, по словам создателей, будут просто замечательно: они пригибаются, ползают, карабкаются на всевозможные возвышенности, метают гранаты и делают еще много правдоподобнейших акробатических трюков.

Вам и вашей команде убийц-потрошителей предстоит проявить себя в 8 глобальных кампаниях, каждая из которых будет включать в себя от 8 до 10 миссий. Они будут проходить в различных географических зонах, среди которых можно назвать (не нарушив обета молчания) Мексику, Центральную Америку. В этих местностях вы встретите массу интересного. И если, что вероятно, ни одна миссия не будет происходить в московском дельфинарии, то всевозможные технологические комплексы, кондалагера, военные базы и многое другое встретит вас в изобилии. Причем каждая из миссий включает в себя несколько заданий. То, как и в каком порядке справляться со всеми этими трудностями, зависит исключительно от вашего желания и других объективных причин. Карты, на которых разворачиваются события и заворачиваются кишки у противников, постепенно открываются все больше и больше, предоставляя доступ на новые территории. Интересно и то, что все ваши достижения при этом сохраняются: разрушенные здания так и разрушены, все трофеи при себе и хорошее настроение тоже на месте.

Конечно же, с голыми руками и остальными частями тела не полезешь на колючую проволоку и не станешь возмущаться против противоправных действий автоматчиков в беретах. Поэтому амундация ваших воинов в **Shadow Company** уделено немало внимания. Однако всевозможным оружием (а это винты, мотыги, ножи, пистолеты, гранатометы и еще вагон и маленькая тележка средств истребления противника) список полезных приспособлений не заканчивается. В распоряжение бойцов поступает огромное количество различной техники: вертолеты, грузовики, БТРы, катера, снегоходы, танки (в игре вы не встретите, разве что, мотоцикла на подводных крыльях).



Разумеется, все это будет доставаться не бесплатно, хотя за трофеи платить не придется, но покупка экипировки для отряда ляжет на ваши плечи. В любом случае, беспокоиться об этом не стоит: при успешном завершении операции вы будете щедро вознаграждены, и на оставшиеся после похода в какой-нибудь кабак средства совершите все закупки, если же операция будет провалена, то деньги вам уже точно не понадобятся.

Теперь самое время уделить внимание физической модели игры. В **Shadow Company** все смоделировано на самом высоком уровне. Кстати, так как события происходят в самом реальном времени, то вы еще сможете полюбоваться на смену дня и ночи, которые, как ни странно, будут происходить регулярно, а, кроме того, почувствуете все прелесть стихий: от снега с дождем до цунами с ураганами. Вся местность, на которой вам придется безобразничать, никак не сможет оставаться к этому равнодушной и поэтому будет кардинально меняться от взрывов и другого антропогенного воздействия. Все остальное также ведет себя максимально корректно: например, танки очень страдают от отдачи во время стрельбы и резко снижают скорость, если надо ехать в гору, а снайперам приходится учитывать силу и направление ветра, дабы их пуля настигла своего избранника.

Несколько слов о том, как это все будет выглядеть. Конечно же, в **Shadow Company** абсолютно к этому равнодушно. Разрешение — вплоть до 1280x1024. Все выполнено с огромным вниманием к деталям: здания, сооружения, особенности ландшафта воссозданы очень точно. Сделано это, в том числе, и для того, чтобы игрок не просто так шлялся, где попало, и любовался достопримечательностями, но использовал это для достижения своих благородных целей, прячась за пригорками, кустиками и другими объектами. Динамическое освещение же придает всему происходящему особый шарм.

Наблюдать за всеми событиями вы будете при помощи виртуальной камеры, которая очень похожа на ту, что была в Myth, но несколько более удобна для игрока. Вы сможете стать самым настоящим оператором и режиссером в одном лице, полностью подчинив себе этот летящий объектив, как угодно из-

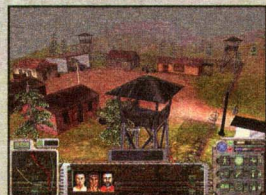
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: Real-time strategy
ИЗДАТЕЛЬ: Interactive Magic
РАЗРАБОТЧИК: Sinister Games
ОНЛАЙН: www.imagicgames.com
ВЫХОД: март 1999



меняя масштаб и угол обзора игрового поля.

Что касается звуков, то и здесь, по заявлениям создателей, все проработано. Вы услышите массу природных звуков: волчий вой да лай собак, шум водопада (к сожалению, только там, где они есть), завывания и стоны ветра, гром и прочие шумелки и пыxelки. Словом, все то, что можно было бы услышать, выбравшись на какое-нибудь сверхсекретное задание в джунгли острова св. Елены.

Итак, если подвести итог всему вышесказанному, написанному и подуманному, то можно понять, что **Shadow Company: Left for Dead** сочетает в себе все замечательные моменты, которые можно встретить и в **Commandos**, и в **Jagged Alliance**, а также продвинутому полностью 3D-графику, в которой можно проследить аналогии с **Myth**. В общем, игра вполне способна стать весьма заметным событием в мире компьютерных кровопролитий. Но не будем загадывать, до страшного будущего нужно еще дожить.





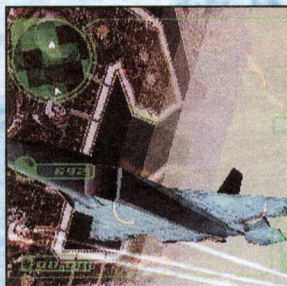
СТАНЦИЯ

это стиль твоей жизни

Ace Combat 3

Александр ШЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

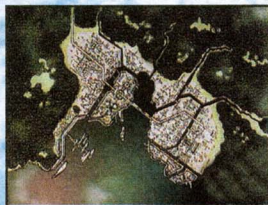
Компания Namco готовит к выходу третью часть своей на удивление популярной игры **Ace Combat**. На удивление, потому что игры такого жанра, как авиасимулятор, на приставках приживаются редко.



Действие сей «краснокишечной» игры происходит в недалеком будущем в небольшой (какой конкретно, не указано) стране, ставшей полем воздушных боев.



Больше ничего по поводу сюжета неизвестно, но, скорее всего, чего-то особенно оригинального и захватывающего ожидать не стоит: наверняка будут традиционно злобные террористы, сумасшедшие наши с вами соотечественники и добрые американцы с японцами...



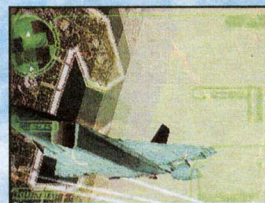
От своего предшественника **АС 3** отличается прежде всего графикой. Появилось реалистичное освещение, изменяющееся в зависимости от положения солнца. Самолеты выглядят внушительно и красиво, и наблюдать за ними с камеры «от третьего лица» одно удовольствие. О самих полетах, равно как и об управлении, я пока молчу — боюсь сгла-

зить.

Обогатился и парк доступных машин: к уже встречавшимся ранее, в предыдущем **Ace Combat**, летательным аппаратам добавятся четыре новых: F-22, японско-американский FSX, французский Mirage и еще один необъявленный Namco самолет, по слухам, российского производства.

Сами разработчики отзываются о третьем **Ace Combat** слишком уж хорошо: заявляют, что нас ждет пришествие «самой-самой» леталки/стрелюшки на свете. Врут, конечно, и не краснеют, но и к второсортным поделкам **Ace Combat 3** вряд ли можно отнести. Выйдет — посмотрим.

ПЛАТФОРМА: PlayStation
ЖАНР: авиасимулятор/стрелялка
ИЗДАТЕЛЬ: Namco
РАЗРАБОТЧИК: Namco
ОНЛАЙН: www.namco.com
ВЫХОД: первая половина 1999



СИ

PS Libero Grande

Libero Grande

Александр ШЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Такого необычного футбольного симулятора не было еще никогда. Под футбольным симулятором обычно понимают управление действиями всей команды, с переключениями игроков и так далее, представленное в огромном количестве игр. Самыми популярными и качественными в этой области являются продукты EA Sports, пичкающей нас каждый год новой версией своей FIFA и прочими шедеврами.

Но в скором времени одна из самых мощных компаний, поддерживающих PS, а именно Namco, памятная, в первую очередь, своими поединками, должна перевернуть наши представления о футбольном симуляторе, но не пошатнув лидерство Electronic Arts. Новый сверхоригинальный проект разработчика носит название **Libero Grande** и позволяет вам стать одним из одиннадцати игроков на поле, но никак не супермозгом, управляющим всеми сразу, чего даже тренер сделать не может. Можно сказать, мы присутствуем при рождении нового поджанра — симулятора одного игрока, в данном случае футболиста.

Как и в реальной жизни, в **Libero Grande** вы отвечаете за самого себя, бегайте по полю, ждете пас, получая его, переправляете мяч дальше или сами бежите к воротам. Мячик достается вам только в том случае, если никто вас плотно не опекает и компьютерному товарищу по команде взбрет в голову передать «пятнистого» именно вам. Вы — лишь часть команды, отныне придется это усвоить. Даже гол забить теперь проблематично, надо стараться изо всех сил.

Игроком вы управляете как обычно, с

ПЛАТФОРМА: PlayStation
ЖАНР: футбольный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РАЗРАБОТЧИК: Namco
ОНЛАЙН: www.namco.com
ВЫХОД: начало 1999

видом от третьего лица, камера показывает вас со спины. В незаконченной версии игры она со своими обязанностями справляется не очень хорошо, но позже Namco наверняка это поправит. Футболисты, предоставленные на выбор, взяты практически с потолка, и поиграть звездами мирового футбола возможности нет. Кстати, на поле, как следует из названия, вы должны вроде бы играть роль последнего защитника (или либеро), но на самом деле мало кто захочет весь матч ковать на своей половине поля, и, скорее всего, наш игрок оборонительного плана радостно побежит забивать голы. Но даже при таком подходе **Libero Grande** быстро надоедает. И даже split screen, режим для двух игроков, дело не спасает. Скучно ждать, когда до вас дойдет мячик, а потом еще и в ворота вряд ли попадет. Дело чаще всего доходит до пенальти, выполненного не на самом высоком уровне, хотя здесь вы сможете управлять всеми пробивающими одиннадцатиметровые, а также вратарем.

Графикой игра тоже не блещет, хотя и откровенно плохой ее не назовешь. Неплохо, скажем так, хотя FIFA '98-99 и World Cup '98 заметно лучше.

Libero Grande пока еще не закончена, но после ознакомления с начальной ее версией все, в принципе, уже ясно. Наверняка к окончательному выходу она похорошеет, и недочеты будут исправлены (вряд ли все), но все же игра эта на любителя, хотя свою аудиторию она, вероятно, найдет. Namco же стоит похвалить за выпуск такого рискованного продукта. Рискованного, в основном, из-за своей жуткой оригинальности. Поклонники футбола ее оценят, но просиживать днями за **Libero Grande** никто не будет по понятным причинам. Ознакомиться же с ней для общего развития настоятельно рекомендуется.

СИ



PS iS Internal Section

iS Internal Section

Александр ШЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Что-то со Square совсем плохо стало. Да, тяга к оригинальному и неповторимому заслуживает уважения, но в своем стремлении к необычному некоторые доходят чуть ли не до абсурда. **iS Internal Section**, похоже, будет представлять собой пример того, во что можно превратить стандартную стрелялку, если очень захотеть.

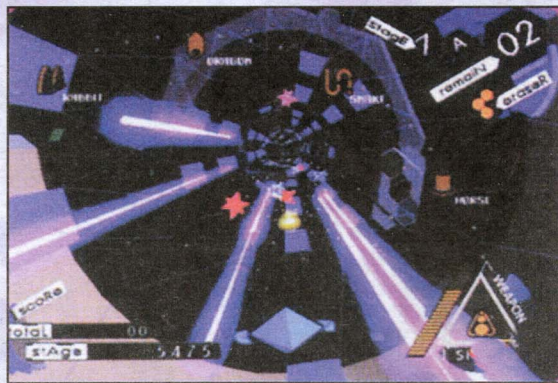
iS Internal Section — не похожая ни на что игра. Относится она, вроде бы, к семейству шутеров, но при всей схожести основной концепции: «стреляй во все, что движется», ее отличие вообще от всего ранее встречавшегося в игровой индустрии прямо-таки прет наружу.

Представьте себе почти что типовую стрелялку, разве что немного не обычную по виду и дизайну. Ну, как показана на скриншоте. Только вот все окружение, все враги и весь темп борьбы зависит от музыкального сопровождения. Причем сопровождение это вы выбираете сами, а если быть точным, то вставляете в PlayStation любой музыкальный сидок, но, естественно, после того, как загрузится **iS Internal Section**. Как это будет реально выгля-

ПЛАТФОРМА: PlayStation
ЖАНР: shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Square
РАЗРАБОТЧИК: Square
ОНЛАЙН: www.squaresoft.com
ВЫХОД: зима 1999

деть, как такую штуку обыгрывает Square, предугадать сложно, но можно. Есть версия, что программа определит направленность музыки (рок, попса, классика), а потом запустит заранее подготовленные уровни, а может, все будет совсем по-другому, более интересно. Оригинальной же по своей задумке игра станет в любом случае. А под настроение, под любимую музыку пострелять и расслабиться захочет огромное количество народу. Мне вот просто не терпится начать отстрел под успокаивающую музыку ManOwar'a!

СИ



Maken X

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Мaken X — проект весьма таинственный. И все, что о нем известно, только сгущает краски вокруг него. Это новое творение японского разработчика Atlus обещает стать довольно оригинальной и мало на что похожей игрой, больше напоминающей, как и Resident Evil, хороший фильм ужасов.

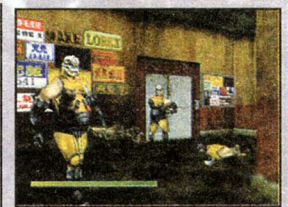
При первом взгляде на скриншоты, приведенные в этой статье, вы сами поймете, какой атмосферой пронизана эта игра. Страшные, отвратительные чудовища, как будто пришедшие к нам из фильмов Hellraiser, зловещая мрачность окружения, ощущение, что за углом поджидает смерть, лютая и мучительная. Интересно, вероятно, будет поиграть в

это часок-другой перед сном. Графика поражает своим качеством и детализованностью. Нигде не заметно торчащих в разные стороны полигонов, портящих впечатление от увиденного и мешающих погружению в игру. Dreamcast, что ни говори.

