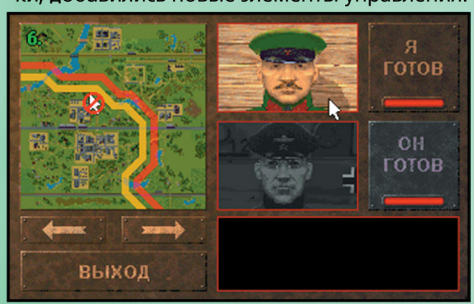
НАШИ ИГРЫ

Противостояние: Опаленный снег

4 марта была записана мастер-копия диска дополнительных миссий к игре «Противостояние» под общим названием «Опаленный снег». Мы учли пожелания тех, кто играл в «Противостояние». Теперь действие игры происходит зимой (очень колоритно смотрятся снеговики возле жилых домов). Добавлены тяжелые танки «Штурмтигр», «ИС-2», передвижные зенитные установки, скорострельное орудие, мотоциклы, вооруженные пулеметами. В отдельных миссиях стал возможен захват вражеской техники, добавились новые элементы управления.



Но самое замечательное то, что теперь можно играть **head-to-head** по модему и локальной сети с протоколом **IPX**.
Для того, чтобы установить дополнительные миссии, Вам потребуется диск с оригинальной игрой. Для игры по модему или сети требуется, чтобы каждый игрок имел либо оригинальный диск с «Противостоянием», либо диск с дополнительными миссиями.

1С выходит на рынок компьютерных игр



«Бородино»

В конце лета этого года фирма **1С** планирует выпустить новую игру в жанре походовой стратегии с рабочим «**Бородино**».
Игра предоставит возможность каждому желающему поучаствовать во всех известных сражениях Отечественной войны **1812** года.
Отличительной особенностью данного проекта является высокая точность моделирования боевых действий и реальной обстановки, основывающаяся на детальных картах местности, составе, расположении и характеристиках отрядов, принимавших участие в сражениях, временные интервалы отдельных боев. В игре участвуют отряды до полкового уровня включительно; моделирование местности областями **200x200** метров, модельное время одного хода — около **20** минут.
В проект также будет включена база данных, содержащая историческую информацию, относящуюся к включенным в игру битвам и войне **1812** года.

«Легенда Лесной Страны»

Фирма **1С** ведет разработку собственной игры с рабочим названием «**Легенда Лесной Страны**». Игра будет выдержана в жанре **RPG** (ролевые игры), вид от третьего лица, три четверти.



События игры будут разворачиваться на территории древней Руси примерно в VIII-IX веке нашей эры. Основными сторонами, представленными в игре будут славяне, викинги, византийцы и мистические темные силы. Игра не будет привязана к каким-либо конкретным историческим событиям и будет строиться на базе оригинального фантастического сюжета.
Продукт разрабатывается на операционную систему **Windows95**. Выход игры намечен на конец этого года.

«Братья — пилоты. Дело о похищении слона»

GAMOS

Фирма **Gamos** ведет работу над приключенческой игрой «**Братья — пилоты. Дело о похищении слона**» с популярными персонажами Братьями-пилотами, известными всем по мультсериалу «**Следствие ведут Колобки**».
Сценарий игры выдержан в стиле пародийного детектива, в котором сыщики Братья-Пилоты вынуждены искать выход из любых ситуаций, возникающих в ходе расследования похищения слона из зоопарка. Играющему придется решить ряд головоломок, пережить напряжение погони, окунуться в атмосферу «**триллера**», пройти через серию комедийных ситуаций.
Игра будет издана фирмой **1С**, одним из крупнейших дистрибьюторов игрового и мультимедийного программного обеспечения в России, и поступит в продажу в августе — сентябре этого года.
(скриншоты можно скачать по адресу: **www.gamos.ru**



1С: Коллекция игрушек-97

Компания «**Бука**» предоставила исключительное право на распространение «**Русской Рулетки**» на территории СНГ и стран Балтии до конца **1997** года крупнейшему дистрибьютору программных продуктов компании «**1С**» и известному российскому электронному издательству «**Коминфо**».
В апреле фирма **1С** выпустила недорогое переиздание «**Русской рулетки**». Это первый диск из задуманной **1С** серии недорогих переизданий известных компьютерных игр «**1С: Коллекция игрушек-97**».

