

OLDGAMES.RU

06'2005

DIZZY



OLDGAMES.RU

6'2005

Содержание

Недавно было 3
Старые игрушки 6
Z vs Z2 8

Тема номера: Dizzy 11

ОБЗОРЫ

Blade Runner
По лезвию. 31

Джаз и Фауст
Арабские ночи. 35

Shogun: Total WAR
Цвет сакуры... 39

Realms of Arkania:
Shadows over Riva
Тени над Ривой. 42



Онлайновый бесплатный журнал
Oldgames.Ru #06'2005

Главный редактор
Тимур Салихов

Заместитель гл. редактора
Алекс Сахаров

Верстка, дизайн
Тимур Салихов

oldgames@rambler.ru

Корректор
Сергей Мамаев

Авторы статей
Алекс Сахаров
Тимур Салихов
hit
Ken Kenif
Moonlight Rambler

Дата выхода журнала
24 августа 2005 года

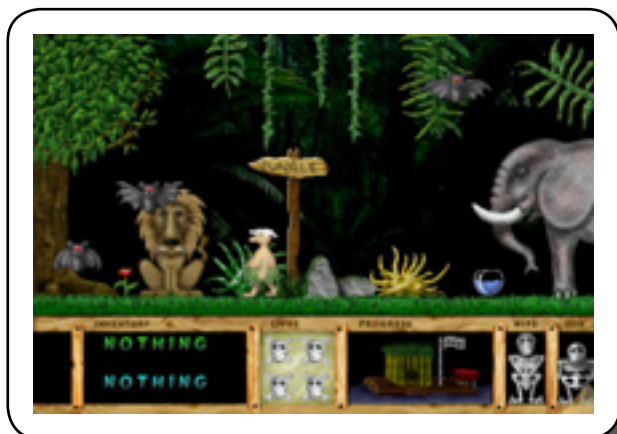
Недавно было

Тимур Салихов



Никак не успевает журнал за месяцами, возможно в этом виновата необычайно жаркая погода, свалившаяся на Сибирь, может действие притяжения луны, которая находилась как никогда близко к Земле, а может мы просто решили, что торопиться нам некуда, так как все игры, которые мы описываем уже давно выпущены.

В начале хочется поздравить коллектив группы Step (см. предыдущий номер журнала) с 10летием с момен-



та выхода первой версии «Звездного Наследия». Вся редакция журнала с наивной серьезностью полагает, что именно этот коллектив своим творчеством поднимал Спектрумовские массы из спячки и хоть как то шевелил ZX сцену. Большое им спасибо за это! Надеемся, что «Звездное Наследие» на PC оправдает наши ожидания и мы почувствуем то же, что и когда то на Спектруме.

Ну, а теперь посмотрим, что у нас произошло в июне на поле римейков.

А ну, кому Вили? Налетайте, римейк великолепной адвентюры от Mikro-Gen со старого доброго Спектрума — Three Weeks in Paradise. Кто забыл сюжет, напоминаю — наше благородное семейство попадает на обитаемый остров, полный врагов в виде ползучей, скачущей, летающей живности и не менее опасных людоедов дикарей. Основная задача — построить плот и уплыть, забрав прежде с собой жену и сына. Графика очень близка к оригинальной, но очень качественно переработана. Обязательно к потреблению: <http://www.specng.nu/>.

Великолепная игра Snake Slider доступна по адресу <http://members.home.nl/bas.de.reuver/files>. Несмотря на простую графику и смысл — помочь выбраться червяку из пещеры, пятнашки кольцевыми



очень затягивают. Как наиграетесь в стандартные уровни, скачивайте расширенный набор и продолжайте тренировать серое вещество.

Как вам такое — сделать римейк римейка? Да, дождались, теперь все

происходит именно так. Надеемся, что такая тенденция сохраниться и наследие в виде старых игр будут периодически протирать и снова ставить на полочку. Ну а пока вот вам один из лучших организаторов любого саботажа — Saboteur 95. Первый раз с двумя частями игры мы познакомились на Спектруме, обшарили все 200 экранов, убили море врагов, угнали вертолет, мотоцикл, ракету, поезд, в общем, неплохо повеселились. В 1995 нам подарили римейк на PC, который вызывал ностальгическую слезу. Теперь же, в 2005 мы получаем расширенную версию, с улучшенной графикой, звуком, дизайном уровней. Более 400 комнат, море врагов, используемых предметов и что самое интересное — четыре персонажа, среди которых и оригинальный ниндзя из ZX версии. Это чудо весит 9 Мб, но стоит каждого своего байта. Кстати, авторы не скрывают, что часть графики позаимствовали из других игр. Лично я уже обнаружил там египетские пирамиды Lost Vikings... В общем, кусайте: <http://www.simion.co.uk/saboteur/info.html>.



Horace goes Skiing — вторая серия игры из трилогии про Horace'a (ZX-Spectrum, 1982 год). Смолим лыжи и вперед, покорять горные

вершины. Сайт с римейком на испанском, поэтому заранее запасайтесь словарем, ну или хотя бы напрягите ум и догадайтесь, что Proyectos и Projects это одно и то же. Смотрим «в» <http://www.paniksoftware.tk/>

Известная всем поклонникам MSX1 игра 1987 года F1 Spirit возродилась в великолепно выполненном римейке от команды Brain Games. Программисты скрупулезно перенесли на PC все реально существующие трассы в количестве 16 штук и сохранили оригинальный геймплей, качественно изменили графику различных заставок (Pit stop, меню, титульный экран) и самой гонки. Очень полную информацию о римей-



ке, а так же всех играх этой серии можно получить на сайте: <http://www.braingames.getput.com/f1spirit/>.

Незатейливая головоломка Skooter, вышедшая когда то все на том же MSX, обзавелась римейком, полностью копирующим оригинальную игру. Цель головоломки проста — при помощи робота собрать четыре вещи, открывающие выход на следующий уровень. Задача усложнена тем, что лабиринт, в котором находится робот, наполнен

различными платформами, которые пропускают его лишь в одну сторону. Для любителей поломать голову над подобными задачами, даю ссылку: <http://www.leandrocorreia.com/skooter/skootere.htm>.

Римейк знаменитой Спектрумовской игры Equinox от Microgen (1987), после долгих девяти месяцев создания, наконец был выпущен в свет. Полностью перерисованная графика,



новая музыка и старый геймплей. Думаю, что всем поклонникам ZX наследия обязательно нужно хотя бы краем глаза посмотреть на это: <http://www.spacetimegames.co.uk/equinox.htm>.

Римейки медленно, но верно добираются до мобильных платформ. Далекое не первая, но все же ласточка — игра Sentry, римейк классической Sentinel. С первого раза в игре не разобраться, но поверьте, она стоит того, тем более, абсолютно бесплатна, что на фоне повального желания заработать на «мобилах» скорее удивляет, чем радует. Скачать римейк можно здесь: http://www.tomorprods.com/sentry_mobile/.

Бедная, несчастная и многострадальная Elite. Кто только не пытался ее улучшить, облагородить, расширить. И вот еще один такой «послед-

ователь». Oolite, практически открытый проект (имеются редакторы, позволяющие создавать собственные корабли), выполненный для двух платформ — Linux и Windows. О качестве поделки судить не берусь, попробуйте сами: <http://oolite.aegidian.org/>.

Римейк классической Alien Breed, вышедшей на Amiga в далеком 1992 году доступен для скачивания по адресу <http://homepage.ntlworld.com/xavnet/alienbreed/index.htm>. Кардинальные изменения в графике и звуке, но полностью клонированный геймплей. Идеальный рецепт для правильного римейка.

И напоследок у нас самое вкусное. Поклонники Спектрума, поднимите руки, кто не знает, что такое Manic Miner!? Нет таких? Тогда получайте — Manic Miner 3D! Игра



может похвастаться пока что только заставкой и всего лишь одним уровнем (полностью скопированным с оригинала), но будем надеяться, что ситуация кардинально изменится, и мы получим то же удовольствие, какое получали в те далекие годы. Ловите ссылку: <http://games.paradum.com/games/miner3d/>.

