содержание ДеМо диска

Наступило лето, деревья уже давно покрылись листвой, а на очередном демо-диске вновь засилье русских игрушек. «**Аллоды**», «**Дон Капоне**» и «**Дальнобойщики**» — это сегодняшняя элита нашего игрового мира. Ну а попробовать каждую из этих игр в действии вы сможете прямо сейчас.

Аллоды: Печать тайны

Жанр: *стратегия/RPG*

Разработчик: *Nival Entertainment*

Издатель: *1C/ Бука*

Требования к компьютеру: *P-100, 16 Mb RAM, 4X CD-ROM, Win'95.*

Мир был разделен в результате ужасной катастрофы, и только великие маги смогли спасти свои кусочки земли. На каждом из аллодов устанавливаются свои порядки и некоторые из аленьких миров выпадают из общей цепи. Четверо отважных героев отправляются на один из таких «потерянных островов», Умойр, чтобы встретиться там с самыми сложными и опасными испытаниями. Прекрасная игра Nival Entertainment полностью погружает вас в сказочный мир, наполненный странными существами. Гигантские хищные черепахи, кровожадные людоеды, саблезубые белки и неповоротливые тролли ждут вас на путях-дорожках игры.

Дальнобойщики: Путь к победе

Жанр: *симулятор*

Разработчик: *SoftLab NSK*

Издатель: *1C*

Требования к компьютеру: *P-133, 16 Mb RAM, 2X CD-ROM, Win'95.*

Настоящим симулятором грузовика-тяжеловеса порадовала нас компания 1С. Демо-версия Дальнобойщиков позволяет вам в полной мере почувствовать необыкновенную реалистичность игры. Грузовики на трассе ведут себя так же, как и в реальной жизни. Игра необыкновенно хороша графически, даже при отсутствии поддержки 3D-акселераторов, а звуковые эффекты сделаны на редкость качественно. Одним словом, как для поклонников гонок, так и для фанатов симуляторов Дальнобойщики будут весьма интересны.

Дон Капоне: Чикаго, 1932

Жанр: *гангстерская стратегия*

Разработчик: *Byte Enchanters OY, Snowball Interactive*

Издатель: *1C*

Требования к компьютеру: *P-100, 16 Mb RAM, 2X CD-ROM, Win'95.*

Единственная в своем роде гангстерская стратегия помещает игрока в мир суровых будней американских мафиози. Тридцатые годы, время процветания крупнейших за всю историю криминальных структур, когда мафия существовала чуть ли не легально. Демо-версия игры позволяет вам поучаствовать в четырех миссиях на улицах крупного города, а также, разрешает играть в многопользовательский вариант через Интернет. К сожалению, в этом случае, время игры будет ограничено всего 15 минутами, но в приципе, небольшую партию разборок можно провернуть и за это время.

7 Kingdoms: Ancient Adversaries

Жанр: *real-time стратегия.*

Разработчик: *Interactive Magic*

Издатель: *Interactive Magic*

Требования к компьютеру: *P-120, 16 Mb RAM, Win'95*

Своеобразный add-on к одной из лучших стратегических игр ушедшего года позволяет вам получить еще больше удовольствия от уникальной игровой концепции 7 Kingdoms. В игре появятся новые королевства и расы, новые типы юнитов. Демо же версия показывает, насколько хорошо будет выполнен add-on. Несколько изменилась графика, карты стали немного побольше, а AI явно слегка подрос по своей мощи. Пусть это и не 7 Kingdoms II, но успех продукт ждет несомненно.

F1 Racing Simulation

Жанр: *симулятор*

Разработчик: *UbiSoft*

Издатель: *UbiSoft*

Требования к компьютеру: *P-133, 16 Mb Ram, 4X CD-ROM, Win'95, 3D-акселератор, совместимый с Voodoo Graphics.*

Один из самых совершенных симуляторов «формулы 1», высоко оцененный и авторами нашего журнала, теперь доступен и для вас. Несмотря на заблокированность многих опций, здесь все же есть многое, на что посмотреть. Удивительно чистая и местами просто восхитительная графика делает впечатления от F1RS незабываемыми. Точность поведения машины на трассе, правдоподобие физической модели - еще один плюс. Для любого поклонника автогонок эта игра - большой подарок.