Самое же интересное, что главным героем игры является меч, имеющий способность отдавать приказы, овладевать сознанием противника и манипулировать им. Японское словечко **Maken** как раз и переводится примерно как «злбный меч». В зависимости от подвластного вам существа ваши способности могут

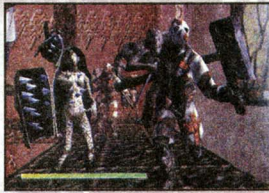


варьироваться. Если силен ваш «подчиненный», то вы также сильны, если слаб, — то сами понимаете. Необычно. Хотя в романах Майкла Муркока нечто подобное проskalывало. Хорошо бы посмотреть, как это выглядит на деле. Ведь отличная графика и необычная, тяжелая атмосфера не дают нам права говорить что-то категоричное по поводу продукта, относить его в разряд хитов или же списывать в «отстой», не зная ничего о gameplay, черт его разбери. Я же склонен полагать, что Atlus, создатель нестандартных «темных», мрач-



ных игр, пример тому серия Megamitensei, Persona, создаст в очередной раз нечто действительно выделяющееся, на этот раз способное привлечь к себе действительно солидную аудиторию.

СИ



Get Bass | DC

Get Bass

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Не ошибусь, если скажу, что симулятор рыбалки для каюблибо игровой системы — дело, скажем так, не совсем обычное и не часто попадающееся на глаза. На PlayStation, помнится, нечто подобное было, а больше припомнить как-то и не особенно получается. И вот рыбалка приходит на Dreamcast. Необычное, надо сказать, зрелище. **Get Bass** — виртуальная рыбная ловля, необычная, поражающая своей красотой, при этом действительно интересная и ни в коем случае не нудная. А уж история со-

дания игры достойна отдельной книги (50 страниц, мягкая обложка).

Жил да был на свете простой инженер, обеспечивавший работоспособность игровых автоматов в залах аркад. Изучив эти аппараты доскональнейшим образом, он загорелся идеей создать свой собственный автомат с игрой, обладавшей бы неповторимым, выделяющимся дизайном. Идея оказалась настолько интересной, что начатый им проект привлек внимание самой Sega и доводился до ума уже ее подразделениями. Назвали игру **Get Bass**.

Одним из слагаемых успеха, помимо графики, оригинальности и прекрасного игрового процесса, служит еще и одно приспособление, которым был оснащен игровой автомат **Get Bass**. Называется он — удочка. Естественно, это не настоящая двухметровая (или более) байд, а маленькая такая штучка с кнопкой и катушкой, на которую рыболовы наматывают леску. Представляет, какие ощущения! Это не соньковский отвратный геймпад в руках держать да кнопки нажимать.

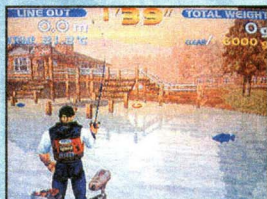
Но самое великопелное, что и на домашней игровой системе все эти ощущения не будут поглоще-

ПЛАТФОРМА: Dreamcast
ЖАНР: виртуальная рыбалка
ИЗДАТЕЛЬ: Sega
РАЗРАБОТЧИК: Sega AM3/AM4
ОНЛАЙН: www.sega.co.jp
ВЫХОД: февраль 1999



ны уже Dreamcast овским геймпадом. Вместе с игрой в продажу поступил и знаменитая удочка-контроллер. Вот тогда рыбку-то и половим!

СИ



Flight Shooting | DC

029

Flight Shooting

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Одна из наиболее уважаемых японских компаний, Konami, в первом квартале 99 года намерена выпустить на Dreamcast свою первую игру для этой платформы. Представить собой она будет, вероятно, стандартную стрелялку, разве что с просто потрясающей графикой. Стрелялку нового, Dreamcast'овского поколения.

Flight Shooting предложит нам порядка тридцати самолетов, которые можно будет контролировать. Выбор просто огромен. Естественно, все они будут отличаться друг от друга какими-то характеристиками, но все же не до такой степени, как в летных симуляторах: ведь **Flight Shooting** лишь аркадная стрелялка, еще одно средство для отдыха, не дающее пищу для размышления и не загружающее дополнительную информацией.

Полюбоваться действительно будет чем: и прекрасными пейзажами (а миссии разворачиваются в самых различных точках планеты), и просто видом отличного смоделированного самолета — и своего и противника. Наш «авиапарк» состоит из таких крылатых машин как: F-14, F-15,

ПЛАТФОРМА: Dreamcast
ЖАНР: стрелялка
ИЗДАТЕЛЬ: Konami
РАЗРАБОТЧИК: Konami
ОНЛАЙН: www.konami.com
ВЫХОД: весна 1999



F-16, F-18, EF200 и множества других. «Множество», это, как я уже сказал, более трех десятков различных аппаратов. Противники же имеют у себя на службе Су-34, С-37, вертолеты Apache и знаменитые В-2! Даже я, человек далекий от самолетостроения, поражен таким внушительным списком!

Скорее всего, FS будет игрой, на которую можно будет долго любоваться. Ну, и поиграть тоже — Konami все-таки...

СИ



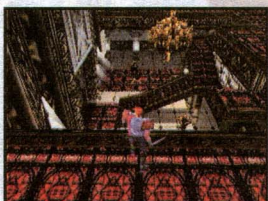
Castlevania

Дмитрий ПОЛОХОВ
predator@gameland.ru

Итак, дорогие мои любители видеоигр. Кто знает Konami? Так, вижу-вижу. А Castlevania? Что-то я не пойму, неужели еще кто-то не знает? Ладно, расскажу, что за игрушка.

Кто там у нас все время с кем-то сражается и размахивает хлыстом? Индиана КТО?! Нет, так не пойдет, начнем исторический экскурс. Где-то в Румынии, в Трансильвании конкретнее, жил да был граф Дракула. Был он ничем не примечательный, но очень любил мучить своих подопечных, пускать им кровь и зверствовать, за что и попал в легенды в качестве Вампира №1 всех времен и народов. Люди не ленились: про него было снято множество фильмов, написано куча книжек, а вот хороших игр как-то не было. Японцы, в совсем другом уголке света, не понимают разные американо-европейские страшилки, поэтому очень любят их переиначивать на свой лад. Вот и Konami подключилась и во времена столь древние, когда 8 бит было круче, чем Dreamcast сегодня, сделала веселенькую игру — Castlevania.

История такова. Славный носитель фамилии Бельмонт должен был вторгнуться в замок графа Дракулы и прикончить его, чтоб не терроризировал окрестности. Типичная платформенная аркада заставляла много прыгать, собирать бонусы и уничтожать своим хлыстом (а вы Индиана Джонс, Индиана Джонс!) Армию Тьмы. Игровое сообщество было подкуплено красивой графикой, чудесной музыкой, о которой до сих пор настальгируют многие «старрики», а также интересным сюжетом.



том. Все-таки побегать по замку Дракулы не каждый день удается.

Konami, окрыленная успехом, наделада превеликое множество продолжений, что-то около 10! Если вы читаете наш журнал, то, несомненно, помните Castlevania Symphony of the Night для PS — последнее двухмерное воплощение серии. Теперь настал черед Nintendo 64.

Для начала надо заметить, что разработчики обещали нам нелинейный сюжет, четыре персонажа, отменную трехмерную графику — список нововведений пополнился почти ежедневно, что, естественно, откладывало выпуск игры. Версия, представленная на Е3, дала понять, что работы еще на год, поэтому, подумав, Konami решила все-таки сфокусироваться на достигнутом и закончить работу побыстрее — не ждите воплощения всех обещаний, увы.

XIX век, Валькия, Трансильвания. Непобедимое Зло опять воскресло, неугомонные мертвецы снова вылезли из могил — Влад Дракула возвращается! Все несогласные будут съедены, а остальные с радостью отдадут свои жалкие душонки в рабство Князю



Тьмы... И вам предстоит его остановить.

На выбор игроку предлагают двух персонажей. Schneider Belmont — очередной представитель этого славного семейства, которое всю жизнь посвятило борьбе с Дракулой. «Помни, сын мой, однажды тебе придется вступить в битву с силами Тьмы», — были последние слова его отца. Шнайдер проводил каждый день в тренировках, он ждал, пока Зло проявит себя. Этот день настал — в газете «Будни мертвеца» (главном печатном органе темных сил) появилось объявление, вызывающее «подлых трусов» Бельмонтов на очередной раунд нескончаемой битвы. Он не смог устоять перед такими наездами и, взяв семейную реликвию — хлыст, отправился в бой.

Carrie Eastfield. Эта девушка с рождения наделена разрушительными психокинетическими силами. Будучи маленькой, она часто показывала окружающим фокусы с применением своих «специальных возможностей». Когда же силы Зла воскресли, окружающие быстро решили очистить окрестности от таких «фокусников». Мама Кэрри пыталась было ее защитить от толпы, но была подвергнута «испытанию огнем», чтобы опровергнуть обвинение в ведьмовстве. Как вы, наверное, смогли догадаться, она испытание не прошла, а, следовательно, сгорела на костре. Обозлившись на весь свет, наша юная героиня решила отомстить. Вспомнив, однако, как быстро люди расправляются с такими «крутыми», она решила выместить злость на безобидном вампире Владе.

Выбор персонажа влияет на сюжет, т.е. Шнайдер может встретить врагов/боссов, которые не попадутся Кэрри, но она, в свою очередь, наткнется на препятствия, которые герою мужского пола просто не по зубам. В игре четыре концовки — по две для каждого из персонажей.

Игровой процесс выдержан в духе остальных серий — точные прыжки, разбивание свечей-бонусов, а также все старые знакомцы — скелеты, вороны-убийцы, летающие головы Медузы (Горгоны) и другие. Как и один археолог, наш Бельмонт может использовать хлыст не только для уничтожения врагов, но и для преодоления различных ям, пропастей; специальный прицел же всегда показывает, куда придется удар. Кроме стандартного, есть и дополнительное оружие — ножи, бутылочки со святой водой и другое, что поможет эффективнее расчлнять бедных врагов. Например, скелетам можно отрезать/отломать руки/ноги/голову — им это, правда, не особенно помешает на вас нападать. А еще в игре есть боссы!!! В этой серии список включает в себя: рогаатого беге-

мота-убийцу, трехголового пса — Цербера (их бедное поголовье уменьшают уже много лет, но они упорно возвращаются в качестве боссов во всех играх про Армию Тьмы); а также саму Смерть — но и ее можно победить, правда, потом непонятно, почему главный герой продолжает умирать — ведь уже некому забрать его душу на другую сторону.

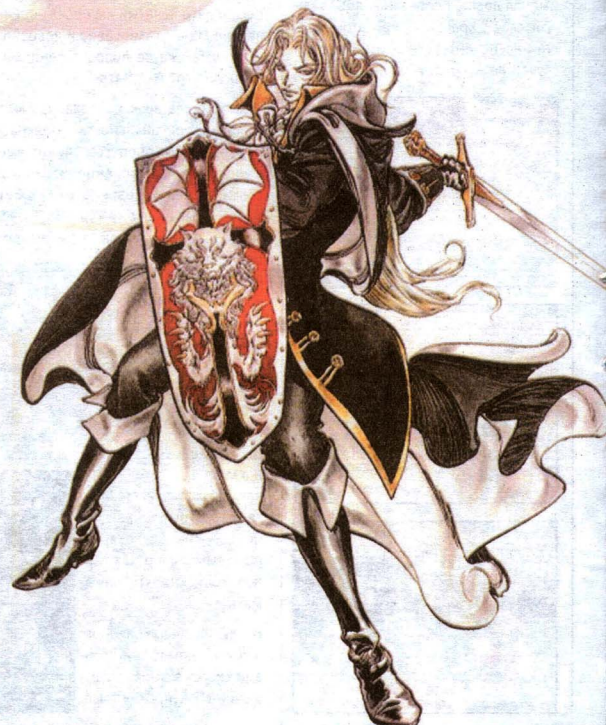
В игре отличная трехмерная графика, текстур маловато, конечно, но их скудность компенсируется обилием модных спецэффектов, где главная гордость разработчиков — смена времени суток. Часы в углу экрана постоянно напоминают, сколько осталось до заката/рассвета. Вампиры ночью сильнее, а днем прячутся, ибо слишком слабы, чтобы кого-нибудь загрзыть.

Konami всегда умела делать качественную и красивую музыку, Castlevania не исключение. Игры этой серии отличаются отличными запоминающимися мелодиями — версия для Nintendo64 продолжает эту традицию.

Фанаты напрягаются — а хорошо ли удалось перевести игру в новое измерение? Смее вас успокоить, все получилось отлично. Игра динамична, все присущие серии элементы здесь, а отличная графика и музыка лишь подчеркивают достоинства Castlevania. Будем надеяться, что разработчики «поднастроят» сложность, ибо пока игра проходит без проблем, особенно на Кэрри (у нее слишком сильное оружие). Осталось ждать совсем немного.