Старые игрушки

Алекс Сахаров

Здравствуйте. Этой небольшой заметкой мне бы хотелось расставить если не все, то хотя бы две точки над «і». Наверняка не только у нас, но и у вас неоднократно всплывал в голове вопрос — что считать старой игрой? По этому поводу поднимались и до сих пор всплывают бурные обсуждения на форумах. Лозунги, подобные «Скажем НЕТ новым играм!», откровенно говоря, меня утомили. Я не считаю, что дело во временных рамках. Не считаю, что они должны быть ярко выражены. Однако же вы, думаю, были несколько удивлены, увидев в позапрошлом номере рецензию на выпущенную в 1998 году Thief: The Dark Project. А, простите, почему? Неужели семь лет кажутся вам столь малым сроком? И вообще, кто определяет границы, разделяющие старые и новые игры? Те, кто начинал с доисторических 286-ых процессоров, или же их бо-



лее молодые соратники по игровому фронту, начинавшие с Pentium II? А может быть кто-то считает, что новое — это всё, выходящее за рамки ХТ? Не будем отрицать чьего-либо права на подобную классификацию, но в то же время оставим за собой возможность за эти рамки выходить. Это первый момент, на котором я хотел акцентировать ваше внимание.

Теперь второй. Сегодня вы будете удивлены ещё больше:



в этом номере вы найдете обзор игры «Джаз и Фауст», которая изда-на в 2001 году. Мало того, никаких тёплых воспоминаний с этой игрой у меня не связано — я приобрёл её всего лишь месяц или два назад. «В чём же дело?», — спросите вы.

Мне бы хотелось, чтобы вы поня-ли одну простую вещь. Или даже две простых вещи. Специфика нашего журнала такова, что мы стараемся не только заглянуть как можно глуб-же в собственное и ваше прошлое, вытянув из него самые лучшие вос-поминания, но и изучить по воз-можности сильнее и шире всё то, что было упущено. Вернее, было упущено не справедливо. Обратить ваше внимание на то, о чём вы мо-жете даже не подозревать. «Джаз и Фауст», по моему личному мнению, подпадает под второй пункт. Ещё раз — дело совершенно не в том, сколько игре лет. Мне нравится вы-ражение «Если игра вышла вчера, сегодня она старая», в хорошем его смысле. А почему бы и нет? Это не значит, что в следующем номе-ре на вас посыпятся обзоры Half-Life 2 и Doom 3. Во всяком случае, не в ближайшие несколько лет точно.

Повторю второй пункт ещё раз: изучить как можно обширнее всё то, что было упущено. Играм, которые вышли действительно вчера и при этом обильно, я подчёркиваю — обильно освещаются игровой и око-лоигровой прессой, в нашем журнале пока что не место. Мне, например, всегда интересно узнать не то, что ду-мают десять матёрых игровых кри-тиков об игре, которая вышла вчера, побила все рекорды продаж, обратила в ряды своих фанатов тысячи иг-роков по всему миру и которую всё ещё можно встретить на полках ма-газинов. Мне гораздо важнее узнать то, что думает один-единственный критик об игре, которую все обдели-ли вниманием или же посвятили ей лишь взгляд исподлобья, хотя игра заслуживает достойного места на пье-дестале почёта. Так, наверное, полу-чилось и с игрой «Джаз и Фауст».

Надеюсь, что вы благосклонно воспримете мою точку зрения и поли-тику журнала. Во всяком случае, это было бы неплохо. Не буду растекать-ся мыслью по древу, на сегодня это действительно всё, что мне хотелось сказать об играх в целом. Спасибо за внимание, и за то, что читаете нас.



Z vs Z2

Ken Kenif

Это история одного убийства... Хладнокровного и беспощадного, за считанные мгновения окутавшего пеленой забвения истоки, и уничтожившего всякие надежды на то, что в будущем они воскреснут и переродятся в нечто большее. Сейчас уже поздно оказывать первую помощь, агония прошла, факт смерти зафиксирован и давно забит последний гвоздь в гроб нашего героя. Это история о смерти одной игры... Она не была наделена сложной игровой механикой, увлекательной предысторией, затягивающим и непредсказуемым сюжетом (на самом деле сюжет отсутствовал как таковой), это была просто хорошая игра. В то время пока 7'n kings заставляла нас снова и снова перечитывать документацию и тут же изгрызанным карандашом выписывать каждую особенность механики или функцию интерфейса (а их было достаточно много), наш герой вопреки моде радовал нас интуитивно понятным интерфейсом. Там, где его современники скалились, показывали кулаки, а после кричали нецензурные выражения вслед шмыгающему носом юзверю, наш герой лишь по детски, наивно улыбался.

Ну вот, вступление закончено и можно начинать. Перед тем, как перейти к описанию убийства и к разбору проблемы в целом, нужно изучить покойного (беременным, детям и слабонервным можно не отходить,

на этот раз мы ограничимся лишь поверхностным осмотром, а вскрытие отложим на следующий раз).

Начнем с сюжета, — ага, посмотрим... Сюжет отсутствует как таковой. Есть два враждующих лагеря, красные (то есть мы) и синие (наши враги). Наши подчиненные — роботы, следовательно, им не ведом голод и жаж-



да (что не мешает им в передышках между боями глушить пиво), им не нужен сон, они созданы для войны, они живут войной.

Война ради войны — вот идея, которую пропагандирует эта игра. Здесь нет скучных брифингов, объясняющих, зачем на этот раз мы превращаем базу противника в руины. Мы красные или синие, остальные причины вторичны.

Ну вот, кажется разобрались. Так, что там дальше по списку...? Ага, переходим к игровой механике. Игровое

пространство разделено на сектора, каждый сектор, как правило имеет прилегающее здание (существует три типа строений, 1-производящие юниты, 2-оборонительные, 3-радар). Переход территории в вашу собственность осуществляется посредством захвата флажков. При захвате сектора к вам в пользование переходят так же и прилегающие сооружения. Строить можно лишь оборонительные сооружения. В игре существует только 2 ресурса — это ваши солдаты и время. Чем больше вы захватили секторов, тем быстрее идет производство новых солдат, танков, и прочих единиц техники, созданных лишь для того, чтобы разлететься на запчасти в течении следующих 3-7 минут. В каждой миссии от вас требуется лишь провести своего юнита в форт противника. В иде-

ся простоту геймплея тупым рашем здесь не обойдешься (скажите «пока» привычкам, которые вы приобрели за годы, играя в великий и могучий Red Alert), пройти игру поможет лишь логика и быстрота реакции. Особое внимание хотелось бы уделить интеллекту: здесь вы не увидите солдата бодро марширующего на одном месте около камня или другой преграды. Они не просто способны обходить



але его можно провести окольными путями через территорию противника, либо пробить коридор до вражеской базы и удерживать его до того как ваш солдат не попадет в форт. Но это в идеале, в реальности приходится планомерно захватывать сектора, пока непокоренным останется лишь форт противника, а после обрушить всю мощь своей армии на останки сил противника. Несмотря на кажущую-

препятствия (сейчас не стоит делать умное лицо и крутить пальцем у виска, вплоть до 2000-2001 года основная масса RTS не могла похвастаться таким развитым AI), они находят кратчайшие пути, пробивают себе проход гранатами...

AI, как и игру в целом можно описывать очень долго, но ядерный геймплей нельзя передать на бумаге, нельзя передать ощущение от пройденной миссии. Нужно самому это ощутить... (Благо игра весит всего 9 мегабайт и каждый может ее скачать. Вердикт однозначен, - мастхэв).

Ну вот, с покойным мы познакомились, переходим к следующему пункту нашего расследования, изучим убийцу, попробуем определить мотивы преступления...

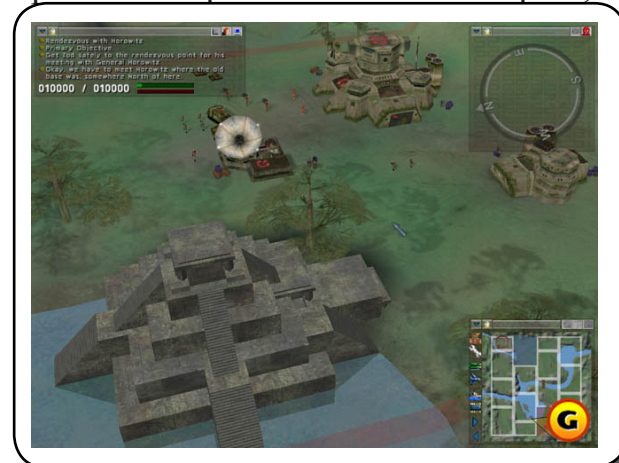
В 2001 году Bitmap Brothers заново создали чудовище Франкенштейна, настолько извращенное и уродливое, что сам Адольф Гитлер не смог бы их превзойти. Чудовище было наречено простенько и со вкусом — Z2. Оно убило своего предшественника, сломала хребет своим создателям и сделало почетное хакари практически сразу после рождения.

Ну вот... Самое время приступить к вскрытию обвиняемого. Хм, что тут у нас? О нет, это чудовищно, появился сюжет. Достаточно условный, но всё же убогий и гипертрофированный... Ролики сделаны в стиле комиксов (вышли они, надо сказать, весьма статичные и скучные и уже при первом просмотре хочется выключить это убожество). Игровая механика претерпела значительные изменения... в худшую сторону. Если



раньше захватить сектор на котором находится единственный машинный завод, было первостепенной задачей, то теперь можно строить все и везде. В связи с этим появились деньги, которые начисляются за удержание секторов. Непонятно только одно, зачем оставлять захват секторов как таковой? Поставили бы нефтяные вышки или критические точки (возможно, это сделано лишь для того, что бы

у Bitmap Brothers был хотя бы один аргумент в пользу того, что это Z а не X, Y и т.п.). Но больше всего поражает огромное количество юнитов, присутствующих в игре (точнее не само их количество, а то, что большинство из них является вариациями одного базового юнита). Контрольным выстрелом было снятие ограничения на максимальное количество юнитов (Сейчас все натягивают улыбку и синхронно говорят: вива танковый раш,



вива Red Alert!). В любом случае, этот гибрид не вызывал ничего кроме отвращения к самому себе и ностальгии по прошедшим временам.

Z убили, убили его создатели. Теперь он жив лишь в сердцах тех немногих людей, помнящих минуты счастья, подаренных им когда-то нашим героем. В погоне за популярностью Bitmap создали чудовище, имевшее имя нашего героя, но по сути косвенно относящееся к нему. Это лишь один из многих случаев убийств игр, когда потомок хоронит своего предшественника и умирает вместе с ним. Многие другие были гениальными и могли иметь продолжение, передающее их суть или даже лучше... Но разработчики в погоне за популярностью и деньгами сами зачастую убивают свои детища.

DIZZY



DIZZY

Одна очень народная и очень избитая мудрость гласит: «Все гениальное просто». Фраза эта не раз опровергалась, но в теме этого номера мы постараемся наоборот, подтвердить ее. Даже не совсем так, мы выберем немного другой лозунг: «Простое может быть гениальным».

Легенда гласит, что Христофор Колумб, после того, как вернулся из своего знаменитого плавания, подвергся резкой критике, мол — другие рано или поздно сделали бы то же самое, поэтому никакой он не великий мореплаватель, а всего лишь знаменитый. В ответ на это, Колумб предложил критикам заставить яйцо вертикально стоять. После того, как никто не смог выполнить вопрошаемое, Колумб взял яйцо, разбил основание и поставил его вертикально. На возражение одного из оппонентов, что он и сам смог бы так сделать, мореплаватель парировал: «А почему не сделал?».

Советские дети, читавшие научно-познавательную литературу, знали эту историю, и правильное решение Колумбовой задачи. Открывателю Америки нужно было всего лишь... покрутить яйцо подобно волчку, и оно само встало бы вертикально.

Братья Оливер, близнецы, талантливые программисты, сценаристы, организаторы и вообще, большие умницы, решили поступить немного сложнее, но интереснее. Они надели яйцо ногами и руками, вложили в него немножко мозгов и прицепили два глаза. Получилось вполне себе вертикально и устойчиво.

Но мы немного забежали вперед. Вернемся чуть назад и посмотрим, как все началось.

В далеком 1985 году произошла знаменательная встреча. Братья Оливер посетили сентябрьскую ECTS и познакомились там с Дэвидом и Ридчардом Дарлинг (два брата встречают двух братьев, не правда ли, знаменательное событие?). Последние собирались бросить писать для Mastertronics и создать свою собственную издательскую контору. У них было даже придумано название фирмы — CodeMasters. Дарлинги высоко оценили талант братьев Оливер и предложили им поработать на них. Первой совместной игрой стала «Super Robin Hood». Продажи для того времени были ошеломляющими, 100000 экземпляров, и учитывая, что с каждой игры Оливеры получали по 10 фунтов, их доход составил 10000 фунтов! Для того времени (да и собственно для нашего) деньги просто гигантские. Так началась история отношений Codemastes и Oliver Twins.

Новенький, с иголки, движок Panda Sprites позволял вращать спрайты под произвольным углом. Доступные ранее восемь позиций неожиданно превращались во все триста шестьдесят. Для середины 80ых это было довольно прогрессивно, а для царствующих тогда восьмибитных платформ еще и критично, так как позволяло избежать хранения большого количества графики. Оставалось лишь прикрутить к движку идею и создать новую революционную игру.

Практика показывает, что проекты, в которых не движок создается для игры, а игра для движка, обречены на провал и забвение, ибо содержат море условностей. Но исключения лишь подтверждают правило, и новая игра Codemasters показала правоту этого утверждения.

Dizzy I — The Ultimate Cartoon Adventure

Июнь 1986

Платформы: Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64

Яйцо! Что может быть проще для художника, ведь рисовать неправильный овал так легко? Что может быть удобнее для программиста, ведь герою нечем зацепляться за неровности ландшафта, он гладкий и практический круглый? А сценарист... а ему не привыкать придумывать истории про нереальных персонажей. Так что герой получился практически идеальным. Что до имени Dizzy, то оно очень точно подходит для яйца, которое в прыжке норовит перекувыркнуться через голову. Итак, новый спектрумовский квест стоит на пороге, нетерпеливо шаркая ножкой и кряхтя от желания быть представленным игроку.

Нужно заметить, что все вступления к играм серии Dizzy отдают некой... инфантильностью что ли, особенно первые серии. Хотя, вполне возможно, что это не очень понятный нам тонкий английский юмор.

Конечно же, ни о каком сериале пока что речь не шла, и предыстория к игре о родственниках главного героя никак не упоминает. Все очень просто, злой колдун Zaks захватил (цитирую) Фантастическое Мистическое Коро-



Dizzy - главный герой игры, неутомимое и очень ответственное яйцо. В основном сам является причиной всех бед Yolkfolk'a, но при этом всегда готов исправить положение, что бы это ему не стоило.

Dizzy I



ZX Spectrum



Commodore64



Amstrad CPC



Daisy - сердечная подруга Dizzy, постоянно попадающая в неприятные ситуации. Чаще всего этой ситуацией является злой волшебник Zaks, который через нее пытается достать самого Dizzy. Спасать придется неоднократно.

левство. Чтобы освободить жителей волшебной страны, главному герою необходимо собрать компоненты для волшебного зелья и сварить «бомбу».