Industry Giant

Жанр: *стратегия*

Разработчик: *Interactive Magic*

Издатель: *Interactive Magic*

Требования к компьютеру: *P-120, 16 Mb RAM, Win'95.*

Концепцию SimCity часто любят использовать в коктейлях. Вот и очередная попытка Interactive Magic окончательно воцариться на рынке бизнес-симуляторов использует тот же самый подход. Счтроим и развиваем сеть собственных предприятий, снабжаем города всем необходимым, создаем рабочие места - и богатеем. Что может быть проще?

Descent FreeSpace

Жанр: *космический симулятор*

Разработчик: *Volition*

Издатель: *Interplay*

Требования к компьютеру: *P-166, 16 Mb RAM, 2X CD-ROM, Win'95, рекомендуется 3D-акселератор.*

Переложение всемирно известной торговой марки в жанре 3D-Action в новое измерение космических симуляторов для Descent прошло на редкость удачно. По крайней мере, судя по демо-версии ее грядущего хита FreeSpace. Удивительный по своим параметрам графический движок, огромное количество спецэффектов и грамотно построенные миссии позволяют смело говорить о том, что у сериала большое будущее. В демо-версии имеется даже мини-кампания, состоящая из трех миссий.

Redline Racer

Жанр: *мотогонки*

Разработчик: *Criterion Studios*

Издатель: *UbiSoft*

Требования к компьютеру: *P-133, 16 Mb RAM, 2X CD-ROM, Win'95, видеокарта, совместимая с Direct 3D или акселератор на базе 3Dfx Voodoo.*

Быстрая и очень красивая гонка на мотоциклах. Со времен суперпопулярного Moto Racer вы не видели еще таких красот и скоростей. Несмотря на полное отсутствие реализма, игра должна понравиться всем. Особенно обладателям 3D-акселераторов.

Croc

Жанр: *3D-платформер*

Разработчик: *Fox Interactive*

Издатель: *Fox Interactive*

Требования к компьютеру: *P-133, 16 Mb RAM, Win'95, 3D-акселератор, совместимый с Direct 3D.*

Красивая и необыкновенно грамотно сделанная демо-версия приставочного хита. Маленький крокодильчик против тучи монстров. Прыжки и веселые кувырки в воздухе против челюстей и страшных пистолетов. Хорошая четкая графика и отличное построение уровней. Вам предлагается поиграть в версию, в которой есть все уровни, но каждый из них представлен лишь виде одного «локейшна». Пожалуй, это самая лучшая демо-версия из всех, что когда-либо попадались нам на глаза. Вот только игра от этого лучше не становится.

POP!

Жанр: *платформер/головоломка*

Разработчик: *Zero Entertainment*

Издатель: *Zero Entertainment*

Требования к компьютеру: *486 DX2-66, 8 Mb RAM, Win'95.*

Гениальная игрушка из разряда вечных сопроводителей «делового» софта. Проведите трехмерного шенка, сделанного из нескольких воздушных шариков по лабиринту из больших шаров. Разнообразные препятствия, ловушки и прочие ухищрения авторов игры не оставят вас равнодушными. Нам лично игра необыкновенно понравилась. Маленький такой шедевр.

Помимо этого, на июньском демо-диске вы сможете найти традиционный Internet Explorer 4.01 (русской и паньевропейской версий), несколько патчей, включая fix'ы для **Myth, Magic The Gathering, Virtual Pool** и **7 Kingdoms**; а также набор курсоров, стиллизолванных под **StarCraft** и несколько десятков новых карт для этой игры. Еще на диске имеются два демо-ролика для игр **WarGames: Defcon 1** и **Descent FreeSpace**.

НОВАЯ СИСТЕМА ВЫСТАВЛЕНИЯ ОЦЕНОК

Первым, с чего начинается наше знакомство с игрой, безусловно является графика. Не секрет, что именно от ее качества сегодня зависит 90% успеха того или иного продукта. Оценить же ее будет легче всего. К примеру, если качество графики заставляет нас вспомнить начало 90-х с его EGA'шно-VGA'шным искусством, то по этому критерию графика игры будет представлять из себя полный ноль. Но графика может быть и не самой передовой, но при этом функциональной, либо просто особо ничем не выделяться на фоне игр, скажем, прошлого года. В этом случае по этому критерию она получит единицу. Ну и все те игры, которые выглядят на соответствующем аппарате значительно лучше своих конкурентов, либо делают разительный шаг вперед в применении новых технологий, получат двойку. Для тех же игр, которые не смогут четко вписаться в эту систему, мы будем ставить дробные оценки. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **V** (video).

