лишь, что Professional Bull Rider должен появиться в продаже уже в сентябре этого года.

■ "Эх, прокачу!" на WWW

Новая "аттракционная" стратегия RollerCoaster Tycoon компании Microprose обзавелась собственным web-сайтом (www.rollercoastertycoon.com). На нем посетители могут принять участие в различных состязаниях, обменяться собственными творениями, а также скачать множество дополнений к игре – новые аттракционы, дополнительный сценарий и даже специальный патч, устраняющий досадную ошибку в игре, проявляющуюся... при переходе на летнее время.

■ MechWarrior 3 – небольшая неувязочка

Microprose порадовала фанатов серии BattleTech, выпустив демо-версию MechWarrior 3. Безусловно, MechWarrior 3 будет достоин славного имени своих предков. Однако, с его демо-версией связана небольшая проблема, вернее, не с самой игрой, а с удалением ее из папки Program Files. Если вы воспользуетесь опцией Uninstall MechWarrior Demo, то лишитесь всей папки, куда была установлена игра. Придется либо тереть стандартным uninstall, либо пропатчить саму игру - заплатка располагается на сервере разработчиков и занимает 147 Кб (http://www.microprose.com).

■ Freespace 2

Interplay анонсировала разработку FreeSpace 2. Создает игру все та же Volition. Действие нового космо-боевика развернется по прошествии 32-х лет после Большой Войны. Темные войска Shivans снова угрожают жизни Землян и Vasudans. Нас ждут более 70 кораблей и куча оружия. Всевозможные световые эффекты, поддержка 3D-акселераторов и прочие графические навороты обещаются.

■ Warlords: БоевоеГоре

Mindscape Entertainment пообещала продолжить сериал Warlords. Подождите радоваться, новая часть Warlords: BattleCry будет... real-time! Разработчики из Strategic Studies Group намерены сохранить вселенную Warlords, то есть останутся человеки, орки, эльфы и минотавры, магия (порядка 70 spells)... Но те самые любимые старые Warlords, похоже, уже безвозвратно утеряны. Проклятый real-time!

■ Третье воплощение Лары Крофт

Новость от Eidos: 6 мая мисс Кро... то есть Нелль МакЭндрю объявила, что она перестает рекламировать серию игр Tomb Raider, поскольку ее теперь все ассоциируют исключительно с героиней компьютерной игры (интересно, что совсем недавно, осознание сей ужасной проблемы не помешало Нелль сыграть Лару Крофт в рекламном ролике напитка Lucozade Energy). Теперь Нелль поставила для себя новую задачу – сняться в журнале Playboy, этим она в данный момент и занимается. Пожелаем Нелль удачи на тяжком поприще девушки месяца... Собственно никто такому повороту событий в Eidos не удивился, МакЭндрю быстро нашли замену, новой моделью стала – Лара, да, да именно Лара! Но не Крофт, а Веллер (Weller). Малоизвестная двадцатичетырехлетняя манекенщица, до этого рекламировавшая нижнее белье, неожиданно оказалась в центре внимания игровой прессы. Лара открыто сообщает: "мне и раньше многие говорили, что я напоминаю девушку из Tomb Raider!". Итак, особые приметы новой звезды: 5 футов 8 дюймов (173 см), 87-60-87, натуральная брюнетка, карие глаза.

■ Comtek 99 (впечатления Халявщика)

Ну, был я на этом "Комтеке", сбежал с лекции и поехал в Экспоцентр. Халявы подсобрать, посмотреть, что там новенького появилось. Перед входом поменял 35 р. на пропуск с надписью "не для продажи". Только маленький он какой-то стал, этот "Комтек" (или это я вырос?) - всего-то 2 павильона. Игр было мало (это плохо, очень плохо!), только на стенде "1С" вертелись "Аллоды 2", "Дальнобойщики 2" и "Князь". Да Бука еще меня порадовала. К осени должен появиться "ВИЧ 2" ("Василий Иванович Чапаев 2", конечно!). Это здорово! Америка 60-х, в которую попали герои Гражданской войны, оказалось на редкость прикольным местом. И еще один Букин квест - "Штирлиц: Операция Бюст" - также обещает стать новым хитом.