Несмотря на то, что это первая игра, графически она выполнена достаточно привлекательно, хотя все довольно аскетично. Радует наличие различных видов локаций, кристальные горы на западе, плавно переходящие в деревню, небольшой лес, бурная река, мрачное кладбище, и, наконец, дворец главного злодея. А под всем этим расположились различные подземелья, наполненные призраками и пауками. Все это можно в той же последовательности видеть на заставочной картинке (ну разве что кроме подземелий). Упаковать все это в 48 килобайт на Спектруме, должно было быть очень трудно, но все же, видимо, не невозможно.

Очень приятно, что разработчики позаботились об игре и выделили все полезные предметы, заставив их слегка мерцать. Конечно, это слегка нарушает общую атмосферу картинки, но зато избавляет от излишней нервозности, вызванной поиском замаскированного под ландшафт ключа.

Специфика движений главного персонажа родила небольшой род пиксельхантинга. От современных квестовых он отличается тем, что игрок ищет не куда ткнуть мышью, а за какую неровность может зацепиться Dizzy, дабы серией прыжков достигнуть необходимой локации. Всевозможные камни, бревна, сталактиты, сталагмиты, отпружинивающие грибы, движущиеся платформы, все это заставляет искать оригинальные способы проникновения на нужную территорию. К сожалению, с каждой следующей серией данный вид головоломок становится все проще, а в Crystal Kingdoms нам вообще позволяют управлять Dizzy во время полета.

Отдельно хочется заметить оригинальные надписи, сопровождающие некоторые локации игры. Кроме названия местности, из них иногда можно было получить небольшие подсказки, ну или просто оценить чувство юмора разработчиков. Кстати, подобные элементы добавляли и без того «мультишной» игре еще большое очарование, увеличивая ее сходство с комиксами.

Dizzy 2



ZX Spectrum



NES



Amiga

Квестовые задачи в игре не особо сложные, но, учитывая то, что Dizzy может носить только один предмет, они заставляют побегать по карте и изрядно пошевелить во время этого процесса мозгами. Все действия ведут лишь к одному — сбору необходимых для зелья компонентов, доступ к которым обычно закрыт каким либо препятствием. Вот их (препятствия) и придется преодолевать, рискуя довольно небольшим количеством жизней.

Примечательно, что игра вышла только на трех восьмибитных консолях, проигнорировав все оставшиеся платформы. Графика практически идентична, кроме небольших бордюров, которые отсутствуют у Спектрума, в виду некоторых технологических особенностей. Commodore64 и Amstrad CPC версии игры по краям картинки имеют довольно большие орнаментные рисунки, но основной игровой экран во всех версиях отличается лишь цветовой гаммой. Amstrad'овская версия проигрывает ZX по количеству цветов — всего лишь 2 бита на пиксель против 4 бит на знакоместо. А вот Commodore версия имеет уже те же 4 бита, но на каждый пиксель, то есть, по идее Спектрум должен уступить. Но, привыкшие к знакоместным ограничениям игроки особой разницы в графике явно не заметят.

Dizzy II — Treasure Island

Август 1997

Платформы: Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64, Amiga, Atari ST, PC DOS, NES

Братья Оливер и компания Codemasters были завалены письмами восторженных фанатов, которым понравился яйцеобразный герой, и через год после выхода первой серии игры, было принято решение продолжить приключения Dizzy.

Тяга к путешествиям у яйцеобразного не прошла, поэтому герой решил на кругосветный круиз. К сожалению, на борту корабля правил балом пират Долговязый Джон Сильвер, потерявший ногу в детстве и повсюду таскавший с собой набор запасных костылей. Dizzy, привыкший использовать для сво-



Dora - родная сестра Dizzy. Весьма ветреная особа, боится лягушек и темноты. Вместо того, чтобы помогать Dizzy, предпочитает искать место для очередного пикника. Когда вырастет, откроет большой магазин сладостей.



Commodore64



Amiga



PC DOS



Denzil - самый модный и отвязный "чувак". Общается на дворовом сленге, никогда не снимает темные очки и бейсболку. Так как большую часть времени находится в наушниках, все попытки докричаться до него бесполезны.

их целей любые подручные средства, устроил крикет на борту корабля, да не просто устроил, а воспользовался костылями пирата. После чего был отправлен по рее, кормить акул. К счастью, яйца подобного типа редко тонут, да и поблизости оказался остров, причем явно пиратско-сокровищного происхождения.

На острове оказался заброшенный комплекс сногглов, в основном состоящий из домиков на деревьях. Маленький народец по причине большого потока туристов предпочел переселиться в другое место. Интересно, что игра изобилует ловушками сногглов, но на кого они расставлены — туристов или пиратов, не известно.

Это место не было бы островом сокровищ, если бы не многочисленные пиратские могильники и пещеры, полные награбленного золота. Если видите могильную плиту, знайте точно, под ней пираты спрятали свои сокровища, которые крайне необходимы Dizzy, поэтому склеп придется разgrabить. И чему нас только учат братья Оливер?

Интересны свитки, разбросанные по острову, некоторые из них содержат подсказки, некоторые откровенную рекламу игр от CodeMasters, а пара-тройка неплохие шутки. Например: «Пещера контрабандистов. Изобретательный стеклянный меч на замке могилы разработан и принадлежит Роджеру-Бесславному-Пирату» или «Вы нашли секретную кухню Черной Бороды, идеальное место для полуночных закусок». Не очень смешно? Ничего, увидев места, в которых лежат эти свитки, вы точно оцените эти шутки.

Что касается логических задач, то здесь все стало намного более определенной, поубавилось откровенно волшебных решений, появилась возможность носить сразу до трех предметов. С другой стороны, герою дали всего одну жизнь, а учитывая то, что ловушки не всегда видны сразу, это довольно сильно осложняет прохождение. К тому же полезные вещи теперь стали цветными, отчего иногда сливаются с пейзажем, да и появился будущий бич всех адвентюрных Dizzy игр — вещи, спрятанные за элементами ландшафта, такими как трава, за-

Dizzy 3



ZX Spectrum



Commodore64



Amiga

боры, стены зданий, окна. Искать их затруднительно (да и вообще, еще нужно догадаться об их существовании), а порой без этих вещей игру не пройти.

Прогресс чувствуется и в ландшафтном исполнении острова. Высочайшие деревья, каменные пещеры, золотистые пляжи, опасный подводный мир, туристический комплекс — все это спланировано и нарисовано с любовью и профессионализмом. Удивительно, но Dizzy, добравшийся вплавь до острова, категорически отказывается повторять сей подвиг, и сразу же оказывается кверху пузом, стоит ему коснуться воды. Выход из этой ситуации один, искать маску и очки для подводного плавания. Но это мелочи, ведь после легкой аскетичности первой части, подводный мир особенно впечатляет, он полон различной разноцветной живности, затонувших пиратских кораблей, подводных пещер, а отплывающие от Dizzy пузырьки с воздухом выглядят как небольшое чудо для восьмибитных платформ.

Treasure Island первая игра, в которой герой наконец то начинает общаться с остальными персонажами. Пусть это всего лишь один торговец, который обещает перевезти Dizzy через реку за небольшое вознаграждение, но начало положено. Кстати, о вознаграждении, монеты щедро рассыпанные по всему острову являются платой за переправу. Теперь каждая серия игры будет содержать подобные элементы, будь то монеты, ягоды, кристаллы или звездочки, заставляя игрока прочесывать каждый метр карты. Немного муторно, но зато подвигает к исследованию игрового мира, да и смысловую нагрузку порой несет немалую.

Codemasters оценила, какой популярностью пользовалась первая часть игры, поэтому вторая была портирована уже на семь различных платформ, что немало увеличило продажи. Традиционно, Спектрумовская версия игры оказалась центральной, от нее «плясали» все восьмибитные платформы. Amstrad версия оказалось почему-то с слегка позеленевшим Dizzy. Понятно, что художники хотели слегка добавить цвета, но выглядит герой как не совсем свежее яйцо. Amstrad как всегда радуется практически полностью идентичной гра-

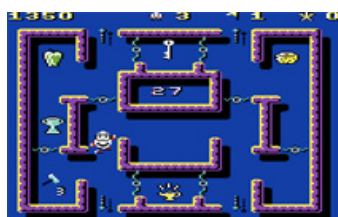


Dozy - самый сонный житель Yolkfolk'a. Для него нет ничего лучше, чем вздремнуть на теплом воздухе. Даже если его разбудить, через пару секунд он начнет зевать, клевать носом, а затем свалится в глубоком сне.

Kwik Snax



ZX Spectrum



Commodore64



Amiga



Dylan - дитя природы. В основном занят созерцанием цветов, травы, деревьев, неба и так далее. Слегка хиппи в душе, приносит мало пользы в приключениях Dizzy, поскольку его больше интересует сочинение новой любовной песни.

фикой со Спектрумом, но цвета чуть менее сочнее.

Amiga и Atari ST версии практически идентичны, лишь небольшие отличия имеются в цветовой палитре. Такое положение сохранится для всех игр сериала, которые будут выходить на этих платформах.

Со второй части Dizzy начал покорение игровых консолей, а в частности NES (Dendy). Графика здесь вызывает двоякие чувства. С одной стороны, прекрасно выполнены пальмы, деревья в комплексе сногглов, могильные кресты, вещи, а с другой — невнятные облака, однотонные песчаные пляжи, отвратительно нарисованные монетки. Причину такого разброса понять я не берусь, но если у вас есть время, обязательно посмотрите эту версию, только здесь есть хоть и не особо красивые, зато очень смешные морские жители.

Кстати, на сайте братьев Оливер заявлено о существовании PC версии игры, но найти ее не представилось возможным.

Dizzy — FastFood

Декабрь 1987

Платформы: Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64, Atari ST, Amiga, PC (MS-DOS)

Царящее PacMan безумие не обошло стороной и фирму CodeMasters. Маркетологи в один голос утверждали, что нужно хватать быка за рога и создавать клон знаменитой игры. Братья Оливер, как оказалось, тоже были не против, так как являлись яркими поклонниками PacMan'а. Выкроив немного времени, а именно три дня, программисты создали прототип игры на Amstrad. После чего, Codemasters перенесла ее на остальные платформы.

Что представляет из себя FastFood? На самом деле, игра пошла намного дальше идеи PacMan'а, в ней присутствовали не просто главный герой и враги, а Главный Герой и Враги. Каждый персонаж был уникальным, и имел отличия от остальных. Немного поколдовав с параметрами простого, но действенного в небольшом лабиринте AI, Оливеры сделали четыре вида врагов с различными типами поведения,

Dizzy 3.5



ZX Spectrum



ZX Spectrum



ZX Spectrum

разукрасили их в различные цвета и даже наделили именами. Получилось просто, но содержательно.

В отличие от PacMan'а, который уничтожал невзрачные точки, Dizzy ловил убегающую от него еду, жареных цыплят, гамбургеры, пиццу, коктейли, и так далее. Вместо вишенки, превращавших врагов в съедобные элементы, Dizzy может найти кучу различных бонусов, кардинально отличающихся друг от друга. Поймав стрелочки, игрок замедляет или ускоряет темп игры, ботинки ускоряют самого Dizzy, зеленые приправы убивают героя, и так далее. Изменения небольшие, но игра кардинально отличалась от оригинала, и назвать это простым клоном уже не поворачивается язык.

Кстати, игра унаследовала от первоисточника забавные мультфильмы, сделав их намного смешнее и разнообразнее. Уже даже из за них хочется пройти дальше и дальше, до самого конца и увидеть финальный ролик.

Восьмибитные серии игры могут показаться слишком простыми и схожими с PacMan'ом, скупые стены, состоящие из одинаковых паттернов, враги, отличающиеся только цветом, но все же азарт в них ни на сколько не меньше, чем в других версиях игры. А вот те самые «другие» версии выполнены просто блестяще. Этапы состоят из различных элементов — фонтанов, скамеек, газонов, магазинных полок, эскалаторов, и так далее, враги хоть и не отличаются внешне, но имеют различный боевой окрас, а еда и бонусы так и вообще похожи на свои реальные аналоги. Все это заставляет напрочь забыть о PacMan'е и воспринимать FastFood как полноценную самостоятельную игру.

Dizzy III — Fantasy World

Октябрь 1988

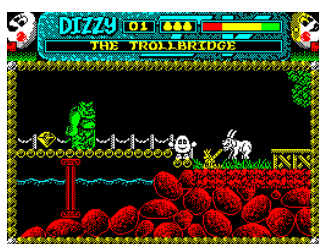
Платформы: Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64, Atari ST, Amiga, PC (MS-DOS)

Более чем успешная Treasure Island заставила братьев Оливер задуматься о будущем серии. Пора было создавать настоящую сказку, с королевством, жителями, геро-



Grand Dizzy - дедушка главного героя. Самый старей и мудрый житель Yolkfolk'a, всегда поможет дельным советом. Несмотря на то, что выглядит божим одуванчиком, на самом деле является довольно бодрим старичком.

Dizzy 4



ZX Spectrum



Commodore64



Amiga



Rogie - домашний любимец Dizzy. Хотя у него есть собственная конура в домике на дереве, предпочитает находиться на свежем воздухе. Постоянно попадает в различные неприятности, из которых его вытаскивает Dizzy.

ями и злодеями. И такая сказка была создана.

Если до этого мы были знакомы только с двумя персонажами — злым колдуном Zaks'ом и торговцем, то теперь нам предстоит узнать все семейство Dizzy. Более того, некоторых из них придется спасти, а в частности ближайшую подружку Dizzy — Daisy. Сладкая парочка гуляла недалеко от замка Злобного Короля, за что жестоко поплатилась. Daisy была заключена в замок злого колдуна, а Dizzy бросили в темницу королевского замка.

Не мудрствуя лукаво, Оливеры обложились сказками различных народов и создали на их основе королевство, которое назвали Yolkfolk. Несмотря на свою яйцеобразность, все семейство Dizzy отлично вписалось в сказочный сценарий, и нисколько не подпортили антураж игры.

Весьма заметен не только качественный, но и количественный рост игры. Карта, по которой предстоит путешествовать Dizzy, стала практически в два раза больше, так же появилось много общающихся с главным героем персонажей. В игре много оригинальных решений, которые редко встречаются до сих пор. Например, спрыгнув в колодец, Dizzy пролетает через землю и оказывается в мире антиподов, где все ходят вверх ногами! А посадив в землю волшебный боб, который после полива незамедлительно вырос в высокое дерево, герой мог забраться в облака, где его ждал замок злого колдуна.

Семейство Dizzy хоть и пассивно, но все же помогает ему в приключениях. Кто то подкинет жизненно необходимую веревку, кто то отдаст сонный порошок, а кто то поможет полезным советом. Каждый из членов семьи обладает индивидуальным характером, от которого игроку придется отталкиваться. Если персонаж — соня, то разбудить его не представляется возможным, если он увлечен звуками плеера, то докричаться до него бесполезно. Прохождение немного затрудняет, зато поднимает атмосферность игры.

Как обычно, восьмибитные версии игры показывают себя с хорошей стороны. Улучшена прорисовка объектов, все объекты легко различимы, а Amstrad версия

Dizzy 5



ZX Spectrum



NES



Amiga

еще в добавок может похвастаться цветастым бордюром, выполненном в мультяшном стиле.

Amiga, Atari и PC версии, по-моему, выполнены слишком невнятно, большое разрешение и количество цветов не помогают разобраться в общей картине. Да и герои смешные не потому что комичные, а потому что походят на рисунки пятилетних детей. Но улучшения по сравнению с предыдущими частями налицо, и такая тенденция сохранится.

Dizzy — Kwik Snax

Ноябрь 1989

Платформы: Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64, Atari ST, Amiga, PC (MS-DOS)

После трудов над неDizzy проектами, братья Оливер решили написать небольшую аркадную игру, так, для собственного развлечения, чтобы не дать мозгам засохнуть. Желание продолжить аркадную ветку Dizzy игр вылилось в продолжение темы FastFood, но с небольшими логическими элементами.

Предыстория игры рассказывала о возвращении злого волшебника Zaks'a, который при помощи заклинания раскидал родственников Dizzy по различным странам. Причем каждый из персонажей получил по заслугам, крутой (читай — холодный) Denzil был отправлен в страну льда, мечтательный Dilan — в страну грез и облаков, дедушка Dizzy — в страну своего старческого маразма. Daisy же удостоилась подземелья Zaks'a, в котором должна была провести лучшие годы своей жизни.

Визуально игра очень напоминает FastFood, но с небольшими изменениями в сторону головоломок. Еда перестала убежать от Dizzy и теперь покорно ожидает своей участи. Вместо монолитных препятствий появились передвигаемые блоки, причем двигать их можно было циклически — уходя за край экрана они появлялись с другой стороны. В результате, получилась небольшая головоломка, так как запереть еду стало довольно таки просто. Но в движении блоков есть еще один плюс — ими можно задавить врагов, которые, к сожалению,



Zaks - злой волшебник, причина головной боли всего королевства Yolkfolk. Жаждет власти и яичницы из всех обитателей волшебной страны.

Dizzy 6



ZX Spectrum



Commodore64



Amiga



Theodore - добрый волшебник, единственный полезный при борьбе с Zaks'ом пресонаж. Всегда имеет в наличии пару волшебных рецептов, которые могут помочь Dizzy.

потеряли индивидуальность и стали довольно блеклыми.

Нужно заметить, что игра неплохо выглядит на всех платформах без исключения, а в восьмибитной версии имеется еще и забавная заставка, пародирующая выступление ZZ-Тор.

Dizzy 3.5 - Into Magicland

Реклама будущей четвертой части игры, вышла в рождественские праздники и должна была подогреть интерес к новой игре сериала. Никакими особыми изысками не отличалась, имела всего лишь пять экранов, но при помощи диалогов сообщала о том, какие приключения опять свалились на голову королевства YolkFolk. В конце этой очень короткой игры Dizzy отправляется, путем телепортации в Magicland, то есть, в четвертую часть игры.

Судя по всему, игра вышла только на Спектруме, остальные платформы не удостоились сей чести. Может это и к лучшему...

Dizzy IV — Magicland

Февраль 1990

Платформы: Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64, Atari ST, Amiga, PC (MS-DOS)

Первая игра, которую братья поручили стороннему разработчику, сосредоточившись на сценарии. По заверениям самих Оливеров, они всегда создавали игру «на ходу», программируя и придумывая сценарий одновременно. Настало время изменить ход вещей, и вплотную заняться игровым дизайном, предоставив всю рутину программистам.

Сюжет игры полностью повторяет описанную выше Kwik Snax. Злой колдун Zaks похитил всех друзей Dizzy, причем при помощи могущественного заклинания каждого из них он поместил в родную им стихию. Лед, облака, подвал Zaks'а, в общем, история та же, реализация другая, квестовая. Может кому-то покажется, что братья решили сэкономить время на сюжете, но, по-моему, довольно интересно посмотреть на одну и ту же историю с разных точек зрения — аркадной и адвентюрной. К тому же, обе реализации достойны всяческих похвал.

Bubble Dizzy



ZX Spectrum



Commodore64



PC DOS

Если в третьей части сериала магическая составляющая была по-доброму сказочная, то сейчас это довольно таки суровые и жестокие будни, схожие с первой частью игры. Не знаю, почему, но частью игра напоминает «Алису в Стране Чудес», те же немного безумные уровни, а вот другая часть — страшилки для детей, колдуньи, злые демоны. Но в любом случае, игра просто великолепна, логичные загадки, интересные головоломки, помещенные в приятную сказочную атмосферу, неплохой сюжет, все это делает Magicland достойной стоять в одном ряду с другими Dizzy-играми.

Графически игра стала намного строже, особенно это касается самих персонажей. Наконец классический вариант Dizzy взял верх над панамками и боксерскими перчатками, и этот вид графики сохранится до последней серии игры. Восьмибитные же версии остались на уровне третьей части, лишь слегка изменившись.

Dizzy — Panic!

Май 1990

Платформы: Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64, (Master System), GameGear

Все растущий в популярности Тетрис не давал покоя программистам всего мира. Не обошло это стороной и братьев Оливер. На знаменитую во всем мире игру Panic не очень похожа, но основная идея та же — падающие в ограниченную область (стакан) фигуры.

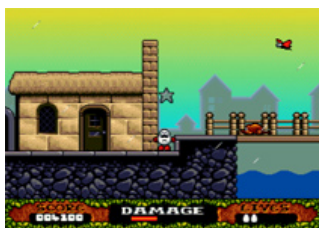
Здесь мы немножко опустим глаза и почувствуем стыд за великолепных программистов и дизайнеров. Так иногда бывает, людям хочется немного заработать, это было у всех великих писателей, художников, музыкантов. Поэтому у каждого гения можно найти немножечко халтуры. Не обошло это стороной и Оливеров.

В чем же заключается игра? А все довольно просто — есть четыре шахты, в которые падают фигуры. Внизу находится платформа, которая должна принимать эти фигуры. В платформе есть отверстия различных ви-

Fantastic Dizzy



NES



PC DOS



Amiga

дов, вот именно в них и должны попадать фигуры, причем по форме они должны обязательно совпадать.

Сюжет к этому незатейливому действию притянут буквально за уши. Оказывается, фигуры — это детали для игрушек бросают вниз друзья Dizzy (для усиления эффекта в игру «запахали» все семейство). Платформой внизу управляет сам главгерой, причем зачем ему это надо, никто точно не знает. А всё вместе (шахты, платформа, трубы, из которых летят детали) — это фабрика по производству игрушек, изобретение старого Grand Dizzy. Что выходит из этой фабрики, нам так и не показывают, но, судя по деталям, что-то явно непотребное.

Игра настолько невнятная, что графика на всех платформах практически одинаковая, особенно в момент самого процесса сбора игрушек. Возможно, любители подобных игр и оценят, но качественно игра не догоняет остальные.

Dizzy V — Prince of Yolkfolk

Август 1990

Платформы: Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64, Atari ST, Amiga, PC DOS

И снова братья Оливеры занялись дизайном, а заказ на исполнение продукта передали сторонней фирме BigRedSoftware. Почему то часто считается, что эта игра — шестая из серии, а пятая — Spellbound. На самом деле это не так, что подтверждается датами выпуска игр.

Что же нам на этот раз приготовили теперь уже дизайнеры Оливер? Сюжет как обычно довольно прост — Dizzy и его подруга Daisy решили испечь для любимого и тяжело больного деда пирог с вишнями. Но, оказалось что все вишни стащил любимец семьи яйцеобразных — Rogie, который после этого предпочел сбежать в темный лес. Пришлось Dizzy и его подруге отправляться за любимыми ягодами деда, а заодно поискать сбежавшего зверька. Пока влюбленные искали Rogie, они умудрились заблудиться (ну сколько можно терять в своей родной стране?) и набрести на таинственный замок. Любопытная от природы Daisy обнаружила в замке веретено и каким-то непостижимым образом укололась им, после

Dizzy 7




ZX Spectrum



Commodore64



Amiga



чего погрузилась в долгий летаргический сон. А Dizzy же был пойман и пленен злым троллем Rockwart'ом. Для успешного прохождения игры нужно ни много, ни мало — стать рыцарем королевства Yolkfolk, и только тогда Daisy проснется от поцелуя Dizzy. А чтобы сделать это, необходимо совершить подвиг — например, освободить замок от злого тролля Rockwart'a.

Хотя игра не является шедевром сериала, в ней есть интересные находки. Например, на облаках можно встретить Святого Петра, который сторожит ворота в рай. К сожалению (а может и к счастью), Dizzy туда не пустят, но арфу у апостола добыть можно. Или вот Смерть, которая сторожит переправу через реку Styx. Откуда эта река взялась в Yolkfolk'е, не уточняется, но братья Оливер не редко совмещали вроде бы несовместимые ландшафты в одной игре, поэтому особого удивления здесь и нет.

Графика на восьмибитных платформах осталась прежней, особых улучшений нет. А вот шестнадцатибитные версии значительно улучшились. В спрайтах появился объем, персонажи стали более детально прорисованы, а горы в легкой дымке на заднем плане более похожи на настоящие.

Кстати, для любителей NES, на этой консоли игра получила название Dizzy the Adventurer. Почему так? Да кто его знает...

Dizzy — Bubble

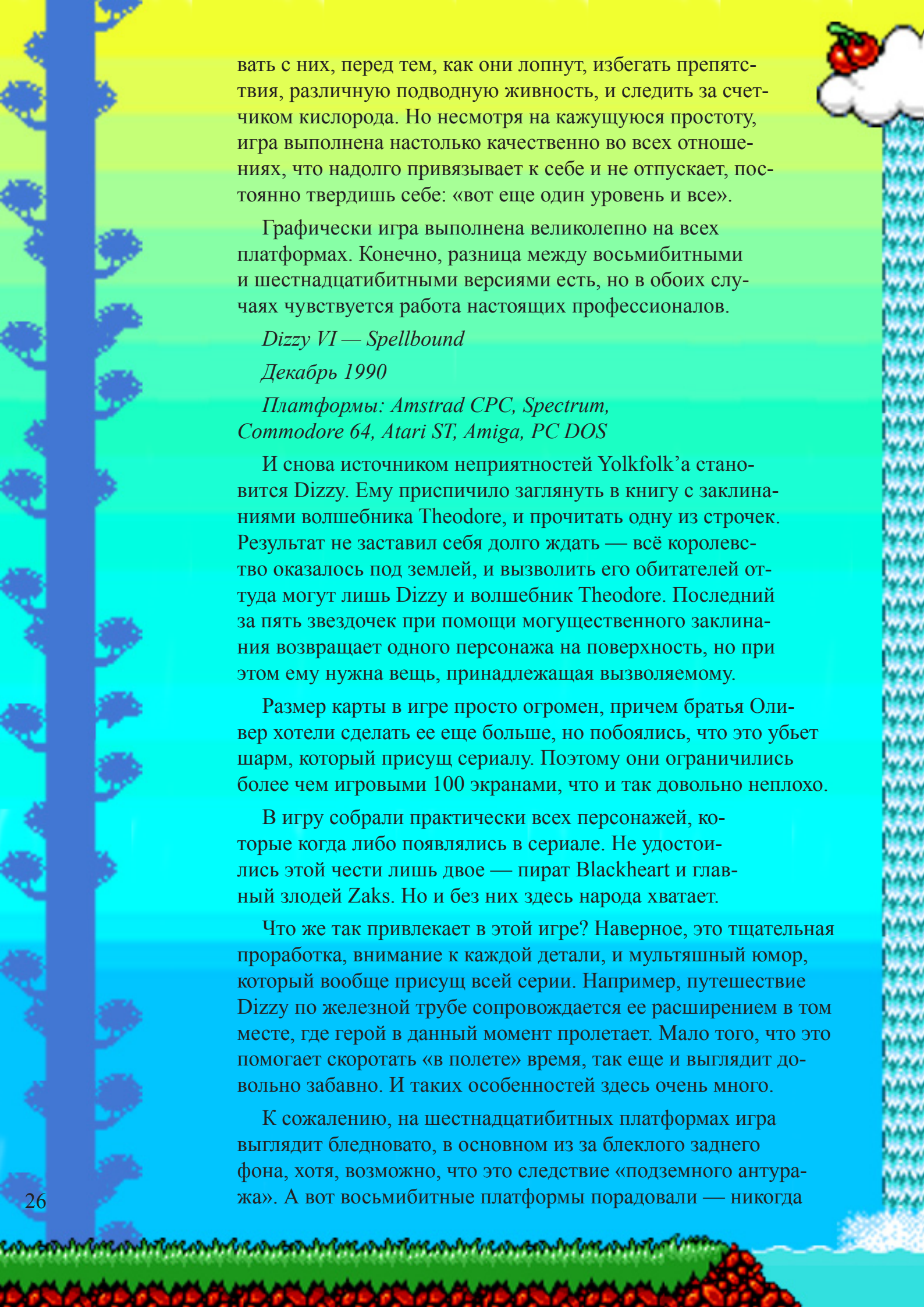
Ноябрь 1990

Платформы: Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64, Atari ST, Amiga, PC DOS

А все таки это хорошо, что братья Оливер не оставили Dizzy лишь в приключенческом мире, а позволили ему существовать и в других жанрах. Пусть даже некоторые поделки в этих «жанрах» оставляют желать лучшего, но иногда появлялись поистине прекрасные игры. Dizzy Bubble можно назвать одной из самых удачных игр сериала, несмотря на всю ее простоту.

Несмотря на свою аркадность, игра имеет довольно связанный сюжет, причем, он знакомит нас с будущим персонажем игр про Dizzy — пиратом Blackheart'ом. Последний отправил Dizzy кормить рыб, предварительно захватив его судно. Сам же главный герой, перед тем, как опуститься на дно, собирался сплывать к своей невесте Daisy и подарить ей жемчужное ожерелье (и опять все неприятности из за женщин...). Теперь, одев акваланг, ему предстоит выбраться на поверхность моря, по возможности собрав побольше жемчужин.

Очень простой геймплей, нужно всего лишь прыгать по поднимающимся вверх пузырькам, успевать соскаки-



вать с них, перед тем, как они лопнут, избегать препятствия, различную подводную живность, и следить за счетчиком кислорода. Но несмотря на кажущуюся простоту, игра выполнена настолько качественно во всех отношениях, что надолго привязывает к себе и не отпускает, постоянно твердишь себе: «вот еще один уровень и все».

Графически игра выполнена великолепно на всех платформах. Конечно, разница между восьмибитными и шестнадцатибитными версиями есть, но в обоих случаях чувствуется работа настоящих профессионалов.

Dizzy VI — Spellbound

Декабрь 1990

Платформы: Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64, Atari ST, Amiga, PC DOS

И снова источником неприятностей Yolkfolk'a становится Dizzy. Ему приспичило заглянуть в книгу с заклинаниями волшебника Theodore, и прочитать одну из строчек. Результат не заставил себя долго ждать — всё королевство оказалось под землей, и вызволить его обитателей оттуда могут лишь Dizzy и волшебник Theodore. Последний за пять звездочек при помощи могущественного заклинания возвращает одного персонажа на поверхность, но при этом ему нужна вещь, принадлежащая вызволяемому.

Размер карты в игре просто огромен, причем братья Оливер хотели сделать ее еще больше, но побоялись, что это убьет шарм, который присущ сериалу. Поэтому они ограничились более чем игровыми 100 экранами, что и так довольно неплохо.

В игру собрали практически всех персонажей, которые когда либо появлялись в сериале. Не удостоились этой чести лишь двое — пират Blackheart и главный злодей Zaks. Но и без них здесь народа хватает.

Что же так привлекает в этой игре? Наверное, это тщательная проработка, внимание к каждой детали, и мультяшный юмор, который вообще присущ всей серии. Например, путешествие Dizzy по железной трубе сопровождается ее расширением в том месте, где герой в данный момент пролетает. Мало того, что это помогает скоротать «в полете» время, так еще и выглядит довольно забавно. И таких особенностей здесь очень много.

К сожалению, на шестнадцатибитных платформах игра выглядит бледновато, в основном из за блеклого заднего фона, хотя, возможно, что это следствие «подземного антуража». А вот восьмибитные платформы порадовали — никогда

еще здесь Dizzy не был так великолепен. Особенно отличилась ZX версия для компьютеров со 128 Кб памяти, графика заметно улучшена, появилась дополнительная анимация, эффекты прозрачности, и прочее. К сожалению, это последняя игра для восьмибитных платформ, в которую можно играть, последняя серия будет настолько... но это я вам расскажу позже.

