



Журнал Pro Игры в гостях у Олега Медокса, главного директора и идеолога Maddox Games, который только что вернулся из Англии с выставки электронных развлечений ECTS и делится своими впечатлениями

Олег Maddox

Pro: Осенняя ECTS отличается от весенней тем, что весенняя выставка — это скорее заявка о будущих релизах, а осенняя — представление готовой продукции...

Олег: Да, у каждого стенда на осенней выставке вы можете увидеть на демонстрационном компьютере готовый продукт с представлением конкретных сроков, когда он поступит в продажу.

Pro: Какие новинки появились на этот раз на ECTS?

Олег: Sony заняла и первый, и второй этаж и также эффектно рекламировала Playstation, как и весной. Все боятся Sony. Она настолько активно покупает разработчиков. Electronic Arts наступают просто бешено, компания становится все больше и больше. И совершенно ни с кем не разговаривают, как и Virgin. Jaguar разросся, на выставке у них было два разных стенда. Philips Media повесили большой плакат там, где раньше висел лозунг Virgin. Вообще, у Philips есть великолепные игрушки, например, гонки на летающих мотоциклах с качественной графикой, где на тебя едут настоящие деревья. Это классно сделано.

Pro: Какие вам гонки больше всего понравились?

Олег: Самому поиграть? Гонки на мотоциклах Moto X по пересеченной местности фирмы Warner Interactive.

Я не мог оторваться.

Pro: Кого из русских вы видели на выставке в Лондоне?

Олег: Анатолия Шевчука из фирмы Дока. Вообще, график работы был чрезвычайно напряжен, мое время расписано было по часам. Темп выставки был сумасшедший, в принципе, контракты заключать невозможно, главное — представить свою компанию, кто ты есть. У нас уже наработан определенный авторитет за границей, у многих вызывает удивление, когда узнают, что я уже закончил 5 проектов с Interplay, люди меня знают, здороваются. Видел я игру компании "Мир-Диалог" о пиратах на стенде Ocean. Это классная игра, превосходная графика, по сравнению с тем, что обычно делает Ocean, это просто на порядок выше.

Pro: А как, по вашему: разработчикам, которые пытаются издать свою игру первый раз на Западе, что для них важнее: имидж или деньги? От чего они должны отказываться?

Олег: Сложный вопрос. Я не раз наблюдал, как наши молодые ребята пытаются продать в Германию или в другую страну свою разработку, но, если их еще не знают, как правило, это плохо получается. Ведь у них нет опыта работы с зарубежными партнерами, рекламы, нет рекомендаций от других фирм. Я просто уже знаю, что если с тобой говорят плохо, значит это серьезная фирма, если хорошо, значит фирма среднего уровня.

Pro: Но, у вас уже есть имидж, вы заботитесь о прибыли, а человек, который приезжает первый раз на Milia или на ECTS?

Олег: Интерес к нему будет огромный, если его не знают — его будут брать нарасхват, но если он не будет соглашаться, например, на зарплату 100\$, это вызовет удивление: "Как же так, у вас же в стране все дешево!" То есть разница между оплатой труда

западного разработчика и русского приблизительно десятикратная для тех, кто только начинает работать с зарубежными издателями.

Pro: А после первого проекта с западными партнерами оплата меняется?

Олег: А второй раз — как пойдет. Если ты выдержишь этот проект, то ты работаешь себе в убыток. Мы работали сначала в убыток даже с тем же Interplay. Постепенно цена за твой труд растет. Я уверен, что российские фирмы, работающие 3–4 года на игровом рынке, должны подняться, им успех обеспечен. У них появляется свой потребитель. Во многих игровых журналах пишут, что русские разработчики только и стараются уйти на западный рынок. А что им остается делать? Они должны продаваться, сделать себе имя. Я очень прошу русские журналы не обижать наших, их и так достаточно обижают на Западе, не платя им деньги. Поэтому меня всегда возмущает, когда говорят о наших отечественных игрушках: "Ерунда!" Человек ее делал один, а на Западе ее делают десятки. Лучше просто написать, что есть такая игрушка, а не ругать ее. Разработчик после скверных отзывов теряет всякий интерес что-либо делать.

Pro: В начале сентября в Москву приезжали представители Infogrames, они заинтересованы в российском рынке и продаже игр по низким ценам, примерно по 20–25\$, с описаниями на русском языке. Есть ли у других западных издателей конкретный интерес к России?

Олег: Я об этом же договорился с Interplay, почти договорился. Через некоторое время они приезжают в Россию, я должен буду показать им черный рынок. Вообще, сотрудничество Interplay с российскими разработчиками может быть очень плодотворным, они исключительно заинтересовались показанными мною русифицированными играми (конечно пиратским образом). Но основные трудности для западных компаний заключаются непосредственно в выходе на русский рынок, который достаточно велик, но, преимущественно, пиратский. У нас можно продавать диски по 3–4\$, официально по 5\$. Конечно, максимальная прибыль, которую они могут от этого получить — 2,5 тысячи долларов. Для больших издателей — это не деньги. В принципе, мы почти договорились, посмотрим что будет дальше. Forte Technologies также удивлена маленьким объемом продаж в России. А дело в том, что у легальных дистрибьюторов цена на эти шлемы VFX-1 невероятно высока благодаря таможенным пошлинам. У нас же свои законы. Но, поскольку им это непонятно, то безусловно лучше самим приехать в Россию, все посмотреть своими глазами. В общем, желание посетить Россию сейчас огромно. И из Bullfrog собирается приехать один из директоров.

