



Последние полтора года в мире компьютерных игр стали настоящей «эпохой продолжений», ведь обычно цикл разработки хорошей игры как раз занимает полтора-два года, а для того, чтобы объявленный почти сразу за выходом оригинальной игры «сиквел» не смотрелся к моменту своего выхода слишком примитивно, процесс его подготовки не ограничивается простым изменением сюжета и графики. Создание продолжения компьютерной игры сегодня почти во всех случаях превращается в разработку практически нового продукта.

Origin

Признанным мастером продолжений, без сомнения, является Origin, причем делает их настолько активно и изобретательно, что вполне может заменить свой девиз «We create worlds» на «We create sequels». На сегодняшний день, кроме очередного Wing Commander'a (несмотря на то, что создатель первых серий этого великопленного сериала Крис Робертс не так давно ушел из Origin, права на серию и ее продолжения остались у этой фирмы) и Crusader: No Regret, на разных стадиях находятся Privateer: the Darkening и несколько вариантов Ultima (Ultima IX, Ultima-on-line и таинственный проект под названием Underworld III).

Название Privateer: the Darkening перевести пока бессмысленно, потому что истинное его значение можно будет понять только из игры, которая должна выйти до конца этого года. Как и в предыдущей версии, героем является некий представитель «частного сектора», зарабатывающий себе на жизнь калерством — в основном торговлей и контрабандой, но не брезгующий и пиратством на космических торговых путях. В игру было включено довольно много видеофрагментов, которые, хоть и являются важными для развития сюжета, но не загромождают его, как в последних Wing Commander'ах. Кстати, несмотря на то, что действие происходит во время все той же войны с килратами, о войне в Darkening'e почти не вспоминают, потому что место действия Privateer II расположено очень далеко от театра военных действий, почти на противоположном краю Галактики. Здесь был полностью переработан интерфейс, для создания которого продюсер проекта Эрин Робертс (брат Криса) привлек художников, не работавших ранее на индустрию игр. В результате получилось нечто такое, что действительно не имеет аналогов в игровом мире, но сильно напоминает Kai's Power tools. Сюжет стал гораздо более развлекательным, а процесс игры — приближенным к реальности: например, можно зарабатывать деньги, нанимая транспорты и посылая их под охраной нанятых же истребителей в другие ми-

Новые старые игры

Продолжения или — на американский манер — «сиквелы» получили широкое распространение в индустрии развлечений. Если не так давно продолжения создавались в основном для книг и фильмов, то теперь к этому списку прибавились и компьютерные игры. Стремление к производству сиквелов легко объяснить: с одной стороны, производителям игр легче «раскрутить» игру под уже известным именем, а, с другой стороны, те, кто играл в «первую серию» удачной игры, всегда хотят или узнать дальнейшую судьбу полюбившихся героев (антигероев, монстров, волшебной страны — ненужное зачеркнуть), или поиграть в новую версию, выжимающую максимум возможностей из недавно приобретенного (или обновленного) «железа».

ры, а самому сидеть на одной планете и подсчитывать прибыль. Но кто ж захочет остаться в стороне от главных событий, ведь и бои в космосе стали куда интереснее: трехмерные модели кораблей, графика высокого разрешения, красивые взрывы, огромное (более 150) количество миссий? В целом, если верить рекламе, the Darkening станет одним из лучших продуктов зимы 1996 года в жанре «космических приключений».

К сожалению, многочисленным любителям Ultima придется ждать немного дольше: выход Ultima IX: Ascension планируется только в первой половине будущего года. Но это и не удивительно, ведь вместо прежней, заранее просчитанной анимации engine новой игры будет действительно трехмерным: весь мир, герои и предметы будут построены из огромного количества многоугольников с нанесенными на них текстурами. Поэтому во всем огромном мире новой игры будет очень сложно найти повторяющие друг друга фрагменты, которыми были буквально «вымощены» игровые миры Ultima II-VIII, и если во всех предыдущих версиях на мир можно было смотреть только под одним углом, то в Ascension такого ограничения нет: «точку зрения» можно свободно вращать. Герой сможет ездить верхом и летать на драконе (не известно только, научится ли наконец «воплощение семи добродетелей» плавать хотя бы чуть лучше, чем утюг). Бои будут проходить в реальном времени, как в Pagan, но в целом аркадных элементов в игре станет гораздо меньше.