Маленькое отступление. Почему латинская буква? Латинский символ намного проще ассоциируется...

V

Вторым критерием оценки выступает звуковое сопровождение. Тут уж, как говориться, о вкусах не спорят. Поэтому основное внимание мы будем уделять качеству звуковых эффектов. Музыкой же пусть занимаются музыкальные критики. Максимальный бал здесь поменьше — всего лишь единица, но этого вполне достаточно для этой части игры. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **S** (Sound).

S

Третьим критерием нашей оценки является все то, что стоит между игроком и самой игрой. Это отзывчивость и интуитивность управления, а также удобный и не запутанный интерфейс. В идеале, все команды должны немедленно выполняться, без всяких на то оговорок, а интерфейс должен быть простым и доступным всем. За такую работу не грех поставить и 2 балла. Если же игра не до конца удовлетворяет этим требованиям, то она получит один балл. Самые неотзывчивые и запутанные игры получат ноль. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **I** (Interface).

I

Самым главным критерием для игр выступает проработка игрового процесса. В идеале, игра должна быть настолько продумана и детализирована, чтобы играть в нее можно было практически до бесконечности, порой забывая о недостатках в графике или пробелах в интерфейсе. Такие игры получат 2 балла. Если же игра все-таки имеет в себе достаточный уровень детализации, чтобы не надоесть в первый же день, она уже получит один балл. Ну и совсем уж линейная и пустая «игрушка», получит ноль. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **G** (gameplay).

G

Но как бы хорошо не был продуман игровой процесс, если ничего нового игроку он не несет, его ценность сразу падает. Если игра ничем не отличается от всех остальных игр этого жанра, либо эти отличия просто несущественны, то по этому критерию она получит ноль. Если же разработчики постарались привнести в игровой процесс достаточное количество нововведений,но не смогли это до конца реализовать, то в итоге игра получит единицу. Революционные же игры, либо те в которых количество небольших нововведений перерастает в новое качество, получат двойку. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой O (Originality).

O

Оставшийся один балл мы будем присуждать играм за те заслуги, которые трудно описать предыдущими критериями. Ну а если об игре кроме вышесказанного ничего сказать уже нельзя, то уж извините, получайте ноль. В резюме этот критерий будет обозначаться латинской буквой **A** (Additions).

A

V 2
S 1
I 2
G 2
O 2
A 1

Итого, в сумме должно получиться как раз те 10 баллов. Только теперь этой оценки смогут добиться только самые лучшие игры. Поэтому начинайте привыкать к тому, что если игра получает, скажем, шестерку, то это не означает, как раньше, что игра является полным «отстоем». Совсем наоборот. Откровенно слабые игры получат оценку от 0 до четырех. Оценку 5 и 6 получат те произведения, которые находятся на среднем уровне. 7 и 8 получат только удачные примеры существующих жанров, либо достойные попытки создать что-то новое. Ну а 9, и тем более 10 получат только шедевры, либо те игры, которые созданы на высочайшем профессиональном уровне. Так что привыкайте к новой системе и делитесь с нами своими мыслями по этому поводу. Но не забывайте, что все эти оценки существуют только лишь в контексте самой статьи и без ее прочтения они могут потерять свой смысл. Поэтому, внимательно все читайте и делайте свои собственные выводы. А мы не теряем надежды, что наша новая система оценок сможет вам в этом помочь.

«ЗАПЕЧАТАННЫЕ ТАЙНЫ» В СЕТИ

Аллоды относятся к тем играм, в которых мало общего между одиночным режимом и мультиплейером. Во всяком случае, на уровне концепции и поведения игрока. И если об одиночном режиме уже писано так много и подробно, что даже новичок не будет чувствовать себя чужим в мире Островов, то о мультиплейере даже после выхода продукта мало что было известно наверняка, и, чтобы разобраться в сложившейся ситуации, пришлось приложить известные усилия.

...поиск самодеятельных серверов — дело непростое, и на большое количество соперников там рассчитывать не приходится...