А вообще выставка меня немного разочаровала: халява (которую искали 95% посетителей) в виде пакетиков активно раздавалась только на стенде "1С", я так не люблю, это не интересно. Эх, если бы я попал на E3, - вот где будет много игр и... ХАЛЯВЫ!

■ Nival: Возрождение

Nival (http://www.nival.com) не может нарадоваться на вторых "Аллодов", недавно появился патч (Patch v 1.01), который исправляет огромный список багов (в частности, досадный глюк в магазине, когда персонажи упорно не хотят расставаться с оружием и одеждой). Также разработчики обещают, что "сервер для многопользовательской игры в "Аллоды 2: Повелитель душ" будет открыт 1 июня 1999 года". А на днях стало известно полное название третей части серии - "Аллоды 3: Возрождение". Кого возродят, где возродят и как возродят, остается тайной, а вот графическое воплощение игры уже сейчас поражает своим качеством; посетите сайт разработчиков – вы не пожалеете.

■ Бука – большая забота о юзерах

Бука выпустила заплатку для русской версии хита "Герои Меча и Магии 3". Приятно, что и после выпуска игры компания заботится о рядовом игроке. Файл Heroes3.zip занимает 919kb, и переписать его можно с сайта Буки (http://www.buka.com). Патч, конечно же, не работает с пиратскими версиями игры.

Кстати, для тех, у кого есть проблемы со звуком в игре "Петька и Василий Иванович спасают галактику", на сайте разработчиков находится патч petka.exe.

■ Акелла и Морские Волки

Как вы помните, Акелла разрабатывает игру под рабочим названием Corsairs, выход которой намечен на осень 1999 года. Это настоящая пиратская игра на стыке жанров РПГ и экшн. Игра, естественно, полностью трехмерная: в прозрачных водах океана, которые плещутся по всем законам природы, вас может подстеречь ураган или коварное морское течение, залпы вражеских пушек могут поджечь корабль, продырявить паруса или поломать мачты. Но и у Акеллы есть проблемы. Например, французская фирма Microids, которая недавно выпустила не самую блестящую игру с названием Corsairs (см Навигатор №3 (23)`1999). К сожалению, ребята из этой фирмы были расторопнее и первые официально зарегистрировали название. Таким образом, Акелла сейчас находится в творческом поиске имени для своего детища. В настоящий момент разработчики склоняются к названию Sea Dogs для английской версии игры. Но если у вас есть идеи получше, и вы готовы предложить для игры достойное английское название - пишите на scriptor@akella.com. Если название подойдет, ваше имя будет навечно занесено в титры игры, которая станет продаваться по всему миру.

■ Бука: Агония Власти

Снова новости от Буки: во-первых, Jagged Alliance 2 в русской локализации будет носить гордое имя - "Jagged Alliance 2: Агония Власти". Во-вторых, выйдет игра в "ближайшее время, ну, может чуток задержится ...". В-третьих, перед самым выходом номера состоялся релиз игр "Русская Рулетка 2" и "Громада". И они уже наверняка продаются в ближайшем компьютерном магазине.

■ Ох уж эти КаДавры

В недрах K-D состоялось первое серьезное обсуждение нового загадочного (пора бы уже привыкнуть) проекта КаДавров с рабочим названием Confinement. "После продолжительной беседы, произошедшей в теплой, дружественной обстановке, стало очевидно, что Confinement, как и предыдущие проекты K-D Lab, обещает удивить игровой мир..." Сегодня точно о проекте можно сказать лишь одно - это будет стратегия (хо-хо...).

■ День WarHammer в Москве

Для тех, для кого WarHammer не просто оригинальное сочетание букв, а нечто большее, впервые в России - День WarHammer. Приглашаются все! В программе: баталии асов и новичков, выставка моделей лидеров конкурса по покраске и многое другое.

Время встречи - 13 июня. Место: Зеленый Театр Бабушкинского парка культуры и отдыха (м. "Бабушкинская", ул. Менжинского - рядом с кинотеатром "Арктика"). Телефон оргкомитета - (095) 488-2055.