СИ

ПЛАТФОРМА:	Nintendo 64
ЖАНР:	action
ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РАЗРАБОТЧИК:	KCEO
ОНЛАЙН:	www.konami.com
ВЫХОД:	29 января 1999





ЯНВАРЬ

JANUARY

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

ФЕВРАЛЬ

FEBRUARY

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

МАРТ

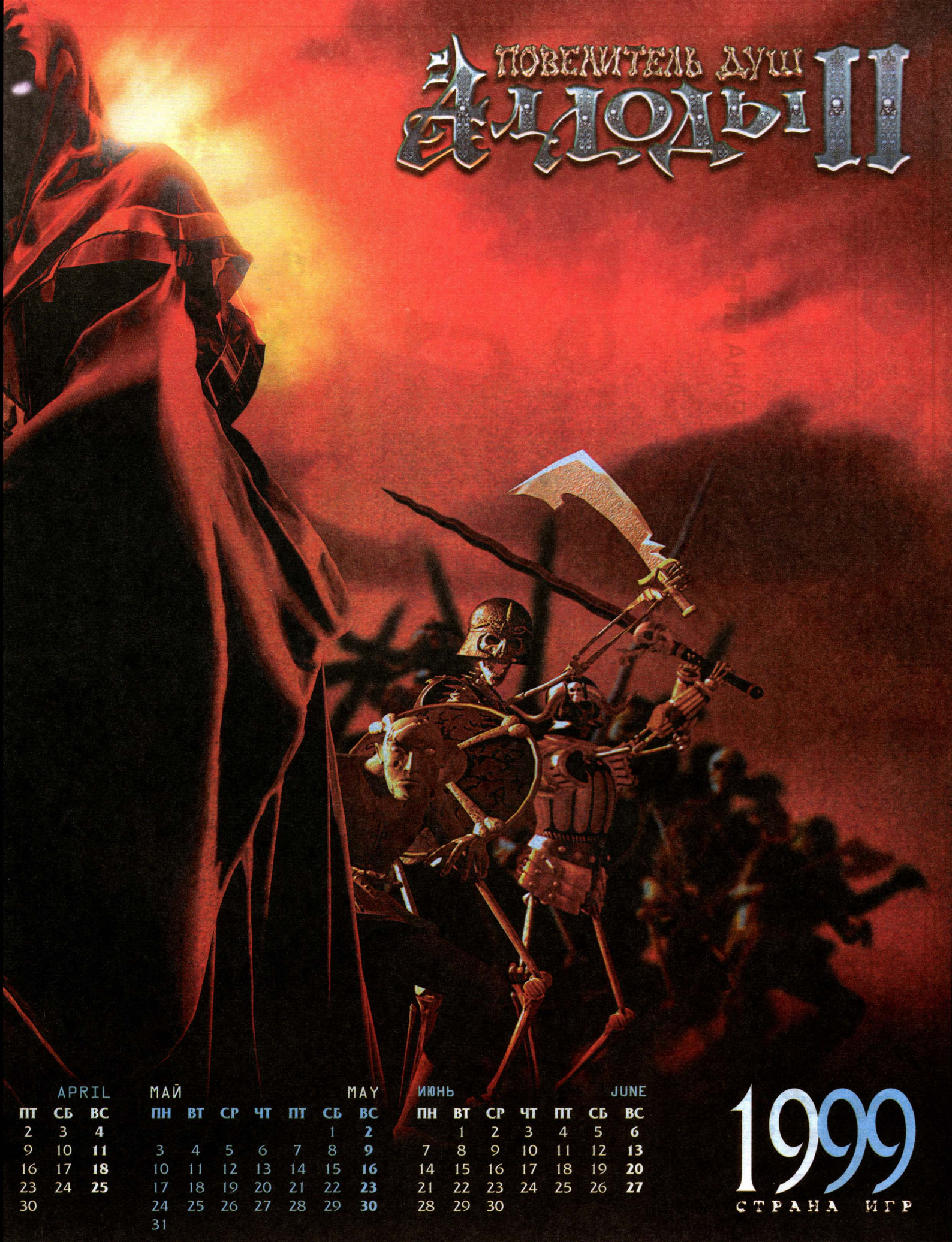
MARCH

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

АПРЕЛЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ
			1
5	6	7	8
12	13	14	15
19	20	21	22
26	27	28	29

ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ АЛЛОДЫ II



APRIL

ПТ	СБ	ВС
2	3	4
9	10	11
16	17	18
23	24	25
30		

МАЙ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

МАЙ

ИЮНЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
1	2	3	4	5	6	
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

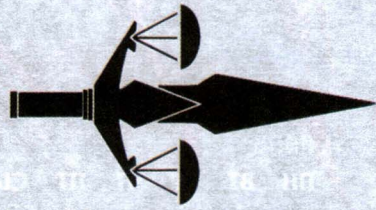
JUNE

1999

СТРАНА ИГР

ritual
entertainment

ACTIVISION



СТРАНА ИГР



1

9

9

9

ПН БТ СР ЧТ ПТ СБ BC
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31

ПН БТ СР ЧТ ПТ СБ BC
1 2 3 4 5 6 7

8	9	10	11	12	13	14	PH	BT	CP	CT	MT	CS	BC
15	16	17	18	19	20	21	1	2	3	4	5	6	7
22	23	24	25	26	27	28	8	9	10	11	12	13	14
							15	16	17	18	19	20	21
							22	23	24	25	26	27	28
							29	30	31				
							PH	BT	CP	CT	MT	CS	BC
							5	6	7	8	9	10	11
							12	13	14	15	16	17	18
							19	20	21	22	23	24	25
							26	27	28	29	30		
							PH	BT	CP	CT	MT	CS	BC
							3	4	5	6	7	8	9
							10	11	12	13	14	15	16
							17	18	19	20	21	22	23
							24	25	26	27	28	29	30
							31						
							PH	BT	CP	CT	MT	CS	BC
							7	8	9	10	11	12	13
							14	15	16	17	18	19	20
							21	22	23	24	25	26	27
							28	29	30				

Have YOU skinned today?

To Russian Comrades with Regards

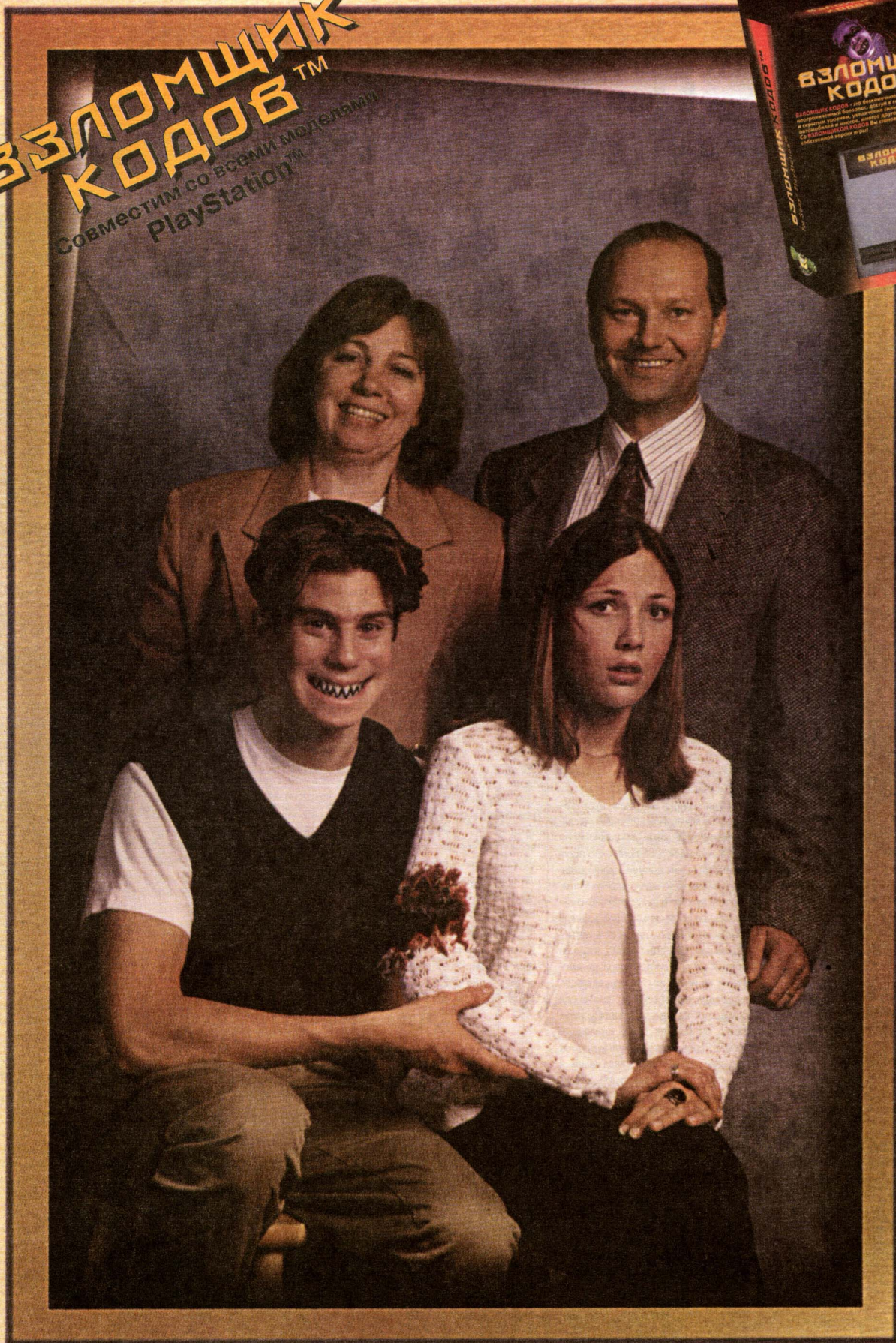
LEVELORD



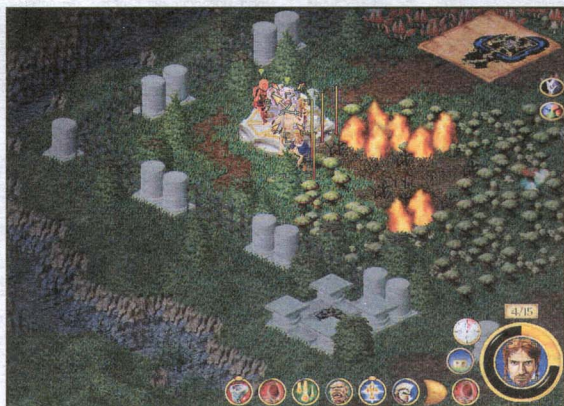
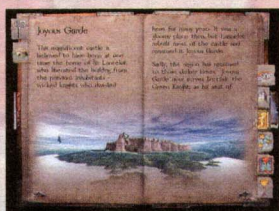
04 IDENT-LABEL

ВЗЛОМЩИК КОДОВ™

Совместим со всеми моделями
PlayStation™



Взломщик кодов™ и Симба'с™ являются зарегистрированными товарными знаками ООО Симба'с



мительно увеличивается) с различными предметами, такими, как корень мандрагоры или листик клевера, то можно достичь совершенно потрясающих результатов. При помощи волшебных формул вы сможете вызывать на подмогу различные существа, о которых речь пойдет чуть ниже, защищаться, применяя магические силы, или, наоборот, атаковать мерзких врагов всей мощью ужасных заклятий.

Всего в игре несколько десятков заклинаний, среди которых и Заклятие Доктора Айболита, позволяющее лечить своих подопечных, и Взгляд Горгоны, превращающий жертв в камень, когда их можно убить, превратив в пыль одним слабым ударом, и еще великое множество не менее занятных упражнений. Кстати, непосредственно во время путешествий по уровню у вас будет возможность пользоваться только теми заклинаниями, которые были составлены заранее. Так что правильный выбор средств и, соответственно, стратегии ведения боя является очень важным фактором для того, чтобы дожить до конца уровня, победив главного злодея.

По мере того, как вы будете уничтожать врагов, плодить своих верных слуг и просто шалить, т.е. баловаться, устраивая феерверки из «файрболлов», запас маны, позволяющей развлекаться подобным образом, будет таять, как запасы чугуных тапочек на складе сборной по синхронному плаванию в разгар страды. Однако эта проблема легко решается при помощи так называемых Мест Силы, постояя на которых, вы довольно быстро можете восстановить свои возможности.

Кроме магических предметов, в **Magic & Mayhem** периодически будут встречаться другие полезные предметы из разряда сокровищ, а также всевозможные продукты, заботливо разбросанные тут и там неведомыми гурманами и предназначенные для восстановления жизненных сил Корнелиуса. Кстати, занятно, что своих последователей вы можете использовать еще и в качестве добытчиков этих полезных вещей. Как только верный слуга притрагивается к объекту, он тут же переносится в вашу котомку-портмоне для дальнейшего использования, так что самому и ходить-то никуда не надо.

АБОРИГЕНЫ ВОЛШЕБНЫХ ЛЕСОВ

Теперь самое время обратиться своим пытливым взором к тем, с кем предстоит столкнуться Корнелиусу лицом к лицу или еще к чему-нибудь во время долгих путешествий. Это аналог родных отечественных домовых — Брауни, добрейшей души существо, правда, с довольно посредственными военными способностями. Не обольщайтесь **Magic & Mayhem** без кровожадных эльфов, отлично владеющих луками и даже умеющими из них стрелять. Симпатягой оказалась и огромная летучая Мышка, чьей самой замеча-

тельной способностью является высокая крейсерская скорость. Хромые зомби и их старшие братья скелеты весьма гармонично дополняют эту разношерстную компанию бродящих по лесам и полям волшебного мира существ. Чрезвычайно душевными оказались и Красные Шапочки, милые ребята, радостно, как уже было написано выше, наполняющие свои шапки кровью поверженных врагов, дабы получить прилив энергии. Всего же в игре замечено около 20 персонажей, среди которых можно также назвать единорогов, дракончиков, троллей и многих многих других.

Все герои обладают уникальными характеристиками: необходимые затраты маны для создания заклинания, здоровье, сила, сопротивляемость магии и еще куча разных факторов, сказывающихся на ходе поединка самым непосредственным образом.

РОЛЕВАЯ СТОРОНА ДЕЛА

Сами того не замечая, мы уже перешли к той части игры, которая относится к RPG. Здесь основным моментом является заработок очков, которые после каждого уровня можно потратить на самосовершенствование, вместо того, чтобы для этих же целей изнурять себя тренировками души и тела. Единственная проблема заключается в том, что получение очков в **Magic & Mayhem** не совсем сбалансировано. Скажем, вы ничего не получите, если завалите небольшую толпу монстрообразных врагов, но зато срубите несколько десятков очков, просто поболтав перед боем с магом-конкурентом.

Между прочим, уровень сложности в игре можно менять любое количество раз между уровнями, так что, однажды начав игру на самом сложном, вы можете, если не будете справляться с толпами бесчинствующих тварей, снизить его, а с приходом опыта — поднять вновь.

Управление в **Magic & Mayhem** сделано достаточно просто и удобно, так что не вызывает никаких затруднений, ибо пользоваться «мышью» и ее двумя кнопками могут, как показывают последние исследования в области геничной (и чебурашечной) инженерии, даже гуманоиды с планеты Плюк.

Звуки, которыми разработчики снабдили **Magic & Mayhem**, отправляя ее в дорогу к успеху, также выполнены на добротном, качественном уровне. Каждое событие, каждый персонаж звучит совершенно особым образом, что вносит в игру еще больше разнообразия. Музыка также весьма хорошо подобрана (к слову сказать, разработчики так и не назвали координаты места, где они находили и подбирали музыкальные темы), что делает игру чрезвычайно приятной.