Итак, поговорим о сетевой части этой новой российской игры. Начнем с ее возможных прототипов.

На сегодняшний момент просматривается два базовых подхода к сетевым ролевым играм. Первый (по времени воплощения) — **Diablo** на **battle.net**. В такой интерпретации действо мало отличается от сетевого **3D action** — бей все, что движется. От ролевика взяты лишь изменение основных свойств персонажа за счет развития его «личных качеств» и постоянно совершенствуемая экипировка, которой для придания индивидуальности имеется изрядно. Но главное (и почти единственное!) в **Diablo** — это бой. Увы, тут и кроется основная причина недолговечности интереса к игре — очень быстро герой становится так крут, что уже не может встретить достойного противника среди монстров. Тут-то выясняется, что, кроме убийств, заняться-то и нечем. Несколько спасает положение командная игра, но кооперативный режим опять таки не слишком весел, поскольку три-четыре героя способны пронестись по любому подземелью как смерч, а для выяснения отношений друг с другом эта игра не оптимально сбалансирована. Все это в итоге привело к невиданному дотоле расцвету **cheat**'еров в попытках найти новые ощущения... Зато виртуальная жизнь в **Diablo** не требует много времени и регулярного присутствия. Плюс совершенно бесплатна.



Воин наверху — воплощение живого игрока. Ни нам, ни ему чужие вещи (мешки в центре) оказались не нужны

Другой подход взят на вооружение разработчиками выдающейся сетевой ролевой игры (а может, и вообще самой выдающейся игры?) — **Ultima Online**. В ней куда больше ролевых компонентов, а главное — это живой, изменчивый мир и возможность заниматься хозяйственной деятельностью. Активный интерес к происходящему сохраняется куда дольше как раз за счет разнообразия — вы все время способны находить и делать что-то необычное, дотоле невиданное или неиспытанное. Да и отношения между игроками выведены на новый уровень — в **UO** намного сильнее мотивация для организации клана и конфликтов с другими объединениями игроков. При этом события могут принимать сложный, захватывающий характер.

Но... динамика происходящего низка. И если поставлена цель добиться серьезных успехов и прославиться не только в кругу двух-трех друзей, придется забыть о принятии невиртуального пива и прогулках под луной — непременное и ежедневное присутствие в Британии измеряется часами. Плюс десять баксов в месяц и необходимость иметь хорошего провайдера.

Так выглядят, с нашей точки зрения, теория вопроса и, собственно, предшественники **Аллодов**. Теперь переходим к делу! На что же походят «сетевые» **Аллоды**?

Приятно, что, вынашивая замысел, разработчики явно целили на создание глобального игрового мира. Понятно, что это требует немало денег, причем не только на стадии разработки, но и в первые же дни и месяцы функционирования собственного сервера. Даже **Origin** (имея за плечами саму **EA**!) столкнулась с очень серьезными проблемами (смотри другой материал нашей рубрики), воплощая свои масштабные замыслы. При существующих же «объемах» российского легального рынка повторять на нем стратегию **Origin** — значит разорить издателя быстро и болезненно. Потому общего с **UO** не так много. Прежде всего, отметим заимствование идеи развития у персонажа того умения, которое применяется, а не того, которое захотелось развить игроку в момент распределения пойнтов. О глобальности происходящего (что характерно для **UO**) речь, к сожалению, не идет, и цельного саморазвивающегося мира нет и в помине.

Так что же, **Аллоды** — все-таки российский **Diablo**? Почти что. С вышеописанными минусами и плюсами последнего. Правда, интерес к **Аллодам** сохраняется заметно дольше, да и игра намного разнообразнее. Определимся сразу, — все нижесказанное относится к интернетовскому варианту. Модем и прямое соединение не так увлекательны, а происходящее в локальной сети практически не отличается от глобального мультиплейера.