BIB The Tall

Аллоды 2: Повелитель Душ

Жанр	RPG/Стратегия
Издатель	Nival Entertainment
Разработчик	1C
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 64 Mb RAM
Multiplayer	Локальная сеть, Internet

Больше аллодов, хороших и разных

Помню, год назад мы собрались попить пива с чипсами в Nival'е по поводу выхода первой части игры. За истекший период в нее не поиграл разве что ленивый - на фоне хороших официальных продаж пираты завалили лотки контрафактными дисками. Под именем Rage of Mages игра отправилась за пределы России и пошла себе по миру, обрастая многочисленными поклонниками. Забугорная критика отнеслась к Аллодам достаточно благосклонно, не говоря уже



о российской игровой прессе, которой весьма импонировало, что наконец-то и у нас появился доведенный "до ума" игровой проект. Который так и остался в гордом одиночестве на местном стратегическо-ролевом олимпе в виду хронической задержки "Князя" со "Всеславом".

Складывается впечатление, что Нивал работает как часы - свидетельством тому служит выход второй части - Повелителя Душ - и продемонстрированные общественности возможности движка Аллодов 3D.

Не мудрствуя лукаво

Аллоды 2 - не первое продолжение в истории компьютерных игр, создатели которых не стали искать добра от добра. Достаточно вспомнить линейку продуктов на тему Civilization. Ведь редко кто бывает против модернизированного сиквела удачного оригинала, приправленного новыми "фичами".

Что же нам предлагается новенького во вторых Аллодах?

Для начала, естественно, сюжет. Как и прежде, события развиваются в мире, состоящем из плавающих в Астрале островков тверди - аллодов. Но не на исхоженном вдоль и поперек Умойре, а на новом для нас Язесе, где с некоторых пор появились признаки использования магии, которая очень напоминает магию побежденного в первой части игры Демона из внешнего мира. Обнаружил это безобразие Верховный маг Скракан, он же и подряжает нашего героя отправиться на Язес - пошпионить и выяснить на месте подробности. А если потребуется, то и вмешаться для наведения порядка.

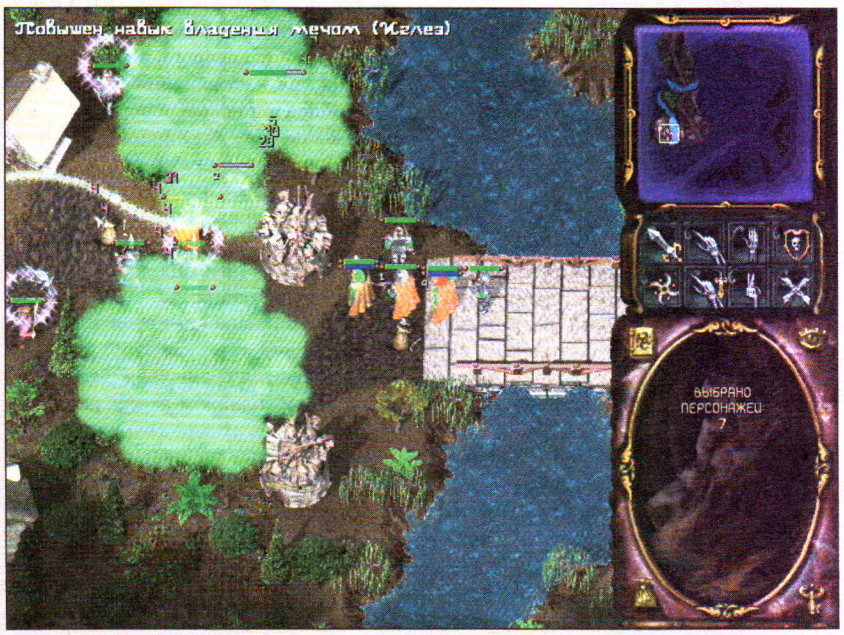
Вот на такое дело подвигает Скракан малоопытного новичка :) . Видать, уже и отцы полегли, и братья, и даже сестры... Остались только мальчишки-кибальчиши, которым все по плечу по определению.