МАГИЯ — ЭТО НЕ РАБОТА

Это состояние души, которое очень точно уловили создатели **Magic & Mayhem**. Оно чувствуется с первой же минуты игры и не отпускает тебя, как бы ты ни умолял, до тех пор, пока не будет повержен последний враг рода человеческого. И даже после этого многое будет возвращаться в ставшие родными леса, чтобы побродить среди многовековых деревьев, полюбоваться единорогами, пьющими из волшебных источников, чтобы почувствовать Магию. Ведь однажды став Магом, вы остаетесь им навсегда...

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

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

Заказ по интернету:
http://www.e-shop.ru
e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: 124-0402, 258-8627
доставка по Москве: \$3

	\$19.89		\$12.00
World Cup 96 (рус. док.) Поставка: на следующий день Издатель: Electronic Arts		Вангеры Поставка: на следующий день Издатель: Бука	
	\$37.29		\$16.89
Ultima Online: Game Time Поставка: на следующий день Издатель: Electronic Arts		Redline Racer (рус. док.) Поставка: на следующий день Издатель: Ubisoft	
	\$19.89		\$22.29
Might & Magic 6 (рус. док.) Поставка: на следующий день Издатель: Ubisoft		Soldiers at War Поставка: на следующий день Издатель: Sierra OnLine	
	\$31.89		\$33.93
Populous: the Beginning Поставка: на следующий день Издатель: Electronic Arts		Unreal (рус. док.) Поставка: на следующий день Издатель: GT Interactive	
	\$22.00		\$26.99
Wing Commander Prophecy Поставка: на следующий день Издатель: Electronic Arts		Army Men Поставка: на следующий день Издатель: Ubisoft	
	\$33.99		\$28.99
Blade Runner Поставка: на следующий день Издатель: Virgin		X-Files: The Game Поставка: на следующий день Издатель: Electronic Arts	
	\$22.99		\$26.91
Need for Speed III (рус. док.) Поставка: на следующий день Издатель: Electronic Arts		Commandos: Behind Enemy Lines Поставка: на следующий день Издатель: Eidos	
	\$19.99		\$24.59
Dark Reign Поставка: на следующий день Издатель: Activision		Battle Zone Поставка: на следующий день Издатель: Activision	
	\$19.99		\$28.19
Croc (рус. док.) Поставка: на следующий день Издатель: Electronic Arts		Andretti Racing Поставка: на следующий день Издатель: Electronic Arts	
	\$34.19		\$33.99
Conan Поставка: на следующий день Издатель: Electronic Arts		Half-Life (рус. док.) Поставка: на следующий день Издатель: Sierra	

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

Новогодняя распродажа: цены снижены на 35%



King's Quest VIII: Mask of Eternity

Сергей ОБВИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Action/RPG/Adventure. Смешать с известной торговой маркой и довести до кипения. Получится хит. Как показывает опыт, такое блюдо приготовить очень сложно. На этот раз получилось не так вкусно, как должно.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: 3D Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ: Sierra
РАЗРАБОТЧИК: Sierra Studios
ТРЕБОВАНИЯ: P-166, 32 MB RAM, 4-CD-ROM,
Win/95/98, рекомендуется
К КОМПЬЮТЕРУ: 3D-акселератор
www.sierra.com
ОНЛАЙН:
АЛЬТЕРНАТИВА: Legend of Zelda, Tomb Raider

Если вам ничего не говорит имя Роберты Уильямс, если память в одно мгновение от этого имени не начинает трепетное перечисление стародавних шедевров, за которыми мы когда-то сутками просиживали, то, наверное, игра, о которой сейчас пойдет речь, не вызовет никаких эмоций. Имя это уже почти забыто, ведь для того, чтобы слава дизайнера удерживалась на каком-то уровне, тот непременно должен радовать игроков шедеврами не реже, чем раз в пару лет. Если же изпод его рук хотя бы несколько раз подряд выходят проекты, далекие от совершенства, публика немедленно забывает о мастере, предпочитая поклоняться модному в тот или иной момент автору. Так и после выхода печально известной семи дисковой комедии Phantasmagoria начала тускнеть и слава единственной общепризнанной в индустрии женщины-дизайнера. Основательнице компании Sierra не без оснований считают и «отцом» жанра Adventure в современном понимании. Вместе с тем, в кругах читателей редкого сегодня жанра текстовых квестов фамилия Уильямс — служит чем-то вроде проклятия, ведь именно эта затененная и печальная девушка в свое время полностью разрушила представление общества об играх, снабдив эти стандартные интерактивные книжки графической составляющей. Ну, а роль в процессе становления жанра сериала King's Quest, любимого дитяща Роберты, просто невозможно приуменьшить. Сериал год от года верой и правдой служил жанру, изменял его, совершал революции, большие и маленькие. Именно игры серии King's Quest впервые были оснащены озвучкой, в них

впервые появился стандартный для нас сегодня «мышковый» интерфейс, повсеместно употребляющиеся теперь иконки, изображающие действия персонажей, и так далее. Постепенно игра перебиралась из черно-белой символической графики сначала в CGA, потом в EGA, и, наконец, на просторы VGA-графики. Последняя же серия, восьмая по счету, вознамерилась проташить жанр в 3D. Поскольку работы над игрой ведутся уже без малого три года, надо сказать, что формально именно King's Quest открыл жанру дорогу на трехмерные просторы. Просто некоторые компании, похуже, возможно, и по-талантливее Sierra, этот переход уже давно осуществили. Ну, а выход главным образом в 3D, как это часто в последнее время бывает у многоотрадной Sierra, слишком задержался. Тем не менее, в счастливое время конца 1998 года нам, наконец-то, дали шанс взглянуть на шедевр. К сожалению, за время в пути он слегка пообтрепался, заплыли, и эффект от него уже явно не тот, на который рассчитывали создатели.

Сюжетная линия вполне заслуживает воплощения в каком-нибудь самом глупом мульт сериале. Королевство Давенриа, а именно в нем, как правило, и происходит все события в сериале King's Quest, оказывается под властью темной стихии, которая обращает всех его жителей в каменные изваяния. В результате страна превращается в свалку булыжников, а на место прежних жителей приходят новые. Правда, уже не люди. Интереснее всего то, что черная магия действовала весьма избирательно и превратила в статуи лишь мыслящих живых существ, не дотронувшись до животных. Ну, а главный талисман королевства, Маска Вечности, оберегавшая его от напастей, была разбита на пять частей, одна из которых непостижимым образом оказалась в момент трагедии в руках простого сельского паренка по имени Коннор. Благодаря чему он не превратился в камень и получил возможность всех спасти. Конечно, Роберта Уильямс может творить в своем мире и со своими персонажами а м и все, что ей заблагорассудится.

Но чтобы создать такого главного героя! Решимость спасти всех и вся так и пышет в нем бурным пламенем. Подходя к каждому застывшему манекену, он, как и положено любому рыцарю без страха и упрека, начинает утешать несчастное создание. Вот-де, дядя Коннор пойдешь, набьешь морду нехорошим мужикам и принесешь вам свободу и радость. После первой такой проповеди сердце игрока наполняется чувством гордости, после второго раз-

говора в тех же тонах (но с другими словами) — недоумением. Третья горделивая ода приведет вас в состояние анабиоза, и тут главное — самому не стать от скуки гранитной чуркой. Положение усугубляется еще и тем, что половину этих новоявленных произведений искусства Коннор знает лично и, соответственно, не может не сообщить вам о своих личных чувствах по отношению к окаменелым. «Вот это моя троюродная тетюшка по материнской линии, она так хорошо ко мне относилась...» И так далее, текст на пару минут. Как известно, нет ничего отвратительнее искусственной добродетели. К сожалению, здесь она себя слишком ярко проявляет. Под стать главному герою и все остальные персонажи. Наполнью окаменевший волшебник, который почти сумел защититься от стихии, но потерял способность передвигаться и здраво мыслить. Замшелый призрачный рыцарь, дающий некоторые подсказки такими намеками, от которых голова идет кругом. Одуревший говорящий олень, сидящий на краю ядовитой лужи и причитающий о своих потерянных рогах. И все в этом духе. Противники также отличаются яркими типажками. Десять полигонов, снабженных ржавым мечом, вежливо просящих вернуть кусок маски — это, вроде бы, один из боссов. Действие сопровождается зловещим хохотом и литературными замствованиями из дешевых боевиков. Таких в игре много.

Однако, хуже всего прижился в игре Action. Сложно сказать, во что метила Роберта, создавая такую «элегантную» систему боев и передвижения персонажа. Есть здесь что-то и от Tomb Raider, но больше всего, по-моему, от Zelda. Довольно странная псевдо ролевая система, когда навыки героя растут все вместе и скрыто, лишь сообщая вам, сколько ударов Коннору необходимо сделать, чтобы перейти на следующий уровень. который, естественно, ничем не отличается от предыдущего. Схватки с противником осуществляются так: взмахи мечом перед его физиономией или стрельба в него из лука со значительного расстояния. Впрочем, никакой проработки столкновения меча и тела противника в игре не имеется, и все решает случай. Как правило, от вас даже не требуется попадания, и даже удар мечом по воз-

духу, но в правильном направлении с расстояния нескольких метров оказывается успешным. Передвигать героя по сильно пересеченным местностям в полном 3D тоже оказывается нелегкой задачей. Камера старается держаться как можно ближе к Коннору и частенько оказывается в позиции, когда его тело заго-



раживает абсолютно весь обзор. Еще ей нравится следить за действиями героя с необычных позиций, например, наблюдать за тем, как он бежит, сбоку. Разумеется, в этом случае вам ни за что не удастся увидеть, куда, собственно, надо бежать. Поэтому камерой приходится постоянно управлять, руководить ею. Слава Богу, ощущая несовершенство алгоритмов, авторы игры все же позволили игроку довольно-таки эффективно управлять и персонажем, и камерой одновременно. Соответственно, клавиатура предназначена для действий Коннора, а мышь — для перемещения его верной камеры. В принципе, не так уж и неудобно, минут за десять привыкаешь. Но это только на открытых пространствах. В узких же коридорах подземелий и замков такая схема управления не спасает. Ситуация усугубляется еще и тем, что управление в King's Quest VIII довольно-таки неотзывчивое, и на каждую команду героя реагирует лишь через несколько мгновений. От этого создается весьма стойкое ощущение того, что игра тормозит. Даже когда это и не так.

Головоломки и квестовые элементы в Mask of Eternity сведены практически к минимуму, по уровню сложности примерно адекватному Phantasmagoria. Однако если так главная героиня проводила время, преимущественно разглядывая себя в зеркало, наш герой, как и подобает настоящему мужчине, занимается в свободное время истреблением монстров. Тем не менее, ему приходится лазать по территории, заходить в каждый домик, залезать на каждую скалу (при помощи весьма удобной веревки с якорем), пытаться срубить топором каждое дерево (а вдруг оно упадет, и что-нибудь произойдет?), обыскивать каждый труп и ошупывать каждую картину на стене. Более того, следует внимательно приглядываться к зернистым рисункам текстур в поисках неоднородных образований, за которыми могут прятаться тайники. Принцип явно взят из 3D-Action, но если так вы просто могли не получить дополнительную аптечку или набор патронов, то здесь вы просто не сможете продвинуться ни на шаг по сюжет-



ной линии без раскрытия какого-нибудь секретного местечка. Самое противное занятие в King's Quest VIII — это сбор предметов. С такой эффективной работой камеры, такими детализованными пейзажами (на глазок, в среднем видимая вам область карты, как правило, насчитывает не более пары тысяч полигонов — это вместе с деревьями, домами, фигурами персонажей, разгуливающими на свободе животными и т.д.) процесс поиска необходимого колечка или горстки пепла превращается в настоящую муку. После этого становится очень сложно назвать творющийся в игре беспредел игровым дизайном.

King's Quest VIII, несмотря на несколько приятных нововведений в игровом процессе, довольно-таки детализованный и, главное, действительно большой игровой мир, и милый, хотя и чрезмерно примитивный сюжет, по большинству параметров никак не может тягаться с последними трехмерными произведениями. Очень большое, хотя и ожидавшееся разочарование для поклонников Sierra. Half-Life — это, конечно, замечательно. Но компании все еще предстоит вновь вывести свою собственную продукцию на высокий современный уровень. Пока все еще серенькая посредственность. Кто знает, может быть, столь желанный Gabriel Knight III исправит ситуацию...



ДОСТОИНСТВА

Трехмерный хорошо продуманный и разнообразный мир, несколько оригинальных головоломок, приятная атмосфера.

НЕДОСТАТКИ

Не отвечающая современным стандартам графика, настораживающе сложный интерфейс, непродуманное управление, неудачная система квестов, почти полное отсутствие обещанных ролевых элементов.

РЕЗЮМЕ

Далеко не самый лучший вариант снэва Action и Adventure.

5.5

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



Railroad Tycoon 2: ПРАВДА ИЛИ ПОЖЬ

Петр ДАВЫДОВ
pdavidov@gameland.ru

Railroad Tycoon 2 практически в точности повторяет своего предшественника. Однако уже на новом технологическом уровне.

Люди, когда-либо игравшие в **Railroad Tycoon**, меня поймут: то была не просто игра, то была одна из Игр! И неважно, что «Поиск» нещадно тормозил, а экран монитора переливался четырехцветной палитрой CGA — оторваться было невозможно. В RRT совместились практически несоместимое: скучная, на первый взгляд, тема железнодорожного строительства и увлекательнейший игровой процесс. Именно благодаря этому стало ясно, что на самом деле неинтересных тем попросту нет: один мой знакомый, пройдя игру, даже увлекся историей паровозостроения...

Railroad Tycoon стал одной из самых первых игр в новом тогда жанре экономических симуляторов. Можно даже сказать, что именно благодаря ему жанр и приобрел столь массовую популярность, на волне которой, кстати говоря, лишь годы спустя на берег вынесло **Transport Tycoon** — новую игру на все ту же любимую и дорогую сердцу тему. Однако продолжением RRT он не был. Ни по названию, ни по идеям.

Так что, пройдя **Transport Tycoon**, в глубине души я продолжал надеяться, что когда-нибудь кто-нибудь создаст подлинное продолжение одной из самых моих любимых Игр.

И вот заветный час пробил. Где-то полгода назад Интернет запретил анонсы о **Railroad Tycoon 2**. Казалось, ранили не будет предела. Однако, вскоре смутные сомнения стали терзать мою истосковавшуюся по шедевр души. Оказалось, что **Railroad Tycoon 2** исходит не от MicroProse, сделавших оригинальную игру, а от PopTop Software, и что до покупки прав на продолжение их игра называлась **Iron Horse**... Неужели нас предали? Обманули в лучших ожиданиях? Вотпали в грязь с самыми чистыми чувствами?

Все эти вопросы решительно требовали ответов. И, с надеждой на лучшее, я обратился к Францу Фелсу, одному из дизайнеров проекта, с просьбой прояснить положение дел с RRT2.

Наша беседа состоялась в те дни тревог и надежд, когда до выхода игры оставалось еще парадное время. Сейчас **Railroad Tycoon 2** уже лежит на полках наших с вами магазинов. Но тогда... Что рассказало нам Франц ТОГДА? Был ли он охвачен? И что же, все-таки, представляет собой продолжение легендарного **Railroad Tycoon**? Правду или ложь?

ОТ ЭВОЛЮЦИИ К РЕВОЛЮЦИИ

Компания PopTop Software образовалась в 1993 году. Первой ее игрой стала изданная в 1994 году на New World Computing стратегия **Iron Cross**, по своему характеру сравнимая с упрощенным **Close Combat** от Microsoft. Игра получила немало скептических отзывов в игровой критике и не вызвала ажиотажного спроса среди игровой общественности, хотя и

с лихвой окупила вложенные в разработку финансовые средства.

Следующим номером должна была идти вторая часть — **Iron Cross 2**. Однако в тот период у New World Computing возникли серьезные проблемы с завершением застрявшего на стадии альфа-версии тогдашнего их основного проекта — **Heroes of Might & Magic**. В 1995 год президент NWC Джон Ван Канегем обратился к PopTop Software с предложением подхватить разработку проекта.

От подобных предложений не отказываются. Едва успевшие начать работы над **Iron Cross 2** были заморожены на неопределенное время (как теперь становится понятно — навсегда), и студия со всем возможным рвением принялась за создание первой части **Heroes**. Игра увидела свет в сентябре 1995 года, и с тех пор PopTop Software могли считать себя одним из величайших стратегических разработчиков в мире.

Дальше — **Heroes of Might & Magic 2**, появившийся под занавес 1996 года. И буквально через месяц после того, как вторая часть знаменитой стратегии начала свое триумфальное шествие по миру, PopTop Software приступили к новому проекту, в рабочей версии получившему название **Iron Horse**. Рассказывает Франц Фелс:

«Желание создать игру типа **Railroad Tycoon** обуревало Фила (Фил Стайнмайер, основатель и президент PopTop Software — П.Д.) еще с момента образования PopTop Software. Заканчив с **Heroes**, компания принялась за **Iron Horse**. Фил изначально взял курс на воссоздание оригинального геймплея **Railroad Tycoon**, хотя на первых порах и было весьма сложно найти способ воплотить его на совре-



Слева направо: Франц Фелс (художник/помощник дизайнера), Тодд Бергантц (художник), Франк Лютц (видео/художник), Дэвид Дин, (художник) Фил Стайнмайер (владелец компании, программист) и Пол Муллен (художник)

«Удивительно, но MicroProse сразу же изъявили согласие обсуждать условия, и достигнуть соглашения оказалось легче легкого. То есть на деле процесс был очень медленным и бюрократическим, но при этом не особенно сложным. Цена устраивала, и Фил заключил сделку. Мы рассчитываем, что наше приобретение принесет PopTop большую известность среди игроков».

Вот так, спонтанно и в силу случайного стечения обстоятельств, вершится история в нашем мире. Однако лицензия — не более чем подела. Проникнув в прессу известие о том, что

PopTop Software отныне занимается подготовкой второй части культового произведения Сиды Мейера, произвело эффект разорвавшейся бомбы. И сразу же возникли вопросы: насколько изменится изначальная концепция игры, что нового будет привнесено и что будет оставлено, и вообще — чего нам следует ожидать, совершенно иной игры под известным названием или же — страшно поверить! — настоящего продолжения **Railroad Tycoon**?

«Дело в том, — объясняет Фелс, — что наш проект изначально базировался на **Railroad Tycoon**, так что игру сразу и с радостью признает абсолютное большинство всех игравших в оригинал: львиную долю внимания мы уделяем узнаваемости и созданию впечатления «встречи со старым другом».

А вот наиболее примечательные изменения:

Во-первых, графика. При разрешении 1024x768, с 8-ми или 16-ти битным цветом и использованием 3D движка, созданного Филом, игра смотрится весьма привлекательно сама по себе и просто изумительно по сравнению с оригиналом (который, надо отдать ему должное, в свое время смотрелся не менее восхитительно).

Во-вторых, глубина игровой вселенной. Мы создали детальную экономическую модель, и игроку придется взаимодействовать с ней практически независимо от «железнодорожного» аспекта. Биржи и слияния компаний то-

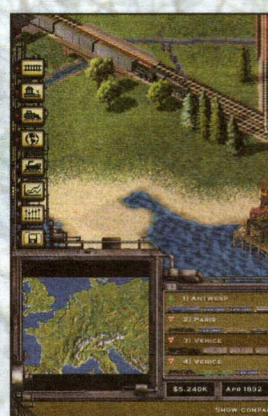


же станут частью игрового процесса.

В-третьих, multiplayer. До 16 живых соперников смогут сразиться через Internet и до 32 — по локальной сети. Масштаб и разнообразие игровой вселенной само по себе ведет игроков скорее к социальному решению игровых проблем, нежели к использованию грубой силы, потому что последнее не так интересно. Игра будет сродни «Монополии» в плане сложности взаимодействия сторон.

В-четвертых, карты и их редактор. К вашим услугам будет уже не крохотная вселенная из четырех карт, как в оригинале. В наши планы входит создать карты сценариев и компаний, охватывающие практически весь земной шар. С помощью нашего редактора мы надеемся подарить игрокам много увлекательных часов и повысить уровень их образования в целом. В настоящий момент самые большие карты — это Северная Америка, от Эдмонтона (Канада) до Манарга (Никарагуа), и Центральная Европа, от Англии до Кракова и на юг — до Титогграда и Монтенегро. Масштаб может варьироваться, но это не скажется на играбельности.

Главная наша цель в игре — исследовать эпоху XIX века железнодорожной индустрии и продолжить его до нашего времени. Из нововведений можно отметить возможность играть кампаниями и следить, как развиваются строительные ресурсы вашей рельсовой империи. Еще — возможность побеждать соперников через финансовые и связанные с обслуживанием пассажиров механизмы. Возможность нанять менеджеров для лучшего управления компанией. Пятидесятипроцентное увеличение типов грузов и трехкратное — локомотивов на пути к поезду будущего, постройка которого и является целью глобальной



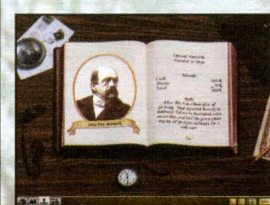
КОМАНДА

По меркам игровой индустрии, PopTop Software может быть названа едва ли не микроскопической — всего шесть человек. Большинство из работающих владеет несколькими специальностями, включая коммерцию, дизайн игрушек и архитектуру ландшафтов, но абсолютно у всех интересы пролегают в области компьютерных игр. Надо отметить, что небольшой размер компании заставляет всех участвующих в ней быть мастерами на все руки, умудряясь работать одновременно по нескольким игровым специальностям.

Наш принцип — больше и лучше. Мы надеемся, что эволюционные изменения, накапливаясь, приведут к революции».

КОНКРЕТИКА ЖЕЛЕЗНЫХ ДОРОГ

В ходе разговора стало ясно, что в PopTop Software старались во всем придерживаться оригинала, но, вместе с тем, все же побывали полностью и безоговорочно признать это. И это понятно: тогда вместо обвинений в использовании популярного названия для реализации собственных идей они могли бы схватить на свою голову обвинения в еще большем грехе — слепом копировании. Отсюда и рождался странноватое звучащее теории о накоплении эволюционных изменений до



ДОСТОИНСТВА
Приятная графика и неплохая экономическая модель.

НЕДОСТАТКИ
Время идет, а города не разрастаются.

РЕЗЮМЕ
Играть обязательно. Но, не закрывая глаза на недостатки.

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

8.5

MEDIEVIL



SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT



Оригинальный ЧЕРНЫЙ диск за \$15!



ПЛАТФОРМА:	N64, PC
ЖАНР:	шутер
ИЗДАТЕЛЬ:	LucasArts/Activision
РАЗРАБОТЧИК:	Factor 5
ТРЕБОВАНИЯ:	P-133, 16 MB RAM, RAM), Direct3D-совместимая видеокарта-3D-акселератор
ОПЛАЙН:	www.lucasarts.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Rebel Assault, Shadows of the Empire

Rogue Squadron

Сергей ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Многоуважаемая LucasArts опять слегка перемудрила, исследуя рыночные перспективы для своих проектов.

Звездные Войны» не делали имени LucasArts. Молодая студия по производству компьютерных игр не притрагивалась к священным фильмам до того момента, пока ее создатель и владелец не решил, что для Star Wars настало время появиться на компьютерном мониторе. А к этому моменту LucasArts уже была одним из самых уважаемых и перспективных разработчиков. Maniac Mansion, Loom, Monkey Island — никто до сих пор не забыл этих имен. В то же время, из всего того обилия игрушек, созданных LucasArts по мотивам Star Wars, лишь несколько можно назвать по-настоящему удачными — это, прежде всего, Tie Fighter, Dark Forces и недавний Jedi Knight. Покопайтесь в собственных воспоминаниях и, возможно, найдете что-то еще...

Тем не менее, сегодня LucasArts, по всеобщему мнению, является, в основном, создателем именно игрушек по мотивам этой сверх популярной саги. Надо сказать, не без оснований. Если раньше компания выпускала от силы одну игру по Star Wars в год и, как минимум, два оригинальных проекта, то в последние годы это соотношение резко изменилось. Rebel Assault II, X-Wing vs. Tie Fighter, Dark Forces II, Shadows of the Empire, Rebellion плюс многочисленные переиздания старых хитов, созданные в рамках серии Star Wars, анонс в этом году не менее пяти новых игр во Вселенной — все это на фоне одного единственного традиционного и милого сердцу Grim Fandango заставляет нас полагать, что LucasArts начала исповедовать новую жизненную философию. Как ни печально, но ни один шедевральный Grim Fandango никогда не будет продан большим тиражом, нежели примитивный и мерзко выглядящий



ДОСТОИНСТВА

Приятная графика, хороший выбор кораблей, много разных мест для стрельбы по противнику.

НЕДОСТАТКИ

Однообразие. Однообразие. Однообразие.

РЕЗЮМЕ

Первые пять минут — захватывающе. Потом — интересно. Затем — скучно. Такво, похоже, новый облик игры по Star Wars от LucasArts.

6.0

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

Rebellion, не говоря уже о красивых Shadows of the Empire или будущего хита Force Commander. И если рынок готов благодарно переваривать десять игр по Star Wars в год, почему бы не дать ему такую возможность?

Проект получился своеобразным гимном этой новой философии. Как известно, во многих положительных и отрицательных обзорах на прошлую Nintendo'вскую игру LucasArts — Shadows of the Empire, частенько проскальзывала фраза о том, что первый уровень игры удался разработчикам лучше всего. На этом первом уровне игрок выступал пилотом своеобразного катера с гарпунной пушкой и парой лазеров, и ему было необходимо уничтожить соединения противника в небольшой долине ледяной планеты Hoth. LucasArts, похоже, поняла эти слова слишком буквально, и результатом явилось то, что компания решила убраться из нового проекта на N64 все прочие раздели и уровни и оставить в нем лишь полеты на различных кораблях над территориями всевозможных планет. О проекте было громко объявлено во время E3'98, и тогда игра немедленно заняла свое место в линейке хитов от Nintendo, комфортно разместившись в пустой категории шутеров, сопровождаемая лишь Rare'вским Jet Force Gemini. Что вы смотрели на стенде Nintendo? Как что? Zelda, Banjo-Kazooie, Perfect Dark и **Rogue Squadron**. Не правда ли, весьма приятное соседство?

Rogue Squadron был выпущен вовремя, точно по представленному еще полгода назад графику — под Рождество, безо всяких переносов сроков и задержек — случай, прямо скажем, из ряда вон выходящий. Правда, пристально взглянув на игру, быстро понимаешь, в чем дело, — в процессе работы над **Rogue Squadron** его создателям просто не над чем было долго задумываться, ведь дизайн игры феноменально примитивен. Никаких раздумий об игровом процессе, никаких необычных ситуаций — игрока нельзя отвлекать от главного — от стрельбы.

Игра создана по мотивам популярной в Америке серии комиксов **Rogue**

Squadron и повествует о событиях, произошедших сразу после уничтожения второй Звезды Смерти. Имперские войска, несмотря на серьезное поражение, продолжают ожесточенную борьбу с силами Повстанцев. Известные всем герои также во всем этом замешаны. По инициативе Люка Скайуокера и Уэджа Антилеса (был такой эпизодический персонаж в фильмах — очень опытный пилот и командир звена) был создан отряд быстрого реагирования, собранный из лучших пилотов-новичков и названный **Rogue Squadron**. LucasArts показало, что эта история как нельзя лучше подходит для создания хорошего шутера. Действительно, простенько и со вкусом, а, главное, есть где размахнуться — сериал комиксов начитывает десятки, если не сотни изданий, в которых члены **Rogue Squadron** сражаются на самых различных планетах. Видоизменив эту эпопею, разработчикам удалось выделить необходимые сюжетные вставки, и работа закипела.

Структура прохождения со времени Shadows of the Empire совершенно не изменилась — каждый этап проходит по очереди, а, успев пройти несколько уровней, вы имеете возможность в любой момент вернуться к заинтересовавшему эпизоду и летать на нем до бесконечности, и это благо в том, что отныне разнообразие обеспечивается лишь декорациями да набором противников, а суть игрового процесса не претерпевает абсолютно никаких изменений. Вы выбираете себе корабль (для каждой миссии свой) из доступных знакомых вариантов — X-Wing, Y-Wing, A-Wing, Snowspeeder и нового V-Wing, и оказываетесь верхом на камере, болтающейся в нескольких метрах позади выбранного истребителя на фоне каких-нибудь зеленых/серых/коричневых/фиолетовых холмов. Можно летать в любом направлении, разворачиваться, пытаться выделывать некоторые фигуры высшего пилотажа и даже немощно варьировать скорость передвижения. Ландшафты в игре сделаны на удивление хорошо. Симпатичные, по большей части радующие глаз текстуры, рационально расставленные объекты, возвышения, равнины... Все



это вы можете весьма тщательно разглядывать, в то время как истребитель будет лениво пролетать над территорией со скоростью, наверное, не выше 40 км/ч. Вообще говоря, подобная скорость — это иллюзия, ведь космические истребители летают много быстрее. Однако в **Rogue Squadron** разработчики настолько странно сыграли с масштабами, что получилась совершенно уникальная картина. Вроде бы, и холмы нормальные, и танки нормальные, и истребители нормальные, а вот люди — какие-то чрезмерно маленькие. И, кстати говоря, о том, чтобы они могли забраться на такие холмы или хотя бы путешествовали по таким дорогам, речи идти не может.