Pro: А как насчет Windows 95 в Европе?

Олег: Да там только о Windows 95 все и говорят. Канадская фирма Microforum представила свои новые игры под Windows 95. Сама компания Microsoft устроила огромное шоу с Fury3. Это Terminal Velocity под Windows 95 с поддержкой 3D MAX. В центре

зала собралась очередь желающих посмотреть демонстрацию внутри "тренажера" и даже девушки на стенде с удовольствием сидели и играли. Общий вопрос: "А почему у тебя игры под DOS?" А у меня в Windows проблемы с бинарным (объемным) звуком. Поэтому большинство моих игр под DOS. Но то, что мы сейчас делаем со стереографикой, возможно, быстрее пойдет под Windows. Очень много было представлено на выставке немецких фирм. Я удивлен экспансией Германии на рынке. Но это приятный для меня процесс, поскольку я очень хорошо представляю, как вести дела с немцами.

Pro: Это, в основном, издатели или разработчики?

Олег: И те и другие. Очень хорошее впечатление производят разработчики из компании NBG&CAPS, молодые ребята, лет под 25, они сделали такую великолепную игрушку TerraB: Mission Super i.Q. Также мне понравились приключения New Generation Software с большим юмором. У немцев, если они что-то с юмором делают, это выходит здорово. Гораздо лучше, чем чопорный английский юмор или плоский американский. У немцев юмор груб, но интересен.

Pro: Но вы ведь делали электронные карты под Windows?

Олег: Да. То, что я понял 3 года назад, что нужно делать разработки под Windows, принесло нам первый успех. Те обучающие продукты, что были сделаны совместно с компанией Interplay, и электронные карты, которые были сделаны в содружестве и по заказу City Information System GmbH, BOSH и нескольких других фирм, до сих пор популярны. Нашей частью в этой работе было обеспечение под Windows, быстрый графический вывод, быстрая распаковка с CD-ROM, в общем, сделать все так, чтобы программа работала под Windows 3.1 очень быстро.

Pro: А будет ваша игра MadSpace поддерживать Windows?

Олег: Да, если не будет запущено никаких дополнительных приложений, и только с звуковыми картами, которые действительно являются мировым стандартом. Если это клон, то должна быть 100-процентная совместимость, потому что технология объемного звука не позволяет каких-либо отклонений. Возможно, мы даже откажемся от поддержки Gravis UltraSound, потому что позиция этой карты сильно пошатнулась после появления SoundBlaster AWE32 и его модификаций. На выставке ECTS я не видел ни одной компании способной реально конкурировать с Creative Technology.

Pro: А ваша игра будет поддерживать только разнообразные Sound Blaster?

Олег: Я не уверен, но, скорее всего, да. Я беседовал с владельцами Gravis и Pro AudioSpectrum в Англии и Германии, к сожалению, все отдают сейчас предпочтение Creative Technology — это мировой стандарт, также как Microsoft теперь, но только в области звуковых плат.

Pro: А как вы относитесь к тому, что сейчас переносят платформенные игры (Sonic и т. п.) и старые игры типа Digger и PacMan под Windows 95?

Олег: Правильно делают.

Pro: Какой в этом смысл?

Олег: Полно любителей на работе в свободное время поиграть. Попробуй Wing Commander запустить на работе. А эти простенькие игрушки легко прервать, если вошел босс. Я наблюдал, как в одном солидном европейском офисе смотрят канадскую порнуху, и, когда входит начальник, сотрудники быстро нажимают Stop, и на экране появляется картинка Windows со всеми иконками прямо в этой игрушке (в паузе). Собственно говоря не игры, а порнография, чистое видео без интерактивности, бы-

ла достаточно широко представлена на выставке.

Pro: Наверно, в Англии это достаточно дорого.

Олег: Да. Видеодиск стоит от 50 до 60\$.

Pro: Вашей первой любимой игрой была Wing Commander, не так ли? Но время прошло, изменились вкусы, изменились игры. Чем современные игры по технологии отличаются от тех, что были несколько лет назад?