Более продуманным и, я бы сказал, "облагороженным" стал интерфейс. В меню появились новые "фишки", которые позволяют более тонко подгонять игровые настройки под собственные предпочтения и требования текущего момента. Так, взамен управления автоматическим лечением появилась возможность управления процессом применения заклинаний в целом. Стало больше возможностей в плане управления "красивостью" картинки: если ваша писишка похожа на ту, что прописана в системных требованиях, то для устранения "торможения" рекомендуется отключить всевозможные второстепенные эффекты - сглаживание, тени, динамический свет и т.д. В мануале целая страница отведена под использующиеся шорткаты, и поверьте, без них выиграть продвинутые миссии весьма и весьма проблематично.

Изменилась система найма "солдат удачи". Если раньше они соглашались принять участие в очередной авантюре только на условиях "... но деньги вперед", то нынче не против встать в строй просто за процент от полученной добычи. Правда, через миссию, а то и чаще, они под разными благовидными предлогами будут волынить. Зато теперь наемники самостоятельно позаботятся об обновлении своего снаряжения и гардероба - иногда их "прикид" будет более навороченным, чем у вашего главного героя.

Появилась возможность нелинейного прохождения миссий, которых в игрушке сорок с гаком. На практике это означает, что, по мере получения вами квестов и "наводящей" информации из всевозможнейших источников, на карте аллода появляются обозначенные флажками места потенциальных подвигов (вот почему все карты рекомендуется обшаривать до последнего закоулка включительно). И если вы двинулись на очередное дело, а вам там надавали по первое число, то всегда есть возможность вернуться на шаг назад и заняться другой авантюрой. А там - прокачаете героев, прихватите наемников помощнее - и вернетесь "рассчитаться за гостеприимство" (с).

Система магии, оружие и снаряжение, монстры в несколько преобразованном виде перекочевали из первой части игры. Что касается предметов, то за счет разных навороченных маги-



ческих штуковин их стало штук на двести больше. К сожалению, способ передачи предметов между персонажами во время выполнения миссий остался прежним - мешочным. Один обронил - другой поднял. Мелочь, но со временем начинает раздражать. Что странно, награду за выполненные задания герой получает в виде брошенных - очевидно, под ноги - денег, т.к. сообщение о вручении премиальных приходит в виде: "вы подняли такую-то сумму..."

Анимационные заставки и интродукция выполнены просто прелестно, виды городов сделаны стильно и достойны перекочевать в качестве бэкграундов на десктопы. Второстепенная анимация не бросается в глаза, но исподволь делает свое дело - пейзажи кажутся живыми. Графическое исполнение карт осталось на уровне прошлого года - псевдотрехмерные пейзажи с разными по проходимости участками, множеством разнообразных ландшафтов, оживленных буйной и не очень, "беспокойной" растительностью. Аллоды, бесспорно, принадлежат к той категории игр, в которых грамотное использование особенностей местности и маневрирование имеют ключевое значение.

Озвучка выполнена профессиональными актерами... Улыбнулись? Тем не менее, это именно тот случай, когда профессионализм команды из двух десятков человек не оставляет ни малейших сомнений. Жаль только, что озвучены только те речи, что ведутся в городских кабаках. Все, что происходит во время вылазок на природу, приходится "слышать" глазами. Что касается музыки, то моя душа так ни разу и не встрепенулась. Не то, чтобы она мне не понравилась, но минут через ...дцать я ее все-таки отключил. Эффекты сделаны классно и несут функциональную нагрузку, предупреждая о все еще невидимых монстрах или о проходящем неподалеку сражении.

Мультиплеер пощупать, к сожалению, не удалось - во время написания статьи игровой сервер в Интернет еще не функционировал.

Старые песни о главном

Позволю себе задать риторический вопрос - что лучше: оригинальность или играбельность? Проложить свою долгую дорогу в дюнах или предложить игрокам то, что они хотели бы видеть, то, что позволит им получить от игры максимум удовольствия?