Ричард Гэрриот, более известный как Лорд Бритиш, рассчитывает этой игрой закрыть цикл, посвященный Британии, и перевести аватара «в новое измерение» (отсюда и название Ascension, что значит «восхождение» или даже «вознесение»). Все это выглядит очень заманчиво, но заставляет беспокоиться за сроки выхода игры, потому что на сегодняшний день закончена только та часть engine, которая отвечает за построение мира...

Другим любимым детищем Лорда Бритиша является Ultima-on-Line, внешне очень похожая на Pagan, но с некоторыми изменениями. Во-первых, разрешение экрана стало, наконец, 640x480, а во-вторых, как следует из названия, игра стала многопользовательской, доступ к игре — через Интернет. Клиентский модуль игры (то есть та ее часть, которая отвечает за создание красивых картинок на экране) будет поставляться на CD-ROM, так что игровой мир должен стать достаточно большим и профессионально разработанным. Правда, пока существует только бета-версия, в которую одновременно может играть «всего» 150 человек, но даже этого достаточно, чтобы представить себе масштаб проекта. Счастливые бета-тестеры уже надежно прописались в Британии, при этом одни обзавелись недвижимостью, другие подались в торговлю, третьи отправились на охоту за чудовищами, а иные уже успели образовать гильдию воров. Главным же преимуществом игры должен стать сюжет или, если быть до конца точным, обилие

сюжетов, которые будут постоянно обновляться и меняться, причем если некоторые сюжетные линии будут контролироваться и создаваться Origin — в том числе и самым Гэрриотом, — то остальные сюжетные ходы будут зависеть исключительно от поведения самих игроков. Об увлекательности игры можно судить хотя бы потому, что лорд Бритиш сам любит появляться в виртуальной Британии собственной персоной или инкогнито, разумеется, в свободное время, которое не занято работой над новыми проектами.

Пока этих проектов три: Ultima X, Underworld III и новая многопользовательская система Ultima-on-Line II, но, по планам Origin, одна из двух первых игр — или Ultima X или Underworld III — должна стать многопользовательской и таким образом полностью поглотить проект Ultima-on-Line X. Можно только порадоваться за решение возродить Underworld и за настойчивое стремление Origin к созданию новых миров в Интернете.

Blizzard

Разумеется, и у любимой многими фирмы Blizzard тоже находится в работе новая стратегическая игра под названием Starcraft. Но так как работа над этим проектом длится уже около года, то из очень похожей внешне на Warcraft II игры (похожей настолько, что злые критики обозвали Starcraft «орками в космосе») новое детище Blizzard превратилось в игру с полностью новой графикой и новым интерфейсом, в которой ничто, кроме названия фирмы-разработчика, уже не напоминает Warcraft. Вместо привычного «вида сверху» игровое поле показано в аксонометрической проекции, футуристическая панель управления расположена внизу экрана, мультипликационная графика заменена заранее просчитанной трехмерной анимацией. Вместо двух рас стало три: земляне (наполовину шахтеры, наполовину космические мусорщики), зерги — биологическая цивилизация личинкообразных существ, обитающих в роях, и протоссы — древняя раса, наделенная паранормальными способностями. Разумеется, у каждой расы есть свои сильные и слабые стороны, и для каждой расы игра проходит по-своему. Все действие сконцентрировано на строительстве и обороне платформ, висящих в космическом пространстве, и особенно много внимания уделяется флотам враждующих сторон: например, в игре активно используются «дредноуты», корабли-матки, способные поднимать в воздух целые эскадрильи небольших, маневренных истребителей. Выход игры планируется в декабре этого года.

Многочисленные соперники iD на рынке трехмерных игр не смогли оставить выход Quake без внимания: на конец этого года — начало следующего в продажу должны поступить многочисленные продолжения известных (и не очень) трехмерных стрелялок, из которых особого вни-



мания заслуживают Jedi Knights от Lucas Arts и Shadow Warrior, созданный 3D Realms.

Lucas Arts

Jedi Knights (Рыцари Джедаев) — это рассказ о том, как Кайл Каттарн (главное действующее лицо Dark Forces) решил податься в Джедаи. Естественно, ему придется выбирать между темной и светлой стороной Силы, а мир, в котором ему придется это делать, будет полностью трехмерным. Повторяется история с Doom и Dark Forces 1: несмотря на то, что iD опередило Lucas Arts на несколько месяцев, игра, использующая лицензию Звездных Войн, все-таки будет чрезвычайно популярна, тем более, что по фантазии и изобретательности художники Lucas Arts не уступают своим коллегам из iD. В «Джедаях» на полную мощность используются все элементы мифологии Звездных Войн, которых не было в Dark Forces I. Например, Каттарн сможет использовать Силу для того, чтобы видеть в темноте, лечить свои раны и даже притягивать верную лучевую саблю (как Люк Скайуокер в фильме «Возвращение Джедая»). Добавьте сюда возможность игры по сети и модему — и станет ясно, что у Lucas Arts вполне может начаться 1997 год с очень хорошей игры.

