



Action в трех измерениях

Под термином «action» объединено целое семейство компьютерных игр, представители которого порой разительно отличаются друг от друга. Вряд ли есть необходимость представлять «action» читателям; именно с него когда-то начиналась история компьютерных игр вообще. Скажем только, что под этим термином скрываются игры, требующие умения мгновенно реагировать на изменяющуюся ситуацию, ловкости пальцев, координации движений и т.д.

За последнее время в жанре «action» наблюдается мода на трехмерность. Впрочем, сейчас она прослеживается едва ли не в каждом игровом жанре. Разработчики игр для PC словно торопятся наверстать упущенное за те годы, когда мощности процессоров еще не позволяли оперативно обрисовывать трехмерную графику.

В этом кратком обзоре мы представляем наиболее интересные игры, относящиеся именно к «трехмерному action». Часть из них уже вышла, другие с нетерпением ожидаются геймерскими массами.

JEDI KNIGHT: DARK FORCES II

JEDI KNIGHT, великолепное продолжение хита DARK FORCES, обладает всеми достоинствами исходной игры и приспосабливает к ним свои собственные. Действие игры происходит в знакомой многим Вселенной «Звездных Войн». Герой DARK FORCES, наемник Кайл Катарн, отправляется на выполнение сложной миссии, цель которой — стать рыцарем ордена Джедаев. По мере развития сюжета ему предстоит встретиться с темным Джедаем и шестью его слугами. Вскоре Кайлу приходится выбирать свой дальнейший путь — присоединиться к «темной стороне Силы» или же служить силам добра, которые пытаются предотвратить разорение старой гробницы Джедаев и высвобождение огромных сил, способных поработить Галактику.

Фирма LucasArts, прислушавшись к возмущенным крикам геймеров, включила в JEDI KNIGHT поддержку многопользовательского режима: игру по локальной сети, модему и кабелю, а также возможность сохранения игры. В игре присутствует новое оружие (включая знаменитый Световой Меч) и новые монстры. Завершение каждого уровня будет приносить вам пункты опыта и новые способности Джедаев. JEDI KNIGHT не относится к числу прямолинейных «пробегалок» с уровня на уровень; игроку придется выбирать между силами Света и Тьмы. Выход игры намечен на конец зимы.

CRUSADER: NO REGRET

Было бы неправильно называть эту игру CRUSADER-2 (хотя фирма Origin и работает над ней в настоящее время). Нет, скорее — это возможность частично утолить геймерскую жажду, пока до выхода продолжения дело еще не дошло. NO REGRET подхватывает сюжет в том самом месте, где он оборвался в исходной игре.

На этот раз герой игры попадает на космическую станцию, где ему предстоит сорвать планы мирового диктатора-консорциума. Игра состоит из 10 новых уровней, однако длительность ее вряд ли уменьшится: каждый уровень заполнен новым оружием и еще более серьезными врагами. Например, один из видов нового оружия замораживает врагов и разбивает ледяные статуи; другие превращают их буквально в груды костей и бесформенных частей тела. Среди врагов встречаются три новых модели роботов, включая «полиморфного» робота, который поджидает вас в засаде в образе автомата для продажи кока-колы, стола или другого бытового предмета. Немного улучшен и интеллект компьютера. Теперь враги могут пользоваться тем же оружием и тактикой, что и игрок, а это делает их куда более опасными.

TOMB RAIDERS

Играть за Индиану Джонса, наверное, довольно интересно. Еще интереснее, должно быть, оказаться в роли этаккой «Индианы Джейн» — опасной девицы, вооруженной пистолетами и исследующей древние гробницы. Создатели игры TOMB RAIDERS из фирмы Eidos в этом твердо уверены, и с ними трудно не согласиться. Игра отличается потрясающей полигональной графикой с применением текстур и закраски «гуро», обчетом источников света и превосходными трехмерными эффектами: на экране возникает вполне достоверный мир. В этой трехмерной «стрелялке» вы играете за Лару Крофт, которая обыскивает древние развалины в поисках некоего артефакта под названием «Скион». Ее поиски приводят в Перу, Египет, Камбоджу и другие экзотические страны. Вы ищете подсказки, решаете головоломки и стираете в порошок все живое, что осмелится помешать вам. Ваш игровой персонаж может бегать, прыгать, плавать, ездить верхом, выполнять акробатические трюки — и все это с исключительно плавным и реалистичным движением.

ECSTATICA 2

ECSTATICA 2 (фирма Psygnosis) — типичный представитель «action» с изрядной порцией приключенческого жанра. Все окружение синтезировано заранее, так что движение происходит не так плавно, как в полностью полигональном мире Quake, однако графика отличается высоким уровнем детальности. Камера передвигается и показывает сцену в зависимости от ваших действий. Иногда приходится играть в крупном виде «со стороны», иногда — в виде «сверху вниз» или даже в изометрической проекции. В

ECSTATICA 2 прослеживаются довольно сильные элементы игр с единоборствами.

Действие игры происходит в средние века. Вы снова управляете все тем же молодым воином и сражаетесь с верховным магом, который занимается тем, чем занимаются все злые верховные маги: а именно, пытается уничтожить Вселенную.

INTO THE SHADOWS

Графика высокого разрешения и впечатляющие трехмерные эффекты INTO THE SHADOWS превращают игру в значительное достижение на фоне всех предыдущих «лабиринтных бродилок». Игрок переносится в старинный замок, построенный авторами с потрясающей тщательностью, и сражается с его уродливыми обитателями, для чего использует разнообразное средневековое оружие.

Дело не обошлось без обычного для приключений поиска ключей и предметов, однако основное внимание все же уделено активным действиям: персонажи игры режут и кромсают друг друга так, как это бывает в играх-единоборствах. Специальная технология создает иллюзию, что полигональным фигурам присуща большая степень детализации, чем на самом деле.

Графическое ядро игры разрабатывалось в течение трех лет, и выглядит оно просто великолепно: разве что немного не хватает крови и насилия. INTO THE SHADOWS будет поддерживать режим игры по сети (до восьми участников). Точный срок выхода игры пока не известен.

VIRTUA FIGHTER PC

Когда VIRTUA FIGHTER впервые появился на игровых автоматах, его трехмерная графика и перемещение камеры произвели настоящую революцию в трехмерных единоборствах. Похоже, VIRTUA FIGHTER PC, конвертация той самой исторической игры, вызовет аналогичный эффект и на PC. Игра работает в двух режимах: 320x200, в котором графика выглядит достаточно убогой, и режим высокого разрешения 640x480 с улучшенными текстурными покрытиями. Вся игровая часть VIRTUA FIGHTER осталась в целости и сохранности — в игре присутствуют все 8 персонажей, различные спецприемы, броски, добивания и т.д. Библиотека DirectX позволяет добиться высокой скорости вывода, большого количества полигонов при обсчете и плавности движения. При этом для игры не нужен никакой специальный акселератор трехмерной графики. Тем не менее, без Pentium 90 в ней делать нечего.

Единственный недостаток игры заключается в том, что это — не VIRTUA FIGHTER 2. К сожалению,

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

нию, этой игры придется ждать еще несколько месяцев.

DAYTONA USA

На игровых автоматах DAYTONA позволила фирме SEGA захватить лидерство и стала тем стандартом, по которому оцениваются достоинства всех новых гонок. Теперь те же самые острые ощущения могут получить и пользователи Windows 95, обладающие компьютером от Pentium 90 и выше. Конвертация сохранила все черты своего прототипа — четыре отдельных вида, три трассы и впечатляющие крушения. По графике игра почти идентична версии с игрового автомата и в полной мере сохраняет высокую скорость и качество оригинала.

Игра номера: Heroes of Might & Magic 2.

Какой же суперхит может остаться без продолжения? Риторический вопрос, ответ на который вполне очевиден: нет в природе таких суперхитов. Heroes of Might & Magic — одна из лучших фэнтезийных пошаговых стратегий, конечно же, не стала исключением из этого правила: не прошло и года с момента выхода первой части, а продолжение уже перед вами (срок не слишком большой, если вспомнить, сколько лет пришлось ждать выхода продолжений таких шедевров, как Civilization 2 или Mechwarrior 2).

Что же изменилось в Heroes? В основной концепции игры кардинальных перемен не произошло: вы по-прежнему являетесь одним из лордов, сражающихся с конкурентами за господство над некоей типичной волшебной страной. Самое интересное, конечно, — это играть с друзьями, что можно делать как на одном компьютере, периодически уступая друг другу место, так и через прямое соединение, модем, локальную сеть или Internet. Игра строго пошаговая, то есть все оппоненты ждут, пока один из них не походит, потом очередь переходит к следующему, и т.п. Такая организация игры делает игру несколько утомительной при большом количестве игроков, но и ее можно обратить себе на пользу: представьте себе, что вы и трое ваших друзей, находясь в локальной сети, спокойно выполняете свою работу, изредка отвлекаясь, чтобы сделать ход. И пусть партия длится хоть целый день. Вот оно, преимущество многозадачных сред. Вы занимаете героев, которые руководят вашими войсками, добываете самые разнообразные полезные ресурсы, строите в ваших городах большое количество построек, дающих вам возможность производить различные типы войск, с помощью которых выигрываются сражения.

Конечно, первое, что бросается в глаза в каждой новой игре, как только вы ее запустили, но не разобрались еще во всех тонкостях, — это графическое оформление. Первая часть Heroes производила отменно сильное впечатление, причем своей вручную нарисованной SVG-гра-

фикой высокого разрешения. Казалось бы, сделать графику стратегической игры еще более впечатляющей уже нельзя. И все-таки, как оказалось, нет ничего невозможного, и Heroes 2 — яркое тому свидетельство. Разрешение не стало выше, но и постройки, и боевые единицы, и сам ландшафт, по которому странствуют ваши герои, выглядят еще более зрелищно. Во время перемещения по карте герои теперь отбрасывают тени, карта производит впечатление единого целого, намного улучшена анимация во время сражений. Кроме того, воины после своей гибели не растворяются в воздухе, а весьма правдоподобно падают, и их останки остаются лежать до конца сражения. Одним словом, художники и аниматоры из New World Computing постарались на славу и создали еще один шедевр.

Графические изыски — важная, но далеко не главная составляющая успеха игры. Если в игру неинтересно играть, то труд художников, дизайнеров, звукооператоров пропадет втуне. Однако Heroes относится именно к тем играм, которые захватывают с первой же секунды и заставляют вас забыть обо всем. Вторая часть по своему геймплэй (игровому интересу) ни в чем не уступает первой. В первой части, если вы помните, в войне принимали участие четыре лорда — рыцарь, варвар, колдун и волшебница. Теперь к ним добавились еще две враждующие стороны — маг и некромант (черный маг). А значит, появились и новые типы построек и боевых единиц. Поклонники жанра horror («ужасиков»), несомненно, будут в восторге от возможности игры за некроманта. Еще бы! Вот далеко не полный список построек и воинов, которыми можно обзавестись, играя за этого колоритного персонажа, — кладбище, производящее зомби (они выполнены очень даже неплохо: во-первых, находятся на одной из последних стадий разложения, во-вторых, движутся типичной шаркающей походкой оживших мертвецов, в-третьих, вокруг них густо роятся мухи), заброшенные усадьбы, плодятся вампиры, пирамиды, ставшие колыбелью мумий; ну, а самой мощной постройкой является лаборатория по выпуску драконов-скелетов. После каждого выигранного сражения герой-некромант превращает часть воинов в живых скелетов, и героя со стажем может сопровождать целая толпа таких вот мертвых бойцов. Павшие от рук некроманта драконы способны превратиться в скелеты драконов, которые намного превосходят по силе

рядовых скелетиков. Очень эффектные постройки есть и у колдуна: например, такие красивые, как облачные замки, пополняющие ряды ваших войск гигантами-громовержцами. Есть и такие милые постройки, как зарешеченная норка хоббита (эти существа, придуманные Толкиеном, в игре называются халфлингами). Почти каждое строение может быть модернизировано. После такого усовершенствования выпускаемые им войска становятся заметно сильнее. Ну, а как же старые войска, выпускавшиеся до этого, неужели нельзя модернизировать и их? Нет ничего невозможного — если есть деньги, модернизируйте на здоровье.

Несколько иначе выглядят в этой игре сражения: существенно расширилась площадь игрового поля, хотя фигурки воинов стали чуть мельче, а значит, появилось больше пространства для маневра. Войска одного вида могут быть теперь разбиты на несколько групп внутри одной армии. Существенно вырос спектр заклинаний, больше возможностей для модернизации волшебных башен. Города обзавелись устраиваемыми защитными сооружениями типа рва с водой и дополнительных оружейных башен.

Герои теперь обладают не только набором различных характеристик, но и полезными навыками, развивающимися по мере накопления опыта. Среди них есть, например, «орлиное зрение» — навык, позволяющий изучать примененные против вас заклинания и в дальнейшем использовать их самому, или навык, называемый «дипломатией», — искусство договариваться с нейтральными войсками таким образом, чтобы они чаще присоединялись к вам или за некоторую сумму обязались не нападать на вас. Новых навыков очень много.

Не обошлось и без важных нововведений в области экономики: в первой части вы могли только добывать ресурсы и просто подбирать то, что валяется на карте, теперь же вы можете заняться торговлей: сбывать не слишком нужные излишки и, наоборот, покупать то, без чего вам никак не обойтись. Мы перечислили далеко не все отличия и достоинства новой игры: говорить о вторых Heroes можно очень долго. Но смело можем вас заверить — эта игра вас не разочарует.

Сергей Водолеев, фирма «Фантом», СПб.

ФАНТОМ



ТРЕБУЮТСЯ АВТОРЫ !

материалов о компьютерных играх
**IBM, SEGA 16, SuperNintendo
3DO, SONY Playstation, SEGA Saturn**
для работы в новых проектах компании «ФАНТОМ»

тел. 528 45 44

**так же требуются переводчики с английского
текстов о компьютерных играх и фэнтези
обязателен высокий профессиональный уровень**
Спрашивайте в книжных магазинах города
«Энциклопедию лучших игр для IBM PC», выпуск 1
с боевым роботом на мягкой обложке. SKORO выпуск 2!

Приобретем или обменяем следующие оригиналы для IBM PC:
SWAT, Light House, Monthy Python, Gabriel Knight 2,
Kingdom of Magic, Angel Devoid, Ripper, Pandora Directive

Наш WWW-site: <http://www.dux.ru/guest/phantom/index.html>

Наш E-mail: ipfantom@dux.ru