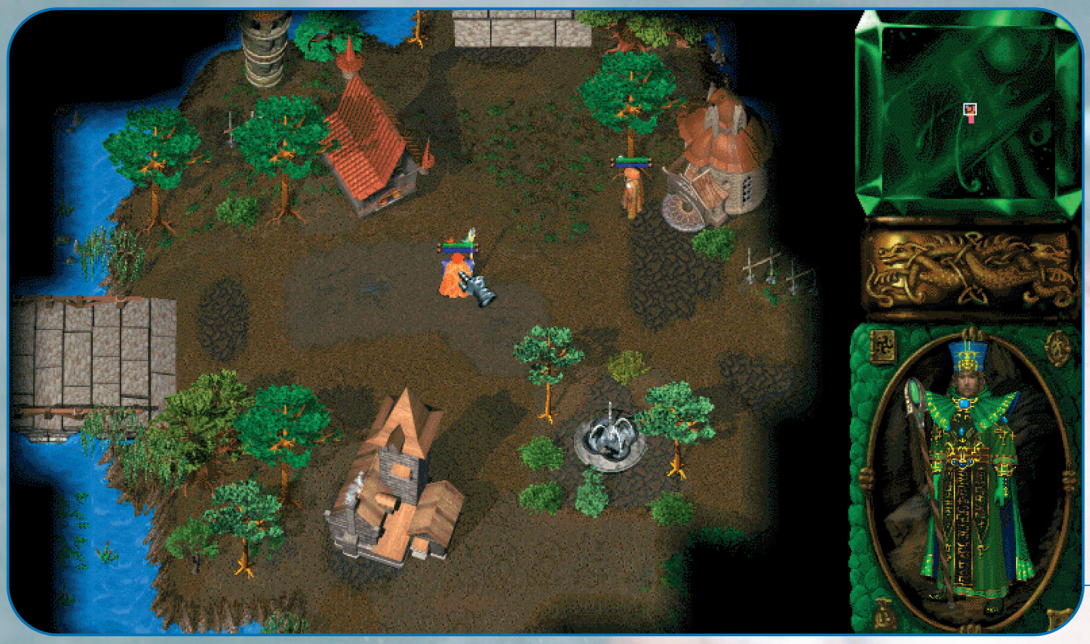
По идее игра должна происходить на выделенном сервере. Существуют две возможности их появления в Интернет. Первая — любой игрок может гордо объявить свой компьютер тем самым сервером и обеспечить всем остальным возможность развлечься. Но... из опыта игры на самодеятельном «сервере» следует, что ничего вразумительного из этого не получается. Низкая скорость плюс никаких ограничений для **cheat**'еров. Файлы-то хранятся у самого игрока. Всего через пару недель после выхода **Аллодов** энтузиасты нашли на редкость простые способы довести экипированность своего персонажа до такого состояния, что найти достойного противника на имеющихся картах невозможно. **Game over**, господа!

К тому же, поиск самодеятельных серверов — дело непростое, и на большое количество соперников там рассчитывать не приходится. С выделенными же «фирменными» серверами приключилась история, которую можно было бы назвать смешной, если бы она не была грустной. И частично виноваты в этом сами геймеры. Мы уже упоминали о финансовых проблемах, которые возникают при создании интернетовского мультиплейера. Так вот, российский издатель **Аллодов** пока не в состоянии обеспечить поддержку серверов, так как ожидаемой прибыли от продаж на это не хватит. Остается надежда на то, что «запад нам поможет». Да-да, пока единственный шанс на финансирование связан с зарубежным издателем. Или с тем, что все пираты вдруг раскаются, и честные покупатели сметут тираж **Аллодов** с прилавков магазинов... Так что пока остается пользоваться услугами энтузиастов, предварительно «накачав» своего персонажа в одиночку.

Надежда на создание выделенных серверов все-таки еще не умерла окончательно. Есть некоторая вероятность, что сервера откроются летом, при этом игра на них будет слегка отличаться от нынешнего варианта. Имеется в виду

IP 194.84.34.5 — адрес одного из постоянно действующих самодеятельных серверов





Маг по центру — наш человек. Прикид снят с предыдущей инкарнации стоящего чуть выше мага-NPC

появление новых карт и полная невозможность читинга. Персонажи будут сохраняться на сервере, и вы не сможете переносить их с одного сервера на другой, но зато никто не сумеет подправить своего героя для усиления его характеристик. Да и общая численность одновременно играющих, возможно, будет заметно увеличена. Так что навещайте сайт разработчиков почаще (**www.nival.com**) и читайте новости. Кстати, там же периодически появляются и патчи (первый уже доступен для скачивания...).

Ну да хватит нагонять тоску, поговорим о том, как все выглядит в мультиплейере. В целом симпатично, хоть и не без недочетов. Естественно, начинается все с создания персонажа, которое ничем не отличается от происходящего в **single**. Следует помнить, что полагаться придется в основном на свои силы, поэтому надо тщательно взвесить все преимущества и недостатки доступных вариантов. Разумеется, дальнейшие рассуждения не имеют особой ценности для того, кто заведомо уверен, что будет крушить монстров в большой компании друзей, каковая будет достаточно разнообразна. Для остальных же кое-какие подсказки.

Разработчики везде напирают на то, что игра сделана под воина. Несомненно, разнообразие брони и оружия велико и позволяет быстро его развивать. Но неспособность колдовать может создать очень большие затруднения при борьбе с некоторыми монстрами, а против мага-человека высокого уровня так и вообще почти ничего сделать нельзя. Да, может он вас и не убьет. Уж очень ему лениво будет долбить этот железный чурбан. Но угнаться за ним, если он пожелает «слинять», вряд ли удастся. Плюс к этому тактические приемы при игре за мага разнообразнее, а жизнь его интереснее. Так что советуем. После преодоления некоторых сложностей на начальном этапе масса приключений и наполненность осознанием собственного величия гарантированы. Да и вам будут рады в любой компании, — всем крайне необходим хотя бы один чародей!

После создания персонажа предстоит выбрать карту, на которой вы собираетесь действовать. Пока доступны только пять карт, но зато разнообразных размеров и сложности. В дальнейшем **Nival** обещает регулярно создавать новые плюс выпустить урезанную версию редактора, которая сделает созидательную деятельность доступной для масс. Во избежание несбалансированности для окончательного доведения все они должны будут поступать к разработчикам, но оригинальное авторство непременно будет отмечено.

Практически все существующие карты рассчитаны на довольно высокую заполненность игроками. Почему, спросите вы? А как же иначе, если и монстры, и амуниция нарождаются со строгой регулярностью. И если вещи возникают не так часто и в произвольных местах, то вот убиенные монстры возрождаются на том же месте буквально через пару минут. Поэтому одинокому путнику следует быть крайне осторожным — если забраться в глубину диких лесов, то при попытке унести ноги при встрече с более сильным врагом вы с гарантией «влепитесь» в те заслоны, через которые пришлось прорубаться по дороге к интересующим местам. Для группы это не так опасно, а вот одиночка очень рискует.

Ведь смерть в игре весьма болезненна. При убиении герой теряет десять процентов накопленного опыта и **ВСЕ** вещи. Если же и денег (пары мешков) нет, то несколько дней нудного восстановления экипировки обеспечено. Причем, если на высоких уровнях проблем с деньгами нет, то вот поиск и накопление редких предметов является наиболее сложным занятием. И это лишний раз подчеркивает, что одному лучше не соваться в дебри. А вот всего один маг в компании нескольких воинов способен спасти их от таких неприятностей, что его (т.е. его хозяина!) надо всячески заманивать в походы по местности. И регулярно денежкой снабжать!

Кстати, со смертью и командной игрой связана и еще одна очень важная и интересующая всех проблема. PKiling. Когда мы спросили разработчиков, что они по этому поводу думают, те только нехорошо усмехнулись и злорадно потерли руки. Свобода полная, убивай кого хочешь. Никакие гонения со стороны «администрации сервера» невозможны. Единственная надежда выжить — поддержка товарищей по клану. Берите пример с **NPC** (охранники в городах). При большом желании можно на них напасть и, перебив, поживиться имуществом. Но после этого все остальные охранники будут гонять вас по всему городу, сохраниться в нем будет нельзя и даже местный вампир-кузнец скрепя сердце перестанет пускать в свою лавку. Вот так-то!

Подводя итог, скажем, что мультиплейер получился очень динамичным и с рядом возможностей, которые могут обеспечить ему куда более долгую жизнь, чем было у **Diablo**. Вот если бы еще рассосались финансовые проблемы...

И еще. По секрету (**тссс**!!!) разработчики сообщили, что в случае успешной реализации творческих и финансовых планов, ближе к зиме может появиться **add-on** к **Аллодам**, в котором сетевая игра будет улучшена еще больше. Ждем-с!

СИ

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**,
Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

Хотите верьте, хотите — нет. А нашего мага мы прокачали до почти предельных значений всего за день. Стадо духов чуть выше — его работа