3D Realms

3D Realms, создатели Duke 3D, пошли своим путем. Действуя по принципу «старый друг лучше новых двух», они для создания своей новой стрелялки Shadow Warrior (Воин-Тень) взяли engine от Duke 3D, доработали ее и выжали из этой технологии все, на что она была способна.

Мир Shadow Warrior, конечно же, не «действительно трехмерный», как в Quake, но, благодаря хитроумному использованию «кирпичиков» или «секторов», из которых он построен, позволяет воспроизвести большинство трехмерных эффектов Quake — да так, что средний игрок и не заметит разницы. А то, что, скорее всего, ЗАМЕТИТ средний геймер, должно заставить его приоткрыть к стулу на несколько суток, ведь в мире «Воина-тени» возможно то, чего нельзя было

в Duk'e. Например, бульдозеры и танки, на которых можно время от времени ездить и которые могут проламывать стены, валить деревья и давить (или расстреливать) врагов. Или комнаты, чей потолок сделан из балок, забравшись на которые главный герой может спокойно расстреливать бегающих внизу врагов. Или множество всяческих машин и механизмов, начиная от лодок и кончая подъемными кранами, причем все это работает, делая игровой мир более реальным и доставляя массу удовольствий игроку. Изменились и враги. Если раньше они могли только ходить и летать, то теперь появились монстры, поджидающие жертву, уцепившись в укромном месте за стену, или такие, которых недостаточно убить один раз. Арсенал воина-тени пополнился самонаводящимися ракетами, липкими минами и «кровавым оружием», то есть сердцами и головами убитых демонов. К сожалению, Shadow Warrior не запустится на 486 машине, да и вряд ли ниндзя, главный герой Shadow Warrior, сможет порадовать игрока чем-нибудь в стиле господина Ньюкема (как насчет бессмертного «Пора бить морды и жевать жвачку, а у меня кончилась жвачка?»).

Bethesda

Для Bethesda Software 1996 год тоже должен быть удачным. Выпустив совсем недавно Daggerfall, «вторую главу» в сериале «Свитки древних» (The Elder Scrolls), эта фирма планирует до начала ноября выбросить на рынок еще один сиквел, использующий их трехмерную технологию с гордым названием Xengine: продолжение Terminator: the Future Shock. Продолжение, названное Skynet, сначала планировалось как расширение к Future Shock, позволяющее играть по сети и модему.

Надо отдать должное программистам Bethesda, которые долгое время работали над тем, чтобы не просто реанимировать терминатора, а вывести его на новый уровень. В игре используется доработанная версия X-engine (по терминологии разработчиков) оригинального Terminator'a, которая не только поддерживает



высокое разрешение и многопользовательские режимы, но и добавляет много нового к трехмерному миру оригинала. Например, удвоится количество полигонов, из которых составлены действующие лица Skynet, а к 20 (!) видам оружия, которыми можно было пользоваться в Future Shock, добавится специально разработанный для многопользовательских игр детектор движения. Многие были добавлены по принципу: «Если это смогли сделать в Quake (или в Duke 3D), то почему бы нам не сделать лучше?». На одном из уровней, к примеру, появилась подводная лодка, внешний вид и внутренние помещения которой смоделированы на основе чертежей атомного типа «Лос-Анджелес». Вдохновившись разлетающимися головами, увиденными в Quake, разработчики пошли еще дальше: теперь можно не просто отстрелить голову у противника, но и поиграть ею в футбол (или в баскетбол — есть уровень, на котором именно для этой цели на стенке приделана баскетбольная корзина). Конечно, отношение к таким заимствованиям не может быть однозначным, но, во всяком случае, Skynet заслуживает того, чтобы

любители «стрелялок» обратили на нее свое внимание.