Предполетная подготовка «PARKANA» началась

NIKITA

В канун Дня Космонавтики компания «**Никита**» объявила о точной дате выпуска компьютерной игры «**PARKAN**», разработка которой была начата в феврале **1994** года. Космический корабль **PARKAN** (так в далекие времена назывался бумеранг) отправляется на поиск пропавшего исследовательского судна и в результате аварии совершенно случайно оказывается отрезанным от окружающего мира в заброшенном звездном секторе, в котором после опустошительной войны на выжженных планетах остались роботизированные кланы, добывающие топливо и строящие заводы по производству оружия и ремонту звездолетов.



Смысл игры заключается в выполнении пилотом «**PARKAN**» полученного задания и выживании в условиях полной неопределенности и предоставленной свободы действий. В игре существует много способов выжить, прямо связанных с поведением игрока: от мелкой спекуляции и мирной торговли до колонизации планет и откровенного разбоя. Одной из отличительных черт программы является ее жанр — ролевая стратегическая игра от первого лица. Подавляющее большинство объектов, представленных в «**PARKAN**» являются трехмерными, а некоторые из них (планеты и межзвездные корабли) доступны изнутри.
Мир «**PARKAN**» спроектирован с учетом знаний, накопленных современной астрономией, экономикой, военной теорией.
Выход «**PARKAN**» состоится **1** сентября **1997** года.

Новости от «Буки»

Бука®

На проходившей в конце апреля выставке «**Комтек'97**», на стенде компании «**ВИСТ**» впервые демонстрировалась пре-демоверсия игры «**Аллоды: Печать Тайны**», которую компания «**Бука**» планирует издать в **3** квартале **1997** года. Еще раз взглянуть на игру до официального выхода демо вам посчастливится на «**Аниграфе '97**»
В начале мая состоялась **Computer Game Developer's Conference**, ежегодно проходящая в Санта-Клара, в Калифорнии. Это одно из самых крупнейших событий в игровой



индустрии наряду с выставкой **E3**, в котором принимают участие свыше **5 000** разработчиков компьютерных игр со всего света. В этом году в **CGDC** участвовал Сергей Орловский из **Nival**. Именно на **CGDC** было сделано первое представление пре-демоверсии игры **Allods: The Sealed Mystery** среди многих других громких событий. Компания **Intel** объявила о создании аркадного автомата на базе своей технологии **Pentium II**, а также состоялась церемония награждения лучших игр года, избираемых членами **Computer Game Developers Association** и участниками конференции.

Пятый Московский Международный Фестиваль Компьютерной Графики и Анимации «Аниграф '97» будет проходить с 21 по 24 мая 1997 года

КОНКУРС КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Конкурс компьютерных игр будет проводиться по двум категориям: среди готовых проектов (игра как готовый коммерческий продукт) и среди игр-разработок.

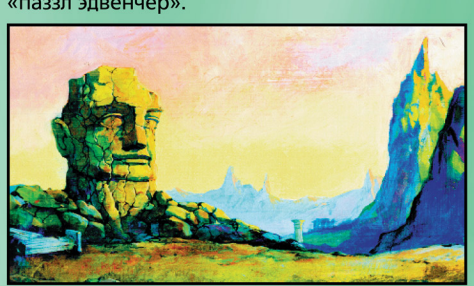
Номинации конкурса компьютерных игр: 1. Лучшая компьютерная игра сезона **'96-'97**. (Гран-при). **2**. Лучшая стратегическая игра сезона **'96-'97**. **3**. Лучшая образовательная игра сезона **'96-'97**. **4**. Лучшая приключенческая игра сезона **'96-'97**. **5**. Лучшая игра-симулятор сезона **'96-'97**. **6**. Лучшая **puzzle**-головоломка сезона **'96-'97**. **7**. Лучшая развлекательная игра сезона **'96-'97**. **8**. Приз надежды.