Dizzy — Down the Rapids

Апрель 1991

Платформы: Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64, Atari ST, Amiga

Очередная слабенькая аркада, созданная для выколачивания денег из фанатов Dizzy. Основа взята из игры Toobin, довольно уникальной в свое время игре, но вот Dizzy сюда прикручен явно не к месту.

По сюжету игры Dizzy и Daisy как всегда отправились собирать ягоды для пирога. Но неожиданно на них напал тролль Rockwart и загнал на берег реки, где плавали на поверхности бочки. Сладкая парочка запрыгнула в одну из бочек и отправилась в опасное путешествие вниз по реке.

Довольно таки скучная игра, слишком мало видов врагов, за счет низкой скорости практически никакой геймплей (а так, можно было бы использовать как автосимулятор), невнятная графика, в общем, неудачный проект. Одно может повеселить в этом буйстве зеленого цвета — игра вдвоем. Эта панацея для многих провальных игр действует и в этом случае, веселье и азарт вам будут обеспечены, хотя и не надолго.

Про графику даже говорить ничего не хочется... Смотрите сами.

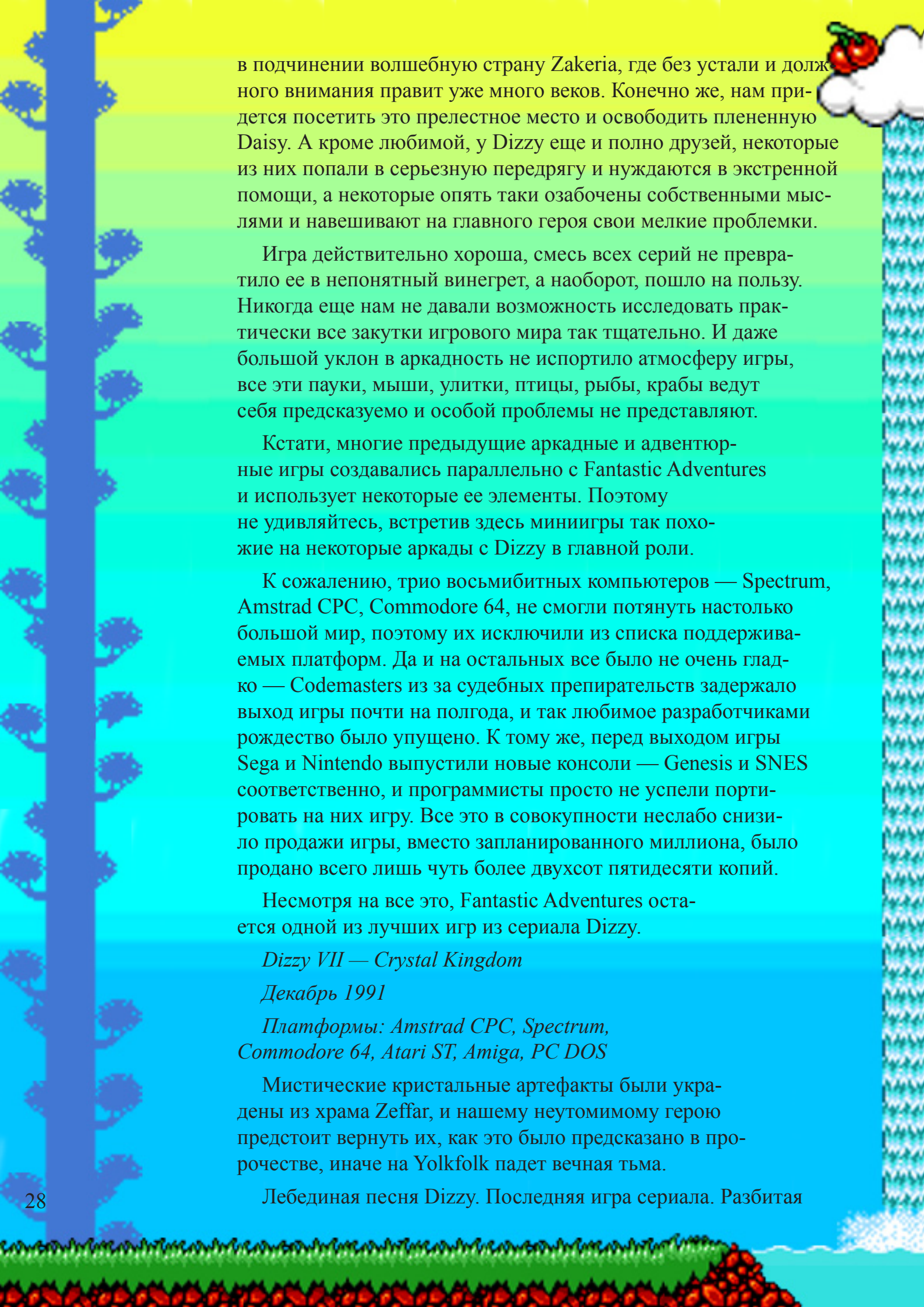
The Fantastic Adventures of Dizzy

Апрель 1991

Платформы: Nintendo NES, Atari ST, Amiga, Megadrive/Genesis, PC DOS, (GameBoy), Master System, Gamegear

Самая большая из всех игр сериала про Dizzy. Разработчики умудрились собрать здесь всех героев и практически все места, в которых когда-либо побывал яйцеголовый. Деревня на деревьях, остров сокровищ, замок в облаках, золотосносные рудники, подводный мир, драконьи гнезда, и многое другое, некоторые места Dizzy уже знакомы, а некоторые он посещает впервые. Каждая «зона» имеет поистине огромные размеры, и нередко представляет из себя немного запутанные лабиринты, в которых еще нужно разобраться.

Наконец то Dizzy сможет поиграть по своим правилам на чужой территории. Злой волшебник Zaks, как оказалось, имеет



в подчинении волшебную страну Zakeria, где без устали и должного внимания правит уже много веков. Конечно же, нам придется посетить это прелестное место и освободить плененную Daisy. А кроме любимой, у Dizzy еще и полно друзей, некоторые из них попали в серьезную передрягу и нуждаются в экстренной помощи, а некоторые опять таки озабочены собственными мыслями и навешивают на главного героя свои мелкие проблемки.

Игра действительно хороша, смесь всех серий не превратило ее в непонятный винегрет, а наоборот, пошло на пользу. Никогда еще нам не давали возможность исследовать практически все закутки игрового мира так тщательно. И даже большой уклон в аркадность не испортило атмосферу игры, все эти пауки, мыши, улитки, птицы, рыбы, крабы ведут себя предсказуемо и особой проблемы не представляют.

Кстати, многие предыдущие аркадные и приключенческие игры создавались параллельно с *Fantastic Adventures* и использует некоторые ее элементы. Поэтому не удивляйтесь, встретив здесь миниигры так похожие на некоторые аркады с *Dizzy* в главной роли.

К сожалению, трио восьмибитных компьютеров — *Spectrum*, *Amstrad CPC*, *Commodore 64*, не смогли потянуть настолько большой мир, поэтому их исключили из списка поддерживаемых платформ. Да и на остальных все было не очень гладко — *Codemasters* из за судебных препирательств задержало выход игры почти на полгода, и так любимое разработчиками рождество было упущено. К тому же, перед выходом игры *Sega* и *Nintendo* выпустили новые консоли — *Genesis* и *SNES* соответственно, и программисты просто не успели портировать на них игру. Все это в совокупности неслабо снизило продажи игры, вместо запланированного миллиона, было продано всего лишь чуть более двухсот пятидесяти копий.

Несмотря на все это, *Fantastic Adventures* остается одной из лучших игр из сериала *Dizzy*.

Dizzy VII — Crystal Kingdom

Декабрь 1991

Платформы: Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64, Atari ST, Amiga, PC DOS

Мистические кристальные артефакты были украдены из храма *Zeffar