Главная цель игры, как уже было отмечено, — стрельба. Однако далеко не беспорядочная и не по чему попало. И даже не где попало. Для стрельбы отведены строго определенные территории, которые, условно говоря, являются местами скопления противника. Он там неизвестно откуда появляется, летает туда-сюда, что-нибудь непременно бомбит и аккуратно отлетает. Потом делает круг и повторяет операцию. О том, где находится этот бандит (бандиты), вам непременно расскажет радар, который не только отмечает точками на своем экране корабли противника и аккуратной зовущей оранжевой стрелкой показывает, куда вам необходимо полететь, чтобы оказаться в гуще событий. Само собой, автоматически там ничего не рассосется, несмотря на то, что вместе с вами летает, по крайней мере, три-четыре напарника, действующих по своему усмотрению. Поведение напарников заранее запрограммировано, и если ими было сказано разработчиками уничтожить тот или иной корабль, то именно его они и уничтожат, не обращая внимания ни на что вокруг. То же самое и с неприятелем. Он нападает в точно выверенное время (то есть, как только вы успели расправиться с предыдущей порцией врага) и в выверенных на аптекарских весах количествах. Миссии однотипны и занудны, особенно в тех случаях, когда от вас требуют точнейшего пилотажа между стенами зданий или холмами при одновременном ведении боя с ту-



чами врагов. Поскольку управление кораблем ложится на ваши плечи далеко не в полном смысле этого слова, а совершаемые вашими руками судорожные перемещения ручки джойстика далеко не всегда истолковываются компьютером так, как это необходимо, подобные обязанности довольно быстро начинают раздражать.

Графически игра далеко ушла от предшественников и, несмотря на крайне ограниченное количество полигонов и довольно простые схематичные модели, выглядит очень приятно. Текстуры облаков вообще великолепны, и даже вода выглядит вполне прилично, со слегка шевелящейся поверхностью. Что же касается музыкального оформления, то оно так и наталкивает на вопрос: «Доколе»? Да, музыка Джона Уильямса к «Звездным Войнам» великолепна. Да, ее все знают и все любят. Но неужели это может служить оправданием полному отсутствию собственных музыкальных композиций, наверное, в уже десяти или пятнадцати играх подряд? Удивительнее всего то, что в LucasArts есть хорошие композиторы (стоит взглянуть хотя бы на тот же Grim Fandango). Просто кто-то считает, что придумывать дополнения к этим шедеврам нет необходимости, раз уж и так при первых трелях знакомых мелодий глаза игроков затуманиваются настолько, что слезой. Опять-таки, винить за это саму LucasArts было бы глупо, ведь это у нас эти злосчастные несколько нот вызывают такую реакцию. А добрые игроделы из LucasArts лишь дают нам то, чего мы хотим. Но попробуйте убраться из этой игры знакомые очертания кораблей и музыку и подумайте, стали бы вы в это играть, не будь на коробке заветного логотипа Star Wars....

LucasArts есть над чем подумать.



FIFA 99

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@game land.ru

В конце каждого года наступает момент, ожидаемый всеми любителями спорта и спортивных симуляторов. Именно тогда, по давно сложившейся традиции, компания Electronic Arts выпускает в свет очередные партии свежих спортивных игр из серии NHL, NFL, FIFA, NBA и PGA. К серии FIFA в нашей стране особый интерес. При всем притом, что наша великая сборная по футболу любит для разнообразия проигрывать Исландии и даже забивать в свои ворота — в акробатическом прыжке, не иначе, названный вид спорта в России как был самым популярным, так и остался. А, значит, и успех **FIFA 99** можно прогнозировать задолго до появления ее на прилавках.

Успех действительно наступил, хотя нельзя сказать, что **FIFA 99** оправдала все наши ожидания. Она далеко не идеальна, и вовсе не из-за того, что отличный от прошлогодней игры маловато. Их-то как раз хватает, причем, не только косметических, но и в игровом процессе. При переходе от Road to World Cup последнее особенно бросается в глаза: **FIFA 99** стала теперь более приближенной к реальному спорту. Действия одного игрока отныне значат не так много, в игре делается ставка на комбинационный футбол и частую перепасовку, а не на стремление обвести полкоманды одним игроком. Если раньше путь к победе лежал через быстрые прорывы в штрафную площадь да грамотное исполнение стандартных положений, то нынче без «умных» пасов играть становится практически невозможно. Посражавшись с компьютером на уровне сложности не ниже Professional, вы это в полной мере прочувствуете.

Кстати, разница между уровнями сложности впечатляет. На Amateur можно с легкостью клепать по шесть мячей за

При всем притом, что наша великая сборная по футболу любит для разнообразия проигрывать Исландии и даже забивать в свои ворота, названный вид спорта в России как был самым популярным, так и остался. А, значит, и успех **FIFA 99** можно прогнозировать задолго до появления ее на прилавках.



тайм, причем, ни кому-нибудь, а Manchester United, а вот на World Class вам уже придется пыхтеть во всю, и даже не самая сильная команда может вам таких понакатывать...

Управление, слава богам, осталось прежним — стрелочки да восемь клавиш, не считая отвечающих за опции и камеры. Изменения незначительны: вратарь выпускает мяч из рук с нажатием кнопки бега (позор тем, кто никогда ранее не забивал вратарями голов!), а некоторые финты пропали совсем.

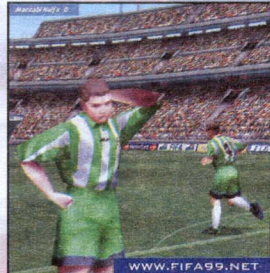
В основном же все по-прежнему. Привычно подтормаживают команды, привычно отказываются выполнять подкаты и останавливаются, как вкопанные, игроки, когда выделяешь их для отражения атаки...

Интерфейс оформлен в новом стиле, изящные крестики и галочки сменили



унылыми прямоугольными кнопками, экраны выбора команд, настроек и прочего не выделяются сочными красками. Серость, серость и еще раз серость! Лично мне на это смотреть не особенно приятно: FIFA 98 выглядела более «домашней», милой и приятной.

В графике каких-то особенных изменений не произошло, хотя лица стали менее выразительными (что странно), чем ранее. Ну, и, конечно, поддержка 3Dfx, куда



уж без этой заразы... Ведь именно из-за нее программисты EA Sports заметили скаптурели, предоставив железке сглаживать текстуры самой, так что подчас образец конца 97 года выглядит лучше нынешнего. Это не значит, что без графического ускорителя играется просто отвратительно, и даже лучше и не пробовать — глупости, даже на P-120 игрушка идет вполне приемлемо, так что смелее.

Наконец, я дошел до тех моментов, которые сводят на нет все несметное количество недостатков игры. В первую очередь, это появление в серии игр FIFA российских команд и команд из ближнего зарубежья. Короче, наших, советских! Чемпионатов этих стран, к сожалению, нет, но все идет к тому, что в одной из последующих игр они появятся. Пока же эти команды, а среди них московские «Спартак», «Локомотив» и «Динамо», динамовцы Киева и Тбилиси, находятся в группе под издательским названием «Rest of Europe», но участвуют в Еврокубках в соответствии с положением на 1998 год (то есть «Спартак» в Лиге Чемпионов, «Локо» в Кубке Кубков



и так далее). Наконец-то, важнейшие для нас атрибуты мирового футбола появились в игре, и в этом **FIFA 99** полностью оправдала наши надежды. Появилась и такая преинтересная вещь как European Dream League, Лига Мечты, составленная, якобы, из ведущих клубов Европы. Страшно бесит отсутствие в ней родного «Спартака», ко-



торый хоть и не сильнейший в мире клуб, но в семерку по последнему подсчету рейтингов входит. В общем, сколько «Аякс» на его поле не обыгрывай, все равно с «Литексом» равняют. Хорошо хоть киевляне в этот сказочный турнир попали... Но не надо о грустном.

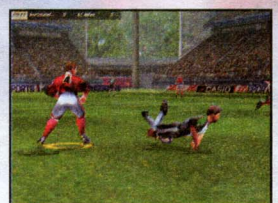
Еще одним новым и достаточно интересным режимом стал Golden Goal, который, грубо говоря, является неким подобием дворового футбола. То есть игра идет не на время, а до определенного счета. Например, до трех, до пяти — как вы установите. Счетчик времени здесь отсутствует совсем. Хоть как бегайте, но чтобы план выполнили!

Для многих из нас самой привлекательной чертой FIFA была возможность создать свою команду, подобрать игроков, цвет формы. Все это осталось, но о каких-то особенных улучшениях в данном случае говорить не приходится. Появились новые варианты спортивной формы, но игрок, демонстрирующий ее, подчас плохо дает ее разглядеть, постоянно паясничая под музыку. Редактор лиц выполнен

намного хуже, чем раньше, а готовые рожи невыразительны.

Зато появилась такая, без сомнения, отличная вещь, как создание своей собственной лиги и кубка. От вашей воли зависит состав участников, их количество и еще множество различных факторов — вплоть до названия. Кстати, к уже знакомым по FIFA 98 чемпионатам добавились чемпионаты Португалии и Бельгии, а никому не нужная Малайзия наконец-то прекратила свое существование (не страна, а виртуальное первенство). Чемпионата мира в игре нет, хотя большая часть сборных осталась, служа материалом для ваших собственных первенств.

Ну, что, можно делать выводы. **FIFA 99**



— это круто. Понравится всем любителям предыдущих творений Electronic Arts в этой области, при всех своих недостатках, каковых хватает с избытком.

СИ

ДОСТОИНСТВА

Возможность создать собственный чемпионат, появление клубов из бывшего СССР, Еврокубки. Игровой процесс, изменившийся в сторону комбинационного футбола.

НЕДОСТАТКИ

Не самый удачный интерфейс, торное управление. Не очень удобные положения камер. Отдельные недоработки в редакторе игроков и команд, игровом процессе.

РЕЗЮМЕ

Один из лучших футбольных симуляторов на сегодняшний день. Хотя FIFA 98 был (и остается) во многом привлекательнее.

7.0

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

Medieval

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Если Sony и преуспела в какой-либо области за последние годы, то несомненно по максимуму - в создании аркадных бродилок.

Medieval — игрушка своеобразная; в первую очередь, из-за своего главного героя и всего, что его окружает. Ведь, согласитесь, необычно, когда главный и, притом, сугубо положительный персонаж — сгнивший труп. Это вызывает интерес, особенно если игра выполнена в некой, как я бы сказал, «шуточной» манере, близкой к мультяшной. Но давайте все по порядку. И начнем с нудного пересказа сюжета. Кому не нравится, может не читать.

В некоем сказочном королевстве жил да был волшебник по имени Загок, известный своей мерзопакостной натурой. Под конец он обнаглел до того, что собрал армию демонов, как это обычно делают волшебники, и пошел громить всех и вся. И все бы у него получилось, если бы не явился на помощь стране великий герой, рыцарь без страха и упрека — сэр Дэнзил Фортескью. Всех, кого надо, он перебил, злобного мага к порядку призвал. Но даже герои не вечны, и со вре-



менем сэр Дэнзил откинул коньки. А через сто лет после сего печального события опять объявился наш старый знакомый Загок, тут же сварганил несколько нехилых заклинаний и превратил большую часть населения в послушных ему зомби, мертвецов из могил поподни-

мав... С такой армией он без труда разогнал всех своих противников, благо герои в то время уже не рождались. Но опять получилось так, что только решил несчастный старикашка (посмотрите заставку — действительно чалый и несчастный) пойти на покой, у камина посидеть, чайку с пончиками попить, как из могилы встал все тот же неугомонный Фортескью, вознамерившийся проучить чародея во второй раз.

От столетнего лежания в гробу сэр Дэнзил заметно изменился: глаз вытек (а один почему-то остался!), плоть сгнила, челюсть нижняя отпала. Вот таким красавцем с очаровательной улыбкой нам и предстоит на время стать.

Medieval, как и ожидалось, — трехмерная «бродилка» со свободой передвижения. Но, как сейчас принято, не в чистом виде, а с некоторыми ролевыми элементами и небольшими головоломками. Беготня и рубка противников — не единственное занятие в игре, хотя, безусловно, основное. Без поисков различных рун (заменителей ключей), открывающих двери, без соответствующей экипировки и некоторой смекалки пройти **Medieval** просто нереально.

Начинаете вы свой нелегкий путь, как и всякий уважающий себя мертвец в собственной гробнице. По сути, усыпальница Дэнзила (первый уровень) — тренировка перед основной игрой, освоение управления, осознание вашей великой цели — спасения человечества. Раз уж заговорили об управле-



нии, продолжим эту тему. Скажем так, оно не самое удобное, но в то же время и далеко не самое плохое. Нормальное. Минусы его достаточно стандартны: поворот героя осуществляется не так точно, как многим хотелось бы, кнопки расположены не самым лучшим образом. Управление камерой, в общем-то, тоже как-то получше надо было бы реализовать...

Чисто графически придраться к игре сложно, настолько все красиво (хотя и не без некоторых «глюков»). Камеру можно вращать по своему усмотрению, хотя, повторюсь, местами это вызывает огромное разочарование. Начнем с того, что в некоторых местах этого почему-то вообще нельзя сделать. А зачастую именно в такие моменты камера расположена недостаточно удобно и не обеспечивает нужный игроку обзор. Приходится иногда даже бежать вслепую, не видя дороги перед собой. А так и на неприятность нарваться недолго...

При всех недочетах в самых различных областях игровой процесс все же достаточно интересен. Да, конечно, если думать, хождение в заданном направлении с попутной рубкой противников, последующим нахождением ключа и открыванием двери должно быть не так уж и интересно, но тем **Medieval** и хорошо, что без труда вовлекает вас во все это. И постепенно понимаешь, что игра обладает некой собственной атмосферой, далеко не мрачной, и всегда может

ДОСТОИНСТВА

Необычный главный герой и все, что его окружает. Приятное графическое оформление.