Олег: Впервые я начал играть в Wing CommanderI пять лет назад, когда еще работал в НИИ и не знал, как подойти к компьютеру. Для меня включали компьютер, запускали игру, а дальше я нажимал клавиши, не зная даже, как выйти из игры. С этого времени началось мое увлечение вообще компьютерами. А так как я очень люблю фантастику, то я, естественно, увлекся именно таким типом игр. По тем временам, Wing CommanderI был шедевром. Второй игрой, с которой я познакомился, была Golden Axe, но она мне наскучила довольно быстро. Следующим увлечением был опять Wing CommanderII, от него я не мог оторваться несколько дней. Но уже Wing CommanderIII, на мой взгляд, значительно хуже, чем первая и вторая версии, несмотря на то, что она пользуется в мире большим спросом. Эта игра потеряла прелесть простоты, к тому же смешение видеографики более

худшего качества и SuperVGA-рендеринга в реальном времени на меня действует удручающе, как и то, что космос стал серым, а раньше был черным. Хотя это правильное направление, и нужно работать в SuperVGA, нужно менять технологию, и то, что фирма Origin создает свои новые программы средствами полигональной графики, это замечательно и получит в будущем большое развитие. Например, космические корабли, созданные таким образом, стали поворачиваться на экране плавно. На ECTS объявили о выпуске Wing Commander IV к Рождеству, но пока я не видел даже демо, может потому, что охватить все на выставке практически невозможно.

Pro: Что же происходит с играми больших серий? Очень современная технология заменяет оригинальность и простоту?

Олег: Да, например, недавно вышла Mech Warrior 2. Графика в игре на порядок выше, это SuperVGA, хотя VGA в большинстве случаев смотрится лучше, так как в режиме SVGA требуется большая детализация свободного пространства, в противном случае объекты смотрятся хуже. Но именно реклама, что это SuperVGA действует сильнее на потребителя. У меня большое подозрение, что существует договоренность между фирмами благодаря новым играм раскручивать новые стандарты.

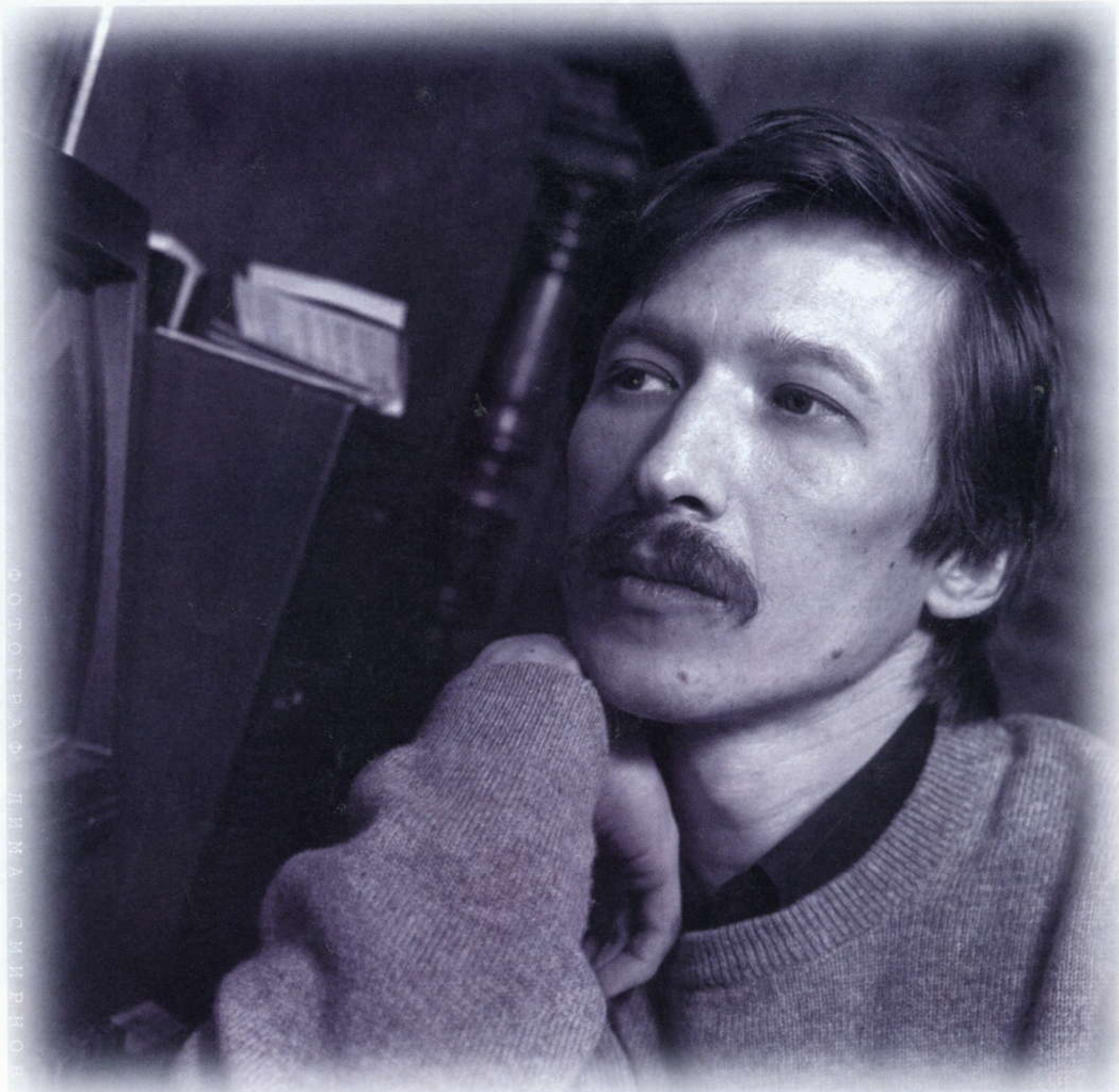
Pro: Какие игры вас восхищают сейчас?