Компьютерные игры будут оцениваться компетентным игровым жюри по совокупности многочисленных параметров, среди которых: соответствие жанру, оригинальность замысла, качество графики, музыкальное и звуковое оформление, сложность реализации и др.



Новости от «Акеллы»

Фирма «Акелла» продолжает разработку приключенческой игры (с рабочим названием «**Неопубликованная Одиссея**»), где Вам предстоит решить множество головоломок и помочь преодолеть главному герою — Одиссею — ловушки и препятствия, расставленные коварными богами на фантастическом острове, населенном мифическими персонажами, убежать с которого пытается Одиссей. Сюрреалистические пейзажи и первоклассная анимация порадуют поклонников компьютерных игр, особенно в стиле «квест», а также «паззл эдвенчер».



«**Акелла**» готовит прорыв в жанре стратегии в реальном времени! Новый проект под рабочим названием «**Архипелаг**» — это новое



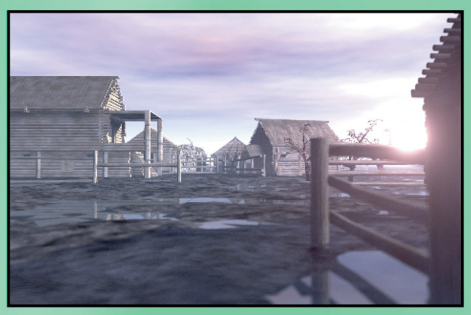
слово в самом подходе к созданию игрового мира. Единый, динамически развивающийся архипелаг с населяющим его людьми многих наций и другими созданиями создает ощущение полной погруженности в древний мир полный мистических тайн, войн, и магии.

В планах — полная приближенность к реальности за счет наиболее достоверных моделей экономики и народного хозяйства первобытных общин, возможности всех представимых действий со стороны людей, сказочных чудовищ, даже животных... великолепная графика, бесконечное разнообразие игровых объектов, развивающееся, к тому же, во времени, самые умные алгоритмы, сложная иерархическая система общества людей — все это звучит невероятно, но это новая игра фирмы «**Акелла**»!

Snowball Interactive меняет «Князя» на «Всеслава» и раздумывает над мистической связью двух проектов

Перемена названий проектов продолжает преследовать российских разработчиков. Сначала **Nival Entertainment** сменил **Moonseven** на **Allods**, а теперь и **Snowball** изменил рабочее название своего самого большого проекта этого года с «**Князя**» на «**Всеслава Чародея**». Как это объясняют дизайнеры студии, «*До недавнего времени наиболее проработанной фигурой в сценарии был местный князь, Всеволод Изяславский, в то время как характер главного героя — Всеслава — оставался прикрытым тайной. Как только мы описали его достаточно подробно, акценты изменились и теперь при мысли об этом проекте у нас в первую очередь встает перед глазами* ***Всеслав Чародей***».

В проекте возможны и дальнейшие усовершенствования, связанные прежде всего с желанием студии сделать из «**Всеслава**» нечто большее, чем один отдельный продукт. Как поясняет продюсер студии Сергей Климов, «Сейчас у нас есть редкая возможность приготовить игрокам сюрприз в виде связи истории «**Всеслава**» с сю-



жетом еще одного игрового проекта, который выпустят этой осенью наши друзья. В результате, помимо двух самостоятельных проектов игроки, знакомые с обоими, получат дополнительное удовольствие, встречая в одной из игр персонажи, знакомые им по другой. Такая возможность выпадает очень редко, и мы в настоящий момент решаем, как ее реализовать наилучшим образом.» Скорее всего, дальнейшие детали будут раскрыты в конце мая на фестивале «**Аниграф '97**».

В этом году «**Всеслав Чародей**» имеет шансы стать самым большим проектом **Snowball Interactive**. И студия, и ее стратегический партнер – компания «**1С**» – возлагают на проект большие надежды, изначально задумав его в качестве серии стратегических игр, а не просто отдельного проекта.

Продюсер студии Сергей Климов говорит: «*Цели, возложенные нами на этот проект, ожидания рынка и прежде всего кредит доверия, выданный нам нашим издателем и стратегическим партнером, компанией «**1С**», многократно увеличивают напряжение работы. Мы находимся в ситуации, когда перед нами открыто множество самых захватывающих возможностей, а поэтому перед принятием решения, затрагивающего тот или иной аспект «**Всеслава**», взвешиваем его не только с точки зрения этого конкретного проекта, но и с точки зрения всей последующей серии*».



Allods: sealed mystery



Борис РОМАНОВ



После продолжительного разговора о современных проблемах игровой индустрии и конкретно о прошедшей недавно конференции разработчиков компьютерных игр мы плавно перешли к новому проекту Nival Entertainment, игре ***Allods: Sealed Mystery****. Мы однажды уже писали об этом проекте, тогда еще носившим название Moonseven. Но небывалый для российских разработчиков уровень качества продукта вместе с довольно амбициозным подходом к созданию своей игры, заставил нас снова вернуться к этой теме. С первого взгляда может показаться, что* ***Allods*** *мало чем выделяется из того потока стратегий в реальном времени, который захлестнул в последнее время любителей компьютерных игр. Но все дело в том, что это не совсем так. Используя уже привычный игрокам подход к реализации стратегических игр на персональном компьютере, ее создатели поставили перед собой непростую задачу: соединить в одной игре все лучшие качества RPG с лучшими качествами стратегии, не забыв при этом и о визуальной привлекательности продукта. Начнем же мы с последнего. Nival Entertainment одними из первых решили перенести жанр real-time strategy в трехмерный мир, оставив, правда, привычный игрокам вид на происходящее. Чисто визуально этот фактор дает множество преимуществ этому продукту перед конкурентами. Картинка в игре выглядит намного более «живой», благодаря использованию освещения в реальном времени, а также «мягкого» затенения (Gouraud Shading) 3D ландшафта. И вообще, нас очень приятно поразило внимание к каждой детали при создании этой игры. К примеру, листья деревьев колышутся от ветра а вода в реках и озерах показывает признаки жизни. Сами же персонажи, которые, кстати, также выполнены на самом высоком уровне, действительно органично вписываются в общую картину, так, как и обещали разработчики. Но удалось ли создателям* ***Allods: Sealed Mystery*** *безболезненно совместить в одной игре два жанра, пока остается загадкой. Теоретически все выглядит прекрасно. Начинается игра с того, что игрок выбирает своего героя, или, точнее, герой выбирает игрока (как это будет происходить осталось пока тайной). Затем, выполняя миссию за миссией, он по мере продвижения истории встретит и других героев, которые смогут присоединится к нему. Между уровнями он будет посещать города, в которых можно купить оружие, нанять наемников и так далее. И снова в бой, где уже придется заняться непосредственно стратегией и тактикой. Звучит все очень и очень заманчиво, но до завершения проекта, когда мы сможем проверить все это на практике, пройдет еще достаточно времени. А пока мы решили задать несколько вопросов разработчикам, чтобы они немного пролили свет на свое многообещающее произведение.*

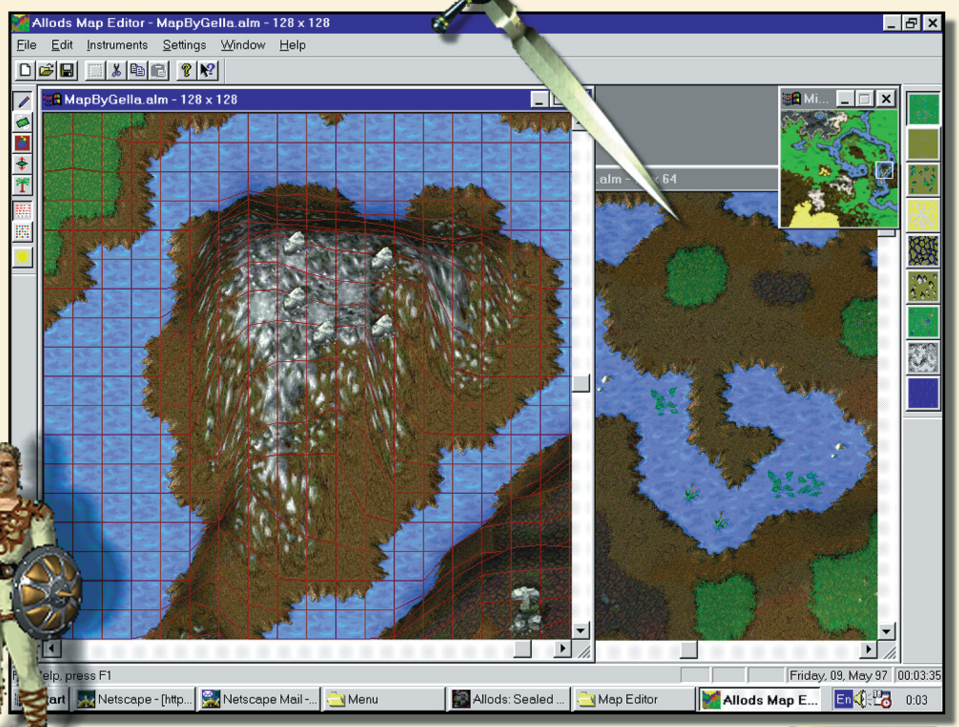
СТРАНА ИГР: С чего вообще началось создание игры?

NIVAL entertainment: Первоначально мы задумали создать глобальную многопользовательскую игру. Эти мысли у нас были уже давно, лет пять назад, когда еще не было Интернета. Но когда он появился, возникла идея сделать игру под Интернет. Даже сейчас реально игр такого класса нет, либо они только-только появ-



Nival Entertainment. Первый слева в заднем ряду — Сергей ОРЛОВСКИЙ





ляются, так что мы будем одними из первых на этом поприще. Но когда мы подсчитали все ресурсы, которые у нас есть, оказалось, что делать такую игру слишком долго. И если мы ошибемся в чем-то и не сможем что-то обкатать, то придется все переделывать. Поэтому мы решили выпустить сначала первую ее часть. Это будет однопользовательская игра, но я думаю, что мы ничем не пожертвовали с точки зрения game design'а и gameplay'я, а может быть сделали кое-что и лучше. Изначально мы разработали большой-большой мир и поняли, что на его реализацию уйдет очень много времени. И тогда мы просто взяли одну историю, которая могла бы произойти в этом мире, и реализовали ее. В большем же мире человек сможет сам выбирать свой путь, а здесь он только один. Сам мир, соответственно, там будет радикально больше и не будет поделен на миссии, как в однопользовательском варианте игры, а будет представлять собой открытое пространство.

А что послужило вдохновением для этой истории?

На самом деле очень много всего. Начиная от Dragon Lance'а и кончая Костаньедой. У нас в команде много поклонников fantasy, отсюда мы и черпаем вдохновение.

То есть одного конкретного сценариста у вас не было.

У нас, конечно, есть сценарист, но большинство ключевых идей мы стараемся обсуждать совместно. Мы берем мозговым штурмом идеи и затем их обрабатываем, но это никак не принижает заслуги нашего сценариста.

Почему для реализации своих замыслов вы решили использовать трехмерный мир?

Большинство тех игр, которые сегодня существуют в жанре стратегии в реальном времени, страдают от того, что их мир плоский. И как следствие, в них не учитывается достаточно серьезный фактор, который есть в тактике боя. Это использование ландшафта. Используя особенности ландшафта, можно спрятаться. Стоя на горе, можно стрелять дальше. Вверх стрелять тяжело, а двигаться в гору гораздо сложней, чем с нее спускаться. Все эти моменты в ре-

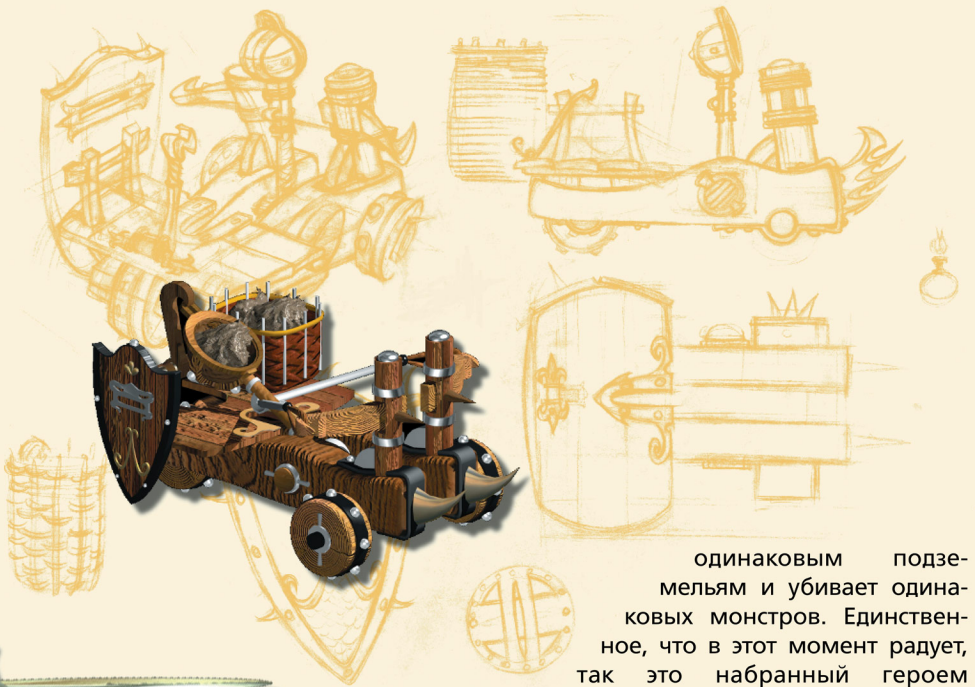




альных играх этого жанра по разным причинам опущены.

СТРАНА ИГР **Но действительно ли было так необходимо создавать трехмерный ландшафт, когда и на плоскости можно предусмотреть все эти моменты?**

NIVAL entertainment Во многих последних игрушках создается всего лишь иллюзия трехмерности. Возьмем, к примеру, гору в любой стратегической игре. У многих возникает вопрос, почему на нее нельзя взойти. А ответ здесь прост. Если дать игроку возможность по ней пройти, то вся иллюзия трехмерности пропадет. Мы же стараемся сделать не иллюзию, а мир, и мир этот должен быть трехмерным. Но для удобства игрокам он представлен в изометрии. Отнюдь не тривиально управлять юнитами в трехмерном перспективном пространстве. Многие компании уже пытались это сделать. Тебе дают определенное количество групп в подчинение, и когда они измеряются единицами, то все идет хорошо. Но когда речь идет о десятках юнитов под вашим подчинением, эта задача становится неразрешимой. Пользователь просто не сможет управлять ими так же хорошо и быстро, как если бы использовался изометрический вид. На самом же деле, создание нашего мира нисколько не проще, а в некоторых случаях даже сложнее создания трехмерного мира с перспективным видом на происходящее.

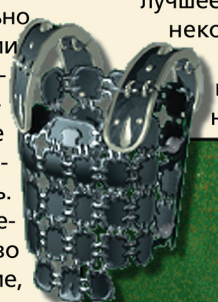




СТРАНА ИГР **Вернемся тогда к самому игровому процессу. Как много вы переняли для своей стратегической игры из жанра RPG?**

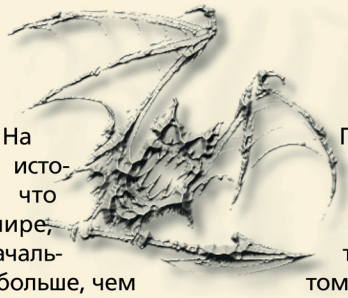
NIVAL entertainment Было бы проще спросить, что же мы не взяли из этого жанра. Но если всерьез, то, наверное, все лучшее. Мы не взяли некоторую занудность. Многие ролевые игры грешат тем, что один персонаж очень скучно ходит по одинаковым подземельям и убивает одинаковых монстров. Единственное, что в этот момент радует, так это набранный героем Experience. Мы постарались избавиться от этих ситуаций, в первую очередь, добавив в игру элементы стратегии. И соответственно мы привнесли элементы RPG в стратегию для того, чтобы и ее разнообразить. Начнем с того, что у нас в игре достаточно большое количество разных монстров, а у игрока имеются в наличии разнообразные юниты, которыми нужно управлять. Соответственно, перед ним стоит множество стратегических и тактических задач одновременно.





СТРАНА ИГР **Кстати говоря, монстры выступают в игре лишь как препятствия или даже у них имеется своя собственная история?**





NIVAL entertainment Да, конечно. На самом деле история о том, что происходит в этом мире, очень богатая. Мы изначально придумали намного больше, чем у нас вошло в игру, именно для того, чтобы игроки чувствовали всю глубину этого мира. Чтобы он был логичным, и чтобы мог жить, для этого нужно продумать каждую мелочь. Но в первой версии игры мы раскроем только маленькую его часть. Но вот в следующей версии, интернетовской, игроки смогут до конца прочувствовать это. То же самое касается и героев. У каждого из них имеется своя история, своя предыстория и свои взгляды на жизнь. Игрок знает, чего герой хочет добиться и почему идет с тобой. Основные персонажи игры не присоединятся к тебе из-за денег. Вернее, не исключено, что кто-то пойдет с тобой и по этой причине, но обычно истории героев просто пересекаются в одной из точек. А при каких обстоятельствах это происходит, зависит от каждого конкретного персонажа. В общем, цели у героев игры разные, но путь у них один.





СТРАНА ИГР **А не пугает ли вас линейность сюжета?**

NIVAL entertainment Нет, не пугает. Она как раз и следует из того, как мы подходили к этому проекту. Например, многие знают систему AD&D и многие читали книжки Dragon Lance. Там линейный сценарий никого не смущает. Просто в книжке рассматривается отдельная кампания, которая могла бы иметь место в том мире. Мы пошли по тому же пути. Мы сейчас хотим показать пользователю, как он может пройти игру, но на частном примере.

СТРАНА ИГР **Вернемся тогда к названию игры. Что же оно означает, и с чем связана такая резкая его смена?**

NIVAL entertainment Аллоды - это слово, пришедшее к нам из средневековья. Так называли те земли, которые принадлежали людям, необремененным никакими обязанностями. Но по законам, хозяин аллода не мог жить нигде, кроме своей территории. Если он не выполнял это правило, то лишался своих земель. В нашей игре все это приобретает более драматический характер. Аллоды — это острова, окруженные астралом, а их хозяевами являются великие маги. Но покинуть свои острова они не могут, так как именно благодаря их силе и существуют оставшиеся после глобальной катастрофы земли.

А что касается прежнего названия, **Moonseven**, то оно показалось нам не слишком удачным.

СТРАНА ИГР **Кто будет издавать вашу игру, и оказывали ли они на создание игры какое-либо влияние?**

NIVAL entertainment В России игру будет издавать Бука, и они с большим пониманием отнеслись к нашей работе. Поэтому никакого давления с их стороны не было. А что касается издания игры за рубежом, то этот вопрос еще не решен, поэтому и говорить здесь особенно не о чем. Как только можно будет что-то объявить официально, мы это с радостью сделаем.

СТРАНА ИГР **Когда же можно ожидать появления ее в продаже?**

NIVAL entertainment Мы планируем выпустить ее в районе первого декабря, если, конечно, ничего не случится. А уже в следующем году мы планируем выпустить версию, разработанную под Интернет.