НЕДОСТАТКИ

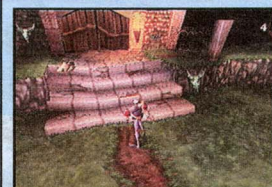
«Дурная» камера, различные мелкие недоработки.

РЕЗЮМЕ

Милая и веселая аркада. Красивая, разнообразная и необычная.

7.0

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



To guide you through the dark tunnels I will summon some friendly fireflies to light your way.



предложить что-нибудь действительно интересное и новое: то это интересная головоломка, совершенно не свойственная жанру, то забавный босс одно-

го из уровней, а то просто веселый, хотя и рядовой, момент игры.

Теперь попробую объяснить вам на примерах, чем отличается **Medieval** от многих других подобных игр. Сразу настораживает наличие inventory, в котором, ясное дело, помещаются разнообразные предметы. В основном это средства борьбы с врагами и защиты от них. Причем практически все ваше вооружение имеет свойство повреждаться, а метательные орудия — заканчиваться. Только самое первое, изначальное оружие — меч нашего героя, найденный еще в гробнице, не подвержен разрушению и, понятное дело, станет основной вашей опорой в борьбе с врагами.

Но это не значит, что беречь его не надо! Еще как надо, но только не от сражений. Знаете ли, бегают повсюду такие существ-

тва, импами зовутся — очищают, даже и не заметите как. Украденные же вещи никуда просто так не пропадают, после вам их с радостью продадут ваши же друзья-союзники.

В этом качестве выступают прибитые к стенам головы, названные авторами игры горульями. Различаются они по цве-



там и направленности. Зеленые вас поучают всеми силами, а синие выступают как торговцы всем, чем можно (и именно к ним, в раздел second hand, ваши шмотки и попадают!). Информация о грядущих неприятностях также выжигается путем прочтения умных книг, поставленных где только можно. Головоломки, представленные в игре, до-

вольно просты, хотя некоторые при всей своей элементарности разрешаются не сразу. Ну, трудно с лету соорудить, что иногда надо просто взять дубину и повскрывать ею могилы! А без этого вы не найдете подземный ход и не продвинетесь дальше по игре. И не увидите еще много интересного. Например, стеклянного демона, единственное уязвимое место которого, — сердце. На этого красавца поглазеть действительно стоит — зрелище внушительное. Вот у вас уже и есть стимул для прохождения игры!

А пройти ее или просто поиграть в свое удовольствие я вам искренне рекомендую. **Medieval** хороша во всем, кроме своих недочетов и недоработок, встречающихся повсеместно и портящих общее впечатление. Но все же ее недостатки не настолько поганят игру, чтобы не видеть ее не-

сомненных плюсов, которых значительно больше.

СИ



Devil Dice | PS

Devil Dice

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Оригинальность представленного на ваш суд творения уже свела с ума японцев, которые раскупили Devil Dice (под названием XI) в количестве, превышающем полмиллиона экземпляров. Думается, не зря.

051

Не часто в последнее время разработчики игр балуют нас головоломками, а тем более оригинальными. Ныне выпускать нечто пазловое стало экономически невыгодно, так что встретить представителя означенного жанра становится все сложнее. Внимание привлекают лишь различные широко известные «извращения» вроде Super Puzzle Fighter 2 Turbo (я ничего не говорю, игра отменная), а чего-то принципиально нового никто и не пытается сделать. Почти никто.

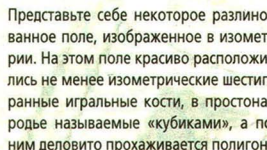
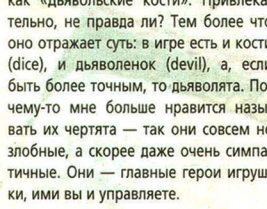
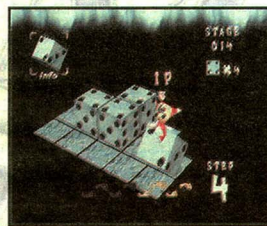
Однако команда Shift стала исключением из этого правила. Она уже успела заявить о себе, выпустив не всеми по достоинству оцененную, но интерес-

ную Intelligent Qube. Традицию создания действительно оригинальных головоломок решено было продолжить, и вот перед нами еще одно занимательное творение тех же разработчиков. Называется оно **Devil Dice**.

Смею вас заверить: **DD** не похожа на Tetris. Ну, совсем. Совпадает разве что главная цель игры — очистить игровое пространство от нежелательных объектов. Других параллелей с производением искусства Пажитнова можете не искать.

В игре поначалу весьма сложно разобраться без подсказки, но для легкого усвоения правил специально создан режим Manual, по сути представляющий собой привычный нам Tutorial (во, сколько моя иностранных слов знать!). То есть в Manual подробно, нудно и в картинках рассказывается об управлении игрой, ее основных принципах, цели и так далее. Язык текстового сопровождения и наименование всех опций в игре предложено выбрать перед ее началом, однако, русского там не стоит и искать. А поскольку английский, испанский да французский знают не все, ниже я приведу описание основных моментов на «великом и могучем».

Итак, dice — это множественное число от слова die. В данном случае die — это не яростный боевой клич какого-нибудь бойца Mortal Kombat'a, а самая обыкновенная игральная кость. Так что название игры можно перевести

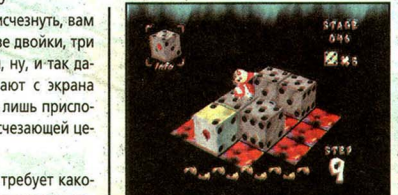
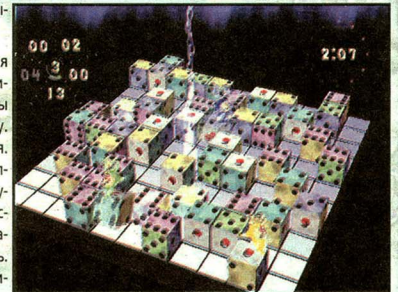


ный чертенок, перекачывая их с места на место.

Это и есть игра. Управляя чертеноком, вы становитесь на кубик и как бы приклеиваетесь к нему. Начинаете перемещаться. Ваш подопечный, как заправский ширкач, катит кубик, стоя на нем. Естественно, кубик переворачивается на другую грань. Грани обозначены привычными точечками в количестве от одной до шести. Таким образом, вы подгоняете одну кость к другой, в результате чего можете перейти на нее и проделать все те же операции и с ней. Цель — соединить кубики в цепи, одна к другой, да так, чтобы верхняя грань у них была одного и того же достоинства (например, три к трем, пять к пяти). Но во всем этом имеется одна загвоздка: для того чтобы заставить кубики исчезнуть, вам надо соединить в цепь две двойки, три тройки, четыре четверки, ну, и так далее. Единички же исчезают с экрана сразу все — позволяет лишь прислонить одну из них к уже исчезающей цепочке.

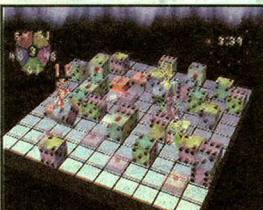
На деле этот процесс не требует какого-то особого напряжения мысли: скорее, следует полагаться на удачу. Однако менее интересно от этого не становится, хотя бы из-за обилия различных режимов и возможности играть вдвоем, а при наличии Multi tap и впартером.

Вряд ли когда-нибудь в своей жизни вы видели что-либо похожее на **Devil Dice**, и это повод хотя бы чуть-чуть в



нее поиграть. Ее оригинальность побуждает говорить только хорошие слова, и с ее выходом появляется надежда, что жанр puzzle не умер в жестоком мире новых технологий, а разработчики еще помнят те времена, когда все играли в Tetris, Arkanoid и Honix...

СИ



ДОСТОИНСТВА

Оригинальность. Хороший игровой процесс. Этого недостаточно для puzzle?

НЕДОСТАТКИ

Пазлы любят не все, игровой процесс хоть и хорош, но ночи за игрой вы прожить вряд ли будете.

РЕЗЮМЕ

Неожиданно оригинальная головоломка для любителей жанра.



R4. Ridge Racer Type 4

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

320 машин. Сенсационный дизайн. По мнению Namco этого достаточно для того, чтобы создать новый Gran Turismo. Результат настораживает.

ПЛАТФОРМА: PlayStation
ЖАНР: гонка
ИЗДАТЕЛЬ: Namco
РАЗРАБОТЧИК: Namco
ОНЛАЙН: www.namco.com
АЛЬТЕРНАТИВА: Gran Turismo

Что ни говори, но Ridge Racer, как самая первая игра, выпущенная на ставшую теперь легендарной платформу PlayStation, теперь уже навсегда останется в истории видеоигр. Ведь именно благодаря ей ровно четыре года назад Sony смогла одновременно показать потенциал своей первой игровой системы и, заодно, то направление, в котором она будет в дальнейшем развиваться. И пусть в ней была всего лишь одна трасса, а ее игровой процесс приедался уже на следующий день, в то время этого никто не хотел замечать. В те далекие годы все твердили лишь о ее безумной по тем временам графике, великолепии полигонов и прочей ерунде, при этом напрочь забывая о таком старомодном понятии, как gameplay. В общем, это была самая настоящая революция со всеми вытекающими последствиями.

Прошло четыре года. За это время мы все заметно повзрослели. Вихрь революции, разметавший все и вся, заметное поутих, и мы, наконец-то, вспомнили о таком старомодном, но все-таки вечном понятии, как gameplay. Со сменой ориентиров начали меняться и наши предпочтения. Нам уже не вгоняет в транс когда-то революционная полигональная графика, и нас уже не обманешь дешевыми спецэффектами и красивыми видеозаставками. Иными словами, после революции наступило так называемое время «реакции».

И вот в это неспокойное время очередной смены ориентиров компания Namco, которая всегда умела держать

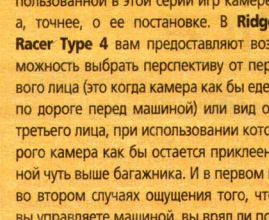
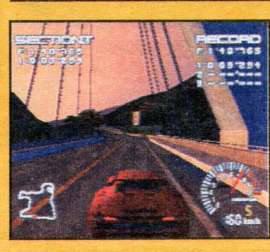
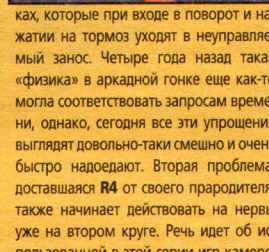
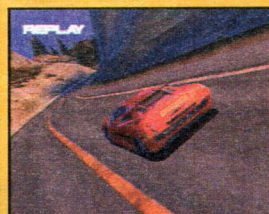
нос по ветру, выпустила свое последнее творение из серии Racer, получившее стильное и лаконичное название R4. В этом произведении перед компанией встала поистине титаническая задача превращения Ridge Racer'a в игру, соответствующую новым реалиям нашего времени. И с этой задачей Namco, к сожалению, так до конца и не смогла справиться. В результате, мы получили безумно стильную, красивую и качественную гонку, которая по своему виду кажется современной, а по своему содержанию оказывается слишком примитивной и устаревшей. Более того. В своей четвертой инкарнации эта серия, в погоне за модой, практически полностью лишилась своей индивидуальности, превратившись из своеобразной всецелой гонялки образца 1994 года в упрощенный и недоделанный клон Gran Turismo. А такого от Namco мы просто не ждали.

Но, как бы мы ни были недовольны способностями этой компании лишь следовать последней моде и неспособностью последней ее создавать, в своем Ridge Racer Type 4 эта компания в очередной раз показала все, на что только она способна. Речь здесь идет, несомненно, о дизайне этой игры и о ее графике, которым сегодня на PlayStation просто нет равных. Поклонники произведений этой компании данная игра встретит великолепным

вступительным видеороликом, полностью передающим весь дух этой серии. Стильный и новомодный интерфейс, пусть и взятый со страниц последнего выпуска журнала «Современный Дизайн», еще более погрузит вас в мир этой игры. А, приступив, наконец-то, к самим гонкам, вы будете просто сражены тем качеством графики, которого смогли добиться программисты из Namco. Перед вашим взором раскинутся невероятно детализованные и доставляющие неподдельное эстетическое наслаждения трассы, по которым будут проезжать на приличной скорости такие же красивые и стильные машинки. И все это великолепие будет сопровождаться действительно модной танцевальной музыкой, которой сливались и все предыдущие игры этой серии. Однако, после ознакомления с великолепными пейзажами, красивыми машинками, стильным интерфейсом и модным звуковым сопровождением весь кайф от Ridge Racer Type 4 куда-то улетучивается, так как никакой, пусть даже и самой совершенной формой, нельзя прикрыть отсутствие в игре достойного содержания.

А его-то как раз в этой игре и не хватает.

Первое, что бросится вам в глаза, так это используемая в этой игре до предела упрощенная физическая модель, оставшаяся по наследству еще от первого Ridge Racer'a. Несомненно, Namco постаралась ее немного улучшить, однако, в любом случае в этой игре вам опять придется кататься на приклеенных к трассе легковесных резиновых машин-



ках, которые при входе в поворот и нажатии на тормоз уходят в неуправляемый занос. Четыре года назад такая «физика» в аркадной гонке еще как-то могла соответствовать запросам времени, однако, сегодня все эти упрощения выглядят довольно-таки смешно и очень быстро надоедают. Вторая проблема, доставшаяся R4 от своего прародителя, также начинает действовать на нервы уже на втором круге. Речь идет об использованной в этой серии игр камере, а, точнее, о ее постановке. В Ridge Racer Type 4 вам предоставляют возможность выбрать перспективу от первого лица (это когда камера как бы едет по дороге перед машиной) или вид от третьего лица, при использовании которого камера как бы остается приклеенной чуть выше багажника. И в первом и во втором случаях ощущения того, что вы управляете машиной, вы вряд ли получите, так как такая постановка камеры, скорее, настроивает вас на созерцание трасс, а не на саму гонку. Что касается самих трасс, то их количество и качество ни у кого не вызовет разочарования. Впервые в этой серии Namco решила одарить нас набором из целых четырех трасс, каждая из которых, как в старом добром Ridge Racer'e, имеет по 2 маршрута.

Тем не менее, даже неискушенный игрок сразу заметит, что практически все они, в том или ином виде, уже присутствовали в том же GT, а ночную трассу в городе мы вообще сначала спугали с аналогичной трассой в эпохальной гонке от Sony. К сожалению, на этом копирование идей Gran Turismo в R4 не заканчивается. Так же, как и в GT, в этой игре вы сможете найти просто огромное количество машин, которые, правда, все были взяты с потолка, а не лицензированы у реальных производителей. И так же, как и в GT, в этой игре вам будет предоставлена возможность выбрать два различных режима езды, в данном случае Drift и Grip, разницу между которыми мы, правда, так и не заметили. К сожалению, этот список того, что Namco взяла у Sony для разработки своей игры, можно продолжить до бесконечности. Однако если Sony в Gran Turismo явно ставила на первое место качество игрового процесса, то Namco, по каким-то причинам, в R4 уделила все свое внимание лишь дизайну и графике, поставив игровой процесс на последнее место. Тем не менее, за исключением нескольких вышеперечисленных деталей, четвертый Ridge Racer, в принципе, готов вам предоставить некоторое удовольствие. В нем вы не найдете никаких проблем с управлением, его трассы были построены с прищипкой для

Namco тщательно следит, а, получив в свое распоряжение мощные машины, вам даже удастся ощутить весь кайф от езды «с ветерком», которым всегда славился оригинальный Ridge Racer. Найдя же на каждой трассе заранее подготовленный создателями игры оптимальный маршрут, вы вскоре будете также получать и постоянное удовольствие от легких побед, что также немаловажно. А если вам и это надоеет, то вы сможете, к примеру, раскрасить свою машинку (как в Rage Racer) или посостязаться в знании трасс с друзьями в режиме split screen. А если вспомнить о том, что оригинальная версия игры поступила в продажу аж сразу на двух дисках, на одном из которых вы сможете найти усовершенствованный графически первый Ridge Racer, то можно будет смело сказать, что R4, как дань уважения этой серии игр, да и просто как веселая и ни к чему не обязывающая гоночка, оправдывает свое существование на все 100%.

Однако, подводя итог, нам все равно приходится констатировать неутешительный для Namco и ее поклонников факт. Выпущенный год назад Gran Turismo так и остался непокоренной вершиной среди гонок на PlayStation, в то время как описываемый здесь R4 (который, к тому же, является его явным клоном) так и остался простенькой, но привлекательной гоночкой, чьи достоинства кончаются там же, где и начинаются. Да, играть в нее некоторое время очень даже и весело, и, да, ее красота может ненадолго затмить все ее проблемы. Тем не менее, если вы ждали от Namco чего-то большего, то при ближайшем знакомстве с этой игрой вас будет ждать самое настоящее разочарование.



ДОСТОИНСТВА
Стильный дизайн и великолепная графика.

НЕДОСТАТКИ
Упрощенная физическая модель, оставшаяся от Ridge Racer пробы в игровом процессе, бездумное копирование идей Gran Turismo.

РЕЗЮМЕ
Самая красивая гонка для PlayStation, показывающая все достоинства (и недостатки) этой прищипки.

7.5

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



Компании "Новый Диск" и "Марис" представляют...



КОСМОС! ДРЕВНЯЯ ИСТОРИЯ! ЭТО ИНТЕРЕСНО? А ЕСЛИ НА РАЗРАБОТКУ ПОТРАЧЕН 1000000\$? ДА!!!



Мировой бестселлер!



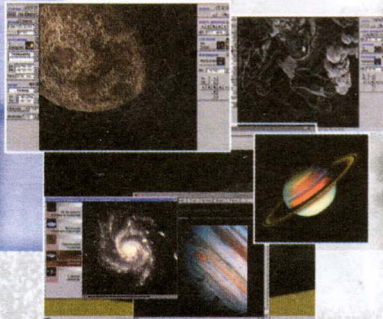
Рекомендуется школьникам и студентам



RedShift 3

Самая полная и авторитетная энциклопедия по астрономии

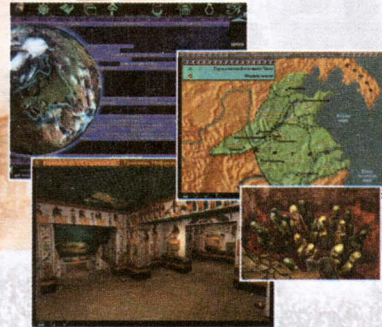
RedShift 3 - это настольный "виртуальный планетарий". Диск поможет вам преодолеть миллионы световых лет, отделяющих Землю от других галактик, исследовать "черные дыры", пульсары, сверхновые звезды, побывать в прошлом и будущем (программа отображает положение более чем миллиона звезд и планет в любой момент времени от 4700 года до н. э. до 10000 года н. э). Вводные курсы по астрономии, захватывающие видеоролики откроют вам тайны Вселенной!



Атлас Древнего мира

5 миллионов лет истории человечества

Диск охватывает более пяти миллионов лет - от появления первого человека до падения Римской империи. Искусство, архитектура, быт и обычаи древних народов позволят вам заглянуть в далекое прошлое человечества. Не упустите уникальную возможность принять участие в интерактивных археологических раскопках и совершить 3D экскурсию в виртуальные гробницы египетских фараонов, этрусских правителей, древних кельтов.



Космическая станция

Конструктор-Симулятор

Этот диск познакомит вас с суперпроектом "Международная космическая станция" - новейшей международной программой освоения космоса. Трехмерная графика и анимация дают полное представление об устройстве станции и составляющих ее модулей. Вы можете управлять движением станции из Центра управления полетами, находиться внутри и выходить в открытый космос. Уже сегодня вы можете почувствовать себя астронавтом XXI века!



Подробнее информацию о совместных русскоязычных продуктах компаний "Марис" и "Новый Диск" можно найти по адресу: www.nd.ru/maris

Розничная цена каждого диска: 27 \$

ВНИМАНИЕ!

Доставка дисков производится бесплатно. Заказать диски можно по телефону (095) 147-55-08. В Москве доставка осуществляется курьером. За пределами Москвы диски можно получить по почте. Для этого необходимо:

1. В любом отделении Сбербанка заполнить бланк денежного перевода, указать наши реквизиты, наименование, количество дисков, Вашу фамилию и обратный адрес. Наши реквизиты: ЗАО "НОВЫЙ ДИСК", ИНН 7707175135, Р/с 4070281080000436001 в КБ "Содбизнесбанк", отд. "Хамовники", к/с 30101810500000000662, БИК 044583662.
 2. Умножить розничную цену диска (27 \$) на официальный курс ЦБ РФ на день оплаты. Результат умножить на кол-во дисков.
 3. Заполнить сумму платежа и оплатить заказ.
 4. Сообщить о Вашем заказе по телефону (095) 147-5508, (095) 932-6178 или электронной почте sale@nd.ru
- Мы вышлем Вам посылку сразу после получения денежного перевода.

По вопросам оптовых закупок и сотрудничества обращайтесь по адресу: Москва, Ломоносовский пр-т д. 31, кор. 5, тел. (095) 932-61-78, E-mail: sale@nd.ru, www.nd.ru

Приглашаем региональных дилеров. В нашем прайс-листе более 400 наименований российских лицензионных CD-ROM'ов.

Наилучшего результата RedShift 3 достигает на компьютерах с процессором Intel® Pentium® II 450 МГц

Intel и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation

Диски можно приобрести...

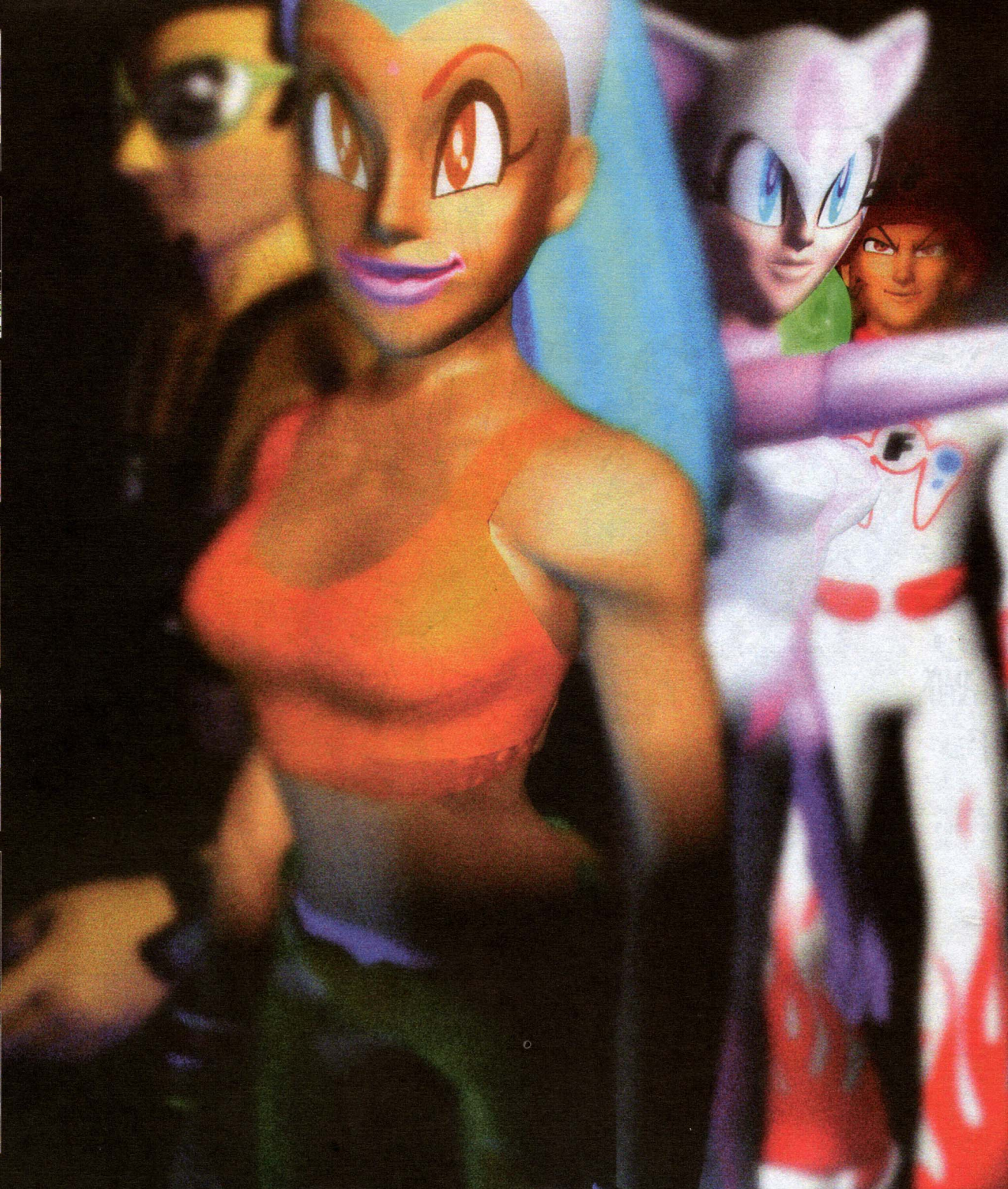
... в магазинах-партнерах компании "Новый Диск":

Братск: ул. Ленина 1, (3953) 43-52-70; ул. Кирова 10, (3953) 41-41-86; **Владимир:** ул. Добросельская 175, (0922) 21-28-26; **Волгоград:** ул. Ангарская 17, (8442) 32-97-18; **Екатеринбург:** ул. Мира 32, (3432) 74-27-82; ул. 8 марта, 28/2, (3432) 22-97-03; **Иркутск:** ул. Чехова 19, 1 цокольный этаж, (3952) 36-81-21; Торговый центр "Иркутский", п-н №71, (3952) 46-07-77; **Кемерово:** Дом кино "Москва", (3842) 36-03-03; **Красноярск:** ул. Северная 9А, (3912) 21-25-67; **Москва:** пр-т 60-летия Октября 20, (095) 125-60-01; ул. Авиамоторная 53, (095) 273-93-16; ул. Вешняковская 18, (095) 373-60-91; Заревый пр-д 12, (095) 476-24-55; Ленинский пр-т 61, (095) 939-00-55; ул. Мясницкая 6, (095) 921-53-36; ул. Нагатинская 35, (095) 112-96-32; ул. Новослободская 14/19, (095) 978-13-29; Олимпийский пр-т 16, (СК Олимпийский), (095) 926-55-22; Рязанский пр-т 46/3, (095) 379-68-27; Старопетровский пр-д 11, корп. 2, (095) 159-40-01; Яна Райниса 6-р 2, корп. 1, (095) 494-44-88; **Нижегород:** ул. Ваньева 127, (8312) 67-79-05; **Новоуральск:** ул. Автозаводская 26, (34370) 3-16-78; **Омск:** ул. Кемеровская 10, (3812) 24-71-59; **Оренбург:** ул. Володарского 20, (3532) 77-01-40; **С.-Петербург:** "ДЛТ" первый этаж, (812) 311-83-12; "Гостинный двор", (812) 311-83-12; Санкт-Петербургский Дом книги, (812) 219-49-23; **Саратов:** ул. Немецкая 31/35, (8452) 73-32-26; ул. 3-я Дачная, ТЦ, (8452) 17-51-68; **Сочи:** Курортный пр-т 18/1, (8622) 99-87-89; ул. Северная 10, (8622) 92-22-91; **Тула:** Красноармейский пр-т 7, (0872) 20-01-31; Ленина пр-т 35, (0872) 31-12-16; **Тольятти:** Ленинский пр-т 8а, (8469) 32-38-53; ул. Карбышева 6, (8469) 26-50-54; ул. Ленинградская 11, (8469) 23-34-77; **Южно-Сахалинск:** ул. Чехова 7А, (42422) 3-36-05; **Челябинск:** ул. Российская 279, (3512) 60-20-57;

... в сети магазинов:

1С Мультимедиа - (095) 737-92-57; **R-Style** - (095) 403-90-03; **Белый ветер-ДВМ** - (095) 928-73-92; **Денди** - (095) 956-11-70; **Диал Электроникс** - (095) 916-00-50; **Компьюлинк** - (095) 931-92-69; **Партия: "Виртуальный мир"** (095) 742-50-00; **Союз Мультимедиа** - (095) 263-10-39; **Формоза** - (095) 273-15-89;

ПОРАДУЙ СЕБЯ НОВЫМ ДИСКОМ!



BUST A MOVE

Dance & Rhythm Action TM

バーストアムーブ