Олег: Я был поражен, когда фирма Interplay мне прислала Cyberia. Еще до того, как игра появилась в окончательном варианте. Я сразу же сказал своим ребятам, что это одно из направлений будущего, давайте делать так, но только лучше. И мы стали работать в этом направлении. Сейчас мы пошли по пути смешивания разных технологий, то есть в MadSpace есть и графика, которая была отсчитана заранее (в полетах), и генерация в реальном времени (в боях на космической станции).

Pro: Но если мы заговорили о MadSpace, какие технологии были использованы при создании этой игры и чем они отличны от Dark Forces или CyberMage?

Олег: Если сравнивать с известными играми, то мы старались отобрать те, что входят в десятку лучших игр по популярности. Мы взяли 2 игры, которые нравятся и мне, и моим друзьям, это Cyberia и Dark Forces. Еще больше года назад, когда я познакомился с вице-президентом Forte Technologies и компанией Virtual i-O (которая выпускает шлемы i-glasses!), я понял, что





нужно идти в этом направлении и поддерживать стерео. Поэтому переключение на стереографику не было для нас таким трудным, как для других фирм. И мы сделаем игру с заранее просчитанными полетами с поддержкой стереографики и к тому же с объемным звуком, но не таким как у QSound labs, а гораздо лучше. QSound – это лаборатория, запатентовавшая технологию, которая позволяет слышать звук в "радиусе" 220 градусов, т. е. звук от объектов как бы эмулируется в пространстве. Но, я надеюсь, у нас должно быть лучше. Хотя, конечно, на текущем этапе есть много ошибок. Надо работать так, чтобы игра поддерживалась везде, на любом компьютере (хотя бы на 90% машин), иначе мы потеряем потребителей. Это нормальный закон рынка, все в программе должно быть "вылизано" до предела, на Западе это называют "silvered" по-нашему – "высеребрить". Вторая часть MadSpace аналогична Dark Forces, но с новыми возможностями: с объемным звуком. Например, отслеживается эхо в зависимости от того, огромный ли это зал или маленький коридор. Проблема в том, что необходимо оптимизировать это под процессоры разной скорости. Это огромная тестовая работа. Не знаю, будет ли это создано где-нибудь еще в мире, но пока такая технология принципиально отличается от того, что было. Мы сначала зарегистрируем это в России. Но необходимо все окончательно оттестировать.

Pro: А как насчет неэвклидова пространства?

Олег: Это изюминка номер два. Например, в лабиринтах будут такие хитрости:ходишь в комнату, а там новое измерение: коридор, за ним другие лабиринты, но в тоже время снаружи комнаты ничего нет. Крутишься в одном месте, а выйти из него не

можешь. Я не видел ничего похожего ни в одной игре, и, надеюсь, что мы будем одни из первых, кто это придумал. Это получилось случайно, engine позволяет легко делать такие вещи, нужно только придумать помещение, в котором бы выходы удачно могли состыковаться в пространстве, и это отображалось бы на карте для пользователя, чтобы он мог разобраться, где находится, и выйти из неэвклидова пространства, иначе там навсегда и останется. Плюс к этому мы включаем элементыголоволомки из игры Seven Circles и японских национальныхголоволомки, которые сейчас достаточно популярны в мире...

Pro: А Sega популярна в Европе?

Олег: Это отдельная история. Я провел целый день в офисе Sega в Лондоне, наблюдал, как они работают, как забавно кланяются европейцам, церемонно передают друг другу визитки чуть ли не на подносах. При входе в офис тебя по всей видимости просвечивают, как в самолете, отбирают фотоаппарат, дают магнитную табличку "визитер" и о твоём приходе объявляется по всему офису: "Идет человек снаружи". Мол, все секретное должно быть убрано. Хотя, в принципе, новинки показываются. Для меня была любопытной cross-система переноса с PC на Sega Saturn. Это очень интересно. Уже перенесены на платформу Saturn такие хиты, как: SimCity 2000, Myst, Cyberia. Это очень перспективная платформа.

Pro: Олег, а какой вы в жизни?

Олег: Я суров и крут мой нрав, потому всегда я прав.

Pro: А ваш девиз?

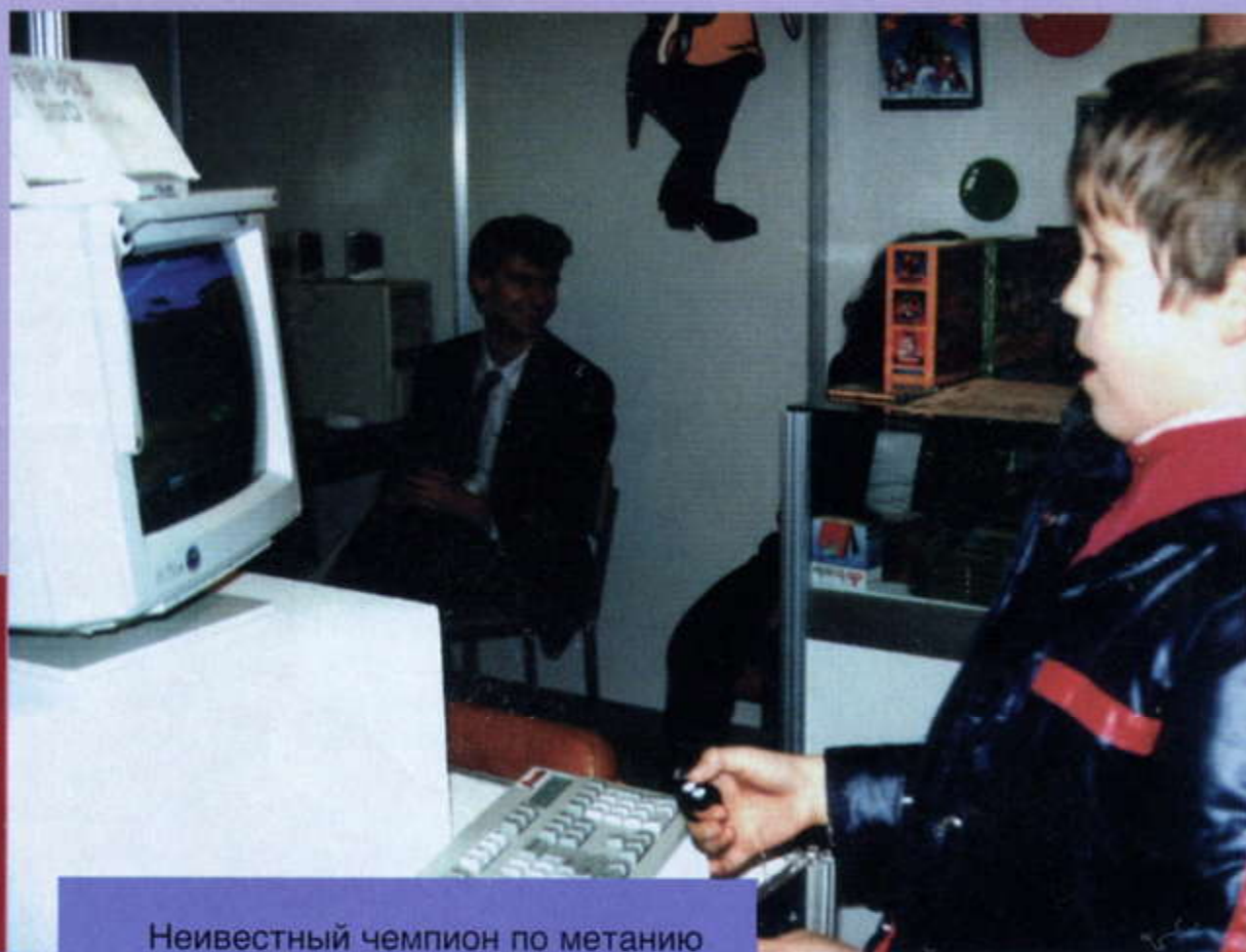
Олег: Пожалуй, не останавливаться на достигнутом.



РУСС, ИЖИЦА и ГЕЙМОС
на стенде РУССКИЕ ИГРЫ

ИГРО СОФТ

С 11 по 14 апреля в Москве
состоялась первая выставка
компьютерных игрушек!!!



Неизвестный чемпион по метанию
"КОЛЕЦ" фирмы НИКИТА



Анатолий Шевчук – директор ДОКА КОМПАНИ

3 то крохотное, но веселое мероприятие проходило в МАИ под шум виртуальной гитары и оживленные споры участников о будущем русских игр. Что и говорить представленные на выставке 9 русских компаний, разрабатывающие в основном обучающие программы и головоломки, являются пока еще малоизвестными широкому кругу пользователей. Но если вы будете внимательно читать наш журнал вы много узнаете об этих талантливых людях, давно одержимых идеей создавать игрушки на русском языке. Хотя многие серьезные программы обучения бизнесу не могли очаровать посетителей, все внимание которых было в основном притянато к огромным мониторам с новыми видеоиграми (еще бы 3DO и CD-i с драками для двух игроков!), наверное со временем ситуация на рынке изменится. И мы надеемся что следующая выставка в МАИ, организованная Владиславом Руслановым, состоится через год, а в дальнейшем будет проходить и два раза в год и пожалуй даже не сможет вместить всех желающих!

На выставке были представлены девять (из известных мне двенадцати) разработчиков русских игр: Doca Company, Maddox Games, Gamos, Никита, Инфорт КОББИ, НАП Тандем, Ижица и Русс.



Олег Медокс заворожил посетителей виртуальной гитарой



В 4-ом квартале 1995 года в МАИ планируют провести новую выставку-ярмарку **"Компьютер в вашем доме"** Тел.158-40-49

В Киеве с 6 по 10 ноября состоится выставка **"Игротека"** в выставочном зале ТПП Украины. Организатор фирма *Informsys*. Факс. (044) 446-83-75



Наши уважаемые коллеги из журнала **КомпАс**

Основные посетители: студенты из МАИ, МАДИ, МИФИ и других технических ВУЗов. Средний возраст посетителей 16-20 лет

Также в выставке приняли участие фирмы, продающие игры и мультимедиа: Multimedia Club, Media Group, Медиа Механикс, Мэлта и производитель компьютеров Амата Stins Coman.

По итогам выставки журналами "PRO Игры" и "КомпАс" был организован пресс-клуб. Собравшиеся на нем журналисты и участники выставки вдоволь посмеялись над печальной ситуацией, сложившейся сейчас на рынке игрового софта в России, и пообещали друг другу встретиться еще раз в МАИ через год и непременно на Аниграфе в мае этого года.

На выставке действительно вволю можно было поиграть: на спор с Евгением Ломко набрать 500 очков в игре "Кольца" с трехмерной мышью и получить в подарок "Вундеркинд" фирмы "Никита" или выиграть "10 игр из России" в соревновании на стенде Maddox Games. Посражаться с двумя джойстиком в Way of the Warrior на 3DO или Descent на Амате. При этом молодежь с удовольствием покупала игры: надо за-

метить что кроме "Wing CommanderIII" Special Edition также пользовались популярностью и LinguaMatch фирмы Doca, и сборники русских игр, изданные в Германии.

Что, кроме самого факта выставки, было новенького?

Во-первых, Doca выпустила 3 CD-ROMa: Windows Game Collection (8 головоломок и board games), программа позволяющая изучать языки LinguaMatch и приключенческая игра Black Zone. Во-вторых, НАП Тандем представил Детскую игровую компьютерную энциклопедию. Фирма Gamos - игру для Super Nintendo "WildSnake" входящую в двадцатку лучших игр года. Появился новый электронный журнал, распространяемый свободно через сеть FIDONet, который называется "SBG Magazine". Появился новый журнал о компьютерных и видеоиграх "Магазин игрушек" издаваемый АО "Компьютерра".

И самое главное - появился новый рынок со своей прессой, конкуренцией, со своими проблемами и перспективами.

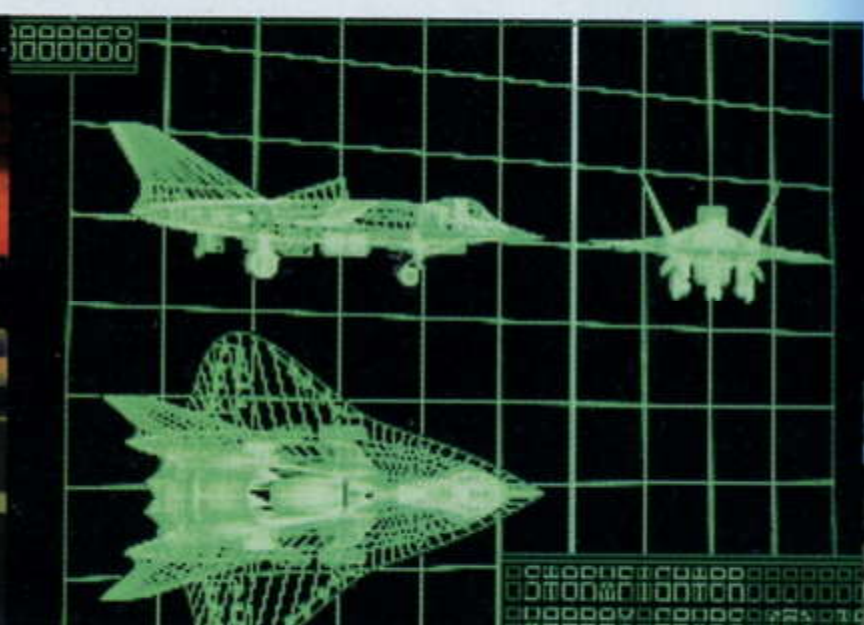
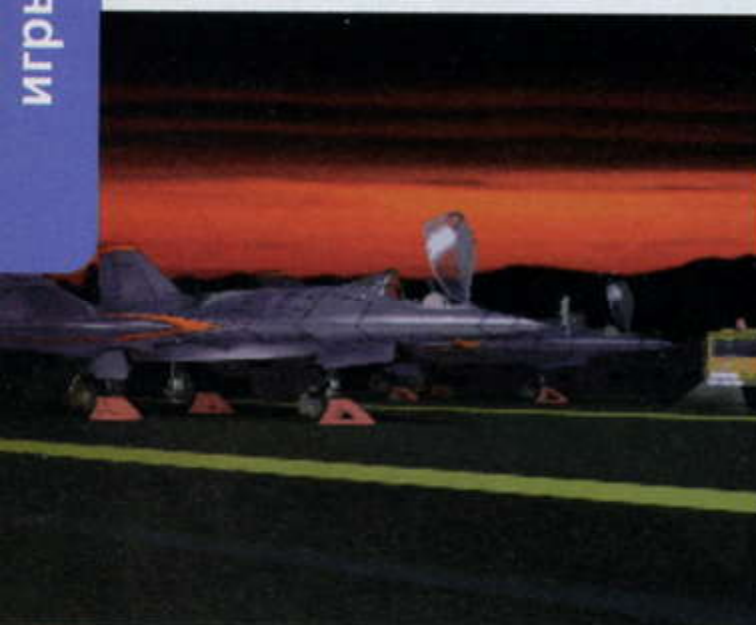
Эва Рухина, фото автора

StormFighter



Издатель: Maddox Games

Машина: 386DX/40, Память: 4 Мб, Звук: Sound Blaster, Система: MS-DOS



Компьютерные игры российских разработчиков становятся всё лучше и лучше с каждым разом. Уже иногда попадаются игры, внешнее оформление которых изумительно (интро, мультфильмы между заданиями или миссиями). Вот о такой игре я и хочу вам и рассказать. Это StormFighter. Она идет даже на обычных 386, не требует много ресурсов, правда, и не перегружена SVGA-графикой.

После первого запуска игры, просмотрев заставку, ожидаешь полёты с графикой в стиле Comanche или хотя бы Strike Commander. Но перед вашими глазами предстают домики и склады, состоящие из угловатых геометрических фигур, облака из шаров, напоминающие молекулы, нарисованные на стенке в классе химии.

Но зато это искупается трудностью игры, что максимально приближает её к реальной жизни. Здесь ваш самолёт может быть сбит одной ракетой класса "воздух воздух" или "земля воздух" (вспомните тот же Comanche, где ваш летательный аппарат мог выдержать десяток попаданий ракет). Кроме того, ваши противники достаточно умны: они не будут ждать, пока вы подлетите и выстрелите самонаводящейся ракетой или сбросите смертоносную бомбу, а, увидев вас, сразу же начинают вести прицельный огонь, последствия которого для вас весьма плачевны. Игра

поддерживает шлем виртуальной реальности VFX1 HEADGEAR. Пока что ни в одной отечественной игровой программе этого не встречалось. Вся игра полностью сделана на русском языке, даже сообщения бортового компьютера. Приятно в конце полёта получить сообщение на родном языке: "Мы победили!" Специально для тех, кто не любит быстро расставаться с полюбившейся игрой, здесь существует сорок готовых заданий и специальный редактор миссий, и вы можете создавать свои собственные варианты полётов.

Теперь о ваших врагах и об оружии, которым вы будете расстреливать и испепелять этих самых врагов. Боекомплект всегда один и тот же: патроны для мощного пулемёта, ракеты и бомбы. Если во время полёта у вас случилась маленькая неприятность вам нечем стрелять, то вы можете спокойно полететь к дружественному аэродрому сесть на него или в непосредственной близости, после этого вам подвезут новые боеприпасы и починят все неисправности.

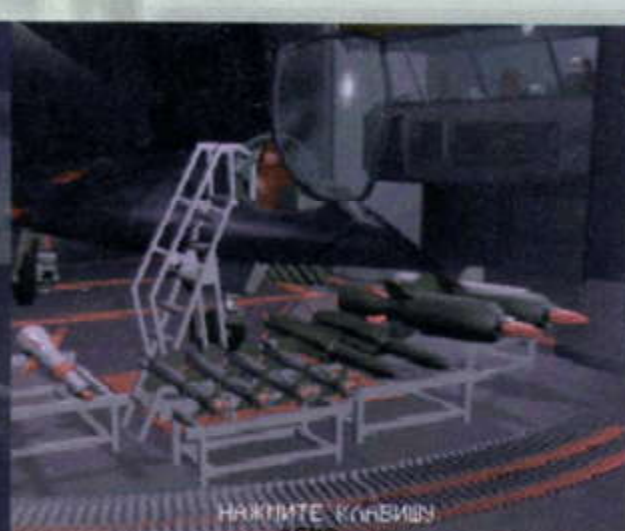
Среди наземных целей попадают как довольно обыденные (например танки с лазерной пушкой), так и весьма оригинальные, к примеру, слоноводы. Но основные бои ведутся в воздухе. Прежде всего авиация, ультрасовременные сверхзвуковые самолёты необычайно юрки и изворотливы. Если вы заезжаете хоть на несколь-

ко секунд, то первый же вражеский самолёт "сядет" вам на хвост. Обычно они летают большими эскадрильями по семь или по четырнадцать самолётов. Единственное спасение против них самонаводящиеся ракеты. На земле против вас действуют танки и стационарные ракетные установки, вторые значительно превосходят по мощности вооружения первые. Против установок можно применять следующую тактику: подлетев к ней на очень низкой скорости нужно зависнуть в воздухе (ваш самолёт обладает такой возможностью) и расстрелять ракетную установку из пулемёта, но будьте очень осторожны, любое неосторожное движение и самолёт превратится в кучу пылающих обломков. Существует еще одна единица наземного вооружения слоновод. Это механическое создание действительно похоже на слона. Так как справится с ним довольно просто, я не буду останавливаться на нём подробно.

Если вы новичок в компьютерных имитаторах, то эта игра, наверное, вам не очень понравится, а если вы асс "леталок" то она приглянется вам своей сложностью и огромным количеством врагов. Будем надеяться, что в ближайшем будущем появятся еще более красивые и мощные имитаторы наших разработчиков.

PRO

Михаил Горюнов



mad

MAD SPACE

Один из ваших противников

MaddoX GameS

space

MAD SPACE

Противник медлит с открытием огня до приближения на дистанцию уверенного опознавания – впрочем это зависит от "интеллекта" противника.

MaddoX GameS

Вы можете собрать свои юниты с антигравитационными двигателями, со сканерами...

MaddoX GameS

MAD SPACE

...ис различными диапазонами излучения и всевозможным вооружением.

MaddoX GameS

"Звезда смерти" несется по направлению к Земле. Интерьер станции.

MaddoX GameS

3D-симулятор с элементами стратегии Игра, о которой вы еще ничего не слышали!

Maddox Games обещает к сентябрю...

Авторы "бешеного пространства" исходят из следующей идеи: однообразие 3D-симуляторов можно преодолеть, скрещивая их с играми класса wargame и management, которые, в свою очередь, тоже нуждаются в "притоке свежей крови". Гибкое регулирование уровня сложности стратегических элементов позволит игроку выбирать стиль игры в широких пределах: от типичной аркады типа DOOM до элитной wargames высокого класса сложности. Плюс более разработанный литературный сюжет.

A long time ago, in far galaxy... Совершенно верно, имеются в виду именно звездные войны. Движущийся к Земле поврежденный корабль противника грозит полным уничтожением планеты. Разрыв в уровне технологии делает бомбардировки бессмысленными. Так рождается идея создания "киберкоммандос" – программа производства и применения в военных целях мыслящих (наделенных человеческим разумом) автономных, самомодифицирующихся и способных к усовершенствованию кибернетических устройств.

...Десантируемые под прикрытием бомбардировок, протей-коммандос проникали все глубже и глубже в недра вражеского корабля. Некоторым из них удавалось передавать собранную информацию "на поверхность". Такие искаженные, неполные и содержащие ошибки сообщения применялись для обучения и снаряжения новых боевых единиц. В конце концов едва ли не в самый последний момент одному из протеев удалось захватить контроль над некоторыми элементами системы управления чужака и вывести звездолет на околоземную орбиту. И после этого продержаться достаточно долго для того, чтобы обеспечить посадку основных сил штурмовых бригад...

Интерфейс в основных чертах знаком, это окна Control, 3D, Map, Log, Construction. Но авторы надеются учесть ошибки предшественников и сделать интерфейс совершенным.

Некоторые изюминки:

Programming. Это режим, который поз-

воляет с помощью особого метаязыка программировать реакцию объекта события.

Возможность сохранения и расширения плацдарма не только в реальном пространстве, но и в Cyberspace. Cyberspace – разновидность позиционной игры за обладание квантованным пространством (игра на клеточной доске или совокупности таких досок). В этом псевдообъемном пространстве совокупности клеток соответствуют реальным объектам – информационным шинам, процессорным блокам, банкам памяти, дверям, лифтовым площадкам и даже боевым группам противника. Именно поэтому повреждения реальных объектов могут сопровождаться изменениями позиции в Cyberspace, и наоборот. Игрок должен сформировать оптимальные с его точки зрения, боевые группы, разработать основные методы борьбы с противником в реальном пространстве и Cyberspace, а также научиться использовать эти различные виды ведения боевых действий во взаимодействии.

Введение в моделируемую 3D-среду полигональных объектов (как это частично реализовано в System Shock) и спрайтов или анимированных изображений (что делается в DOOM).

Движение "с точки зрения игрока" не только по горизонтали, но и по вертикали (прыжки, подлеты и пр.).

При использовании стерео звуковых плат поддерживается трехмерный звук, музыка различных форматов, в том числе и стандарт нормального аудиокомпакта (значит вы сможете послушать музыку, записанную на этом игровом диске и на обыкновенном домашнем стерео комплексе). Музыка создается одной из профессиональных инструментальных групп.

Олег Мэддокс

Технические требования:

1.Min 386 dx 40 /4 mb/ svga

2.CD-ROM double speed min

3.Sound cards 100% compatible with sb,

sb-pro, sb16, sb16asp, sb_awe32, wave

blaster, gravis ultrasound and others.