Bullfrog

Одними из первых подарив игрокам шанс поиграть за «плохих», разработчики Bullfrog все годы после выхода знаменитого Syndicate трудились над его продолжением. И вот результат: Syndicate Wars. После боевых действий и диверсий, которыми была посвящена первая игра, прошло несколько лет. Весь мир был поделен между различными синдикатами, и вроде бы наступил мир... но тут археологическая экспедиция, снаряженная одним из синдикатов, натывается на инопланетную базу, где прекрасно сохранились образцы «чужой» технологии, и, конечно, оружия. Личный состав экспедиции, вдохновленный находкой, тут же создает Церковь Новой Эпохи, под знаменами которой и начинает войну со всеми синдикатами сразу. Смоделирована же эта религиозная война с присущей Bullfrog изобретательностью и мастерством на основе технологии, использованной в Magic Carpet, и идеи доброго старого Синдиката. Таким образом достигается высокая достоверность ландшафтов, зданий и световых эффектов, а, кроме того, обеспечивается возможность свободно вращать игровое поле, так что теперь ничто и никто не сможет укрыться от взгляда игрока. Играть можно и за синдикат, и за Церковь Новой Эпохи, причем и та, и другая сторона могут использовать достижения инопланетной науки и результаты собственных исследований, направленных на совершенствование орудий массового уничтожения. Тех, кто играл в предыдущую версию, приятно удивит разнообразие арсенала, в котором, наряду со старыми знакомыми, появилось много нового оружия, масштабные взрывы, оставляющие за собой громадные воронки, и вообще атмосфера жизнерадостной бойни, ничем не уступающая предыдущей версии.

Игра номера: «Bedlam»

В последнее время работы все чаще становятся героями игр, относящихся к самым разнообразным жанрам. Подобное пристрастие объяснить более чем просто: стальная машина по своему разрушительному потенциалу намного превосходит человека, ей чужды эмоции, раздумья о смысле жизни и целесообразности выполнения приказов. Машина никогда не рассуждает, она действует, тем более, если это машина, созданная для массового уничтожения численно превосходящих сил противника.

В BEDLAM вам предстоит управлять одиноким боевым роботом, высадившимся на поверхности враждебной планеты и методично очищающим эту поверхность от всего живого, движущегося, сопротивляющегося и разбегающегося в разные стороны. Так что концепцию игры более чем сложно назвать оригинальной. Тип графики тоже весьма традиционен — вид сверху и сбоку, типичная изометрия. Но вот сам игровой процесс захватывает буквально с первой секунды: обилие пока что неубитых врагов и разрушенных зданий побуждает вас к немедленным действиям. Конечно, на каждом уровне игры перед вами стоит четкая боевая задача: что, где и в каком количестве вам необходимо уничтожить. Но, помимо важных стратегических объектов, уничтожать можно и все то, что встретится на пути — тем более, уничтоженные строения, машины, враги превращаются в полезные предметы — оружие, защиту и т. п. Так что проявлять жалость в этой игре просто невыгодно.

Действие игры разворачивается в гигантских инопланетных мегаполисах, населенных странными существами, при одном взгляде на которых нанесение ракетно-бомбовых ударов по мирным инопланетным городам кажется вполне оправданным. Враги разлетаются кровавыми брызгами или с воплями сгорают заживо, здания рушатся, машины превращаются в обугленные каркасы. Все, что вы видите на экране, можно разрушить или сжечь. Справиться с задачей по тотальному уничтожению всего и вся вам поможет богатый арсенал, которым оснащен ваш робот. В его распоряжении и обыкновенные пулеметы, и плазменные пушки. К тому же вы сможете швыряться пригоршнями бомб и выпускать тучи ракет. Найти оставшихся в живых вам помогут сканеры. Все оружие по ходу игры может быть подвергнуто модернизации: оно будет становиться все более эффективным и разрушительным. Конечно, инопланетяне не станут смотреть, как вы уничтожаете и их самих, и их города. В меру своих скромных возможностей они попытаются оказать вам сопротивление. Легко догадаться, что с каждым уровнем сопротивление будет возрастать. Толпы врагов, начисто лишенных инстинкта самосохранения, будут бросаться под пулеметы и плазменные пушки вашего робота, обильно поливая землю багровыми брызгами и ошметками. И все же подобные сложности вас, наверное, не запугают.

Сергей Водолеев,
фирма «Фантом», Санкт-Петербург

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

Спрашивайте в книжных магазинах города
«Энциклопедию лучших игр для IBM PC», выпуск 1
с боевым роботом на мягкой обложке. СКОРО выпуск 2!

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

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

Мы пользуемся Internet-услугами фирмы **ДУКС**

Полный Internet-сервис

тел. 164 6785 или 008

Компания «Фантом» приносит свои извинения издательству «Фолио Пресс» за допущенные некорректные высказывания в адрес их серии «Энциклопедия Компьютерных Игр».