Аллоды позиционируются как ролевая игра с элементами стратегии реального времени. Но после более-менее пристального знакомства, я бы определил ее как тактику с элементами аркады и стрижкой под RPG.

Тактика? По разнокалиберным картам миссий ходят один, два, три... десять управляемых юнитов. Которым противостоят один, два, три... сорок противников. С заранее прописанными ареалами обитания, логикой поведения и триггерами событий. И что в этом стратегического?

Аркада? С этим жанром игру роднит скорость, с которой приходится восстанавливать сохраненную чуть раньше игру. Шаг вправо/влево - и в вас уже стреляют, причем без промаха. При этом умницы-монстры не просто лезут на рожон, а соображают, что они делают. И если, приняв все мыслимые меры предосторожности, на среднем уровне сложности я не могу пройти миссию в десятый-двадцатый раз, стало быть - так и было задумано. К провалу задания приводит не только смерть приведенных с собой "сюжетных" персонажей, но, зачастую, и гибель одного из местных аборигенов. Тернистый путь к достижению сообщения о победе игрок вынужден прощупывать во тьме "фогофвора" методом проб и разочарований. Время от времени приходится менять настройки игры - сохранение строя, автокастинг, - приноравливаясь к сиюминутной ситуации. То, что в одном случае делает жизнь удобной, десятью шагами дальше может стать причиной фатального исхода.

RPG? Внешние признаки ролевой игры - налицо. У персонажей имеется куча характеристик, которые, из-за автономности системы от правил AD&D, воспринимаются, особенно вначале, несколько абстрактно. Понятно, что чем больше параметры - тем лучше. Потрясные, прекрасно прорисованные доспехи, оружие, одежда и прочие аксессуары - зарабатывай деньги, и это все твое! Смотришь на олицетворяющую героя куклу с экипированными наикрутейшими доспехами; с изготовленным к отражению ударов щитом +40 - и хочется в бой, чтобы все эти прелести применить на практике. Тут-то и наступает понимание, что радоваться заслуженным успехам кропотливо прокачанных и сбереженных в предыдущих баталиях юнитов, увы, не придется. Ибо заветный небольшой OverPower не наступит никогда. Вас будут бить раз за разом, а сохранение игры после расправы над очередной зверюшкой войдет в устойчивую привычку.

Сбалансированность? Эээ... Есть такая буква! Миссии проходимы, но кто бы мне объяснил, что делать тем игрокам, которые с самого начала начали прокачивать своих персонажей по неоптимальным алгоритмам, которые потратили слишком много денег на частую "шиломыльную" смену почти одинаковых доспехов и т.д. Ведь все пройденные локации закрываются раз и навсегда, а нехватка денег становится хронической. Начинать все сначала? Ладно, тоже выход.

А вот попробуйте угадать с одного раза, что случится, если на самой первой карте к Владыке аллода Умойр, всесильному Великому магу Скракану завлечь тупого монстра, что торчит





в верхнем правом углу локации? Кто кого уроет? Докладываю: монстр уроет Великого мага, несмотря на все ваши усилия по его подлечиванию. А ведь этот дядька силой магии целый аллод на себе волокти должен :) .

Прошу всех встать! Суд идет!

Прошу всех сесть. Выносится решение по иску, выдвинутому ОЗПИ (Организация Защиты Прав Игроков) к компаниям 1С и Nival Entertainment. Истец обвиняет ответчиков в выпуске компьютерной игры, вовлекающей пользователей в вымышленную реальность, способной вызвать устойчивое, напоминающее наркотическое, привыкание при неполном соответствии заявленному жанру...

Ну а если серьезно, то немалая армия фанатов Аллодов имеет полное право возликовать - они получили ту же игру, завернутую в более красочную и удобную упаковку. Многочисленные косметические улучшения, безусловно, оказали свое благотворное воздействие, но не смогли вытянуть ее на новый качественный уровень, обрекая на роль сиюминутного хита на фоне полного местного безрыбья.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Оригинальность	●●●●○○○○○○

Рейтинг 7.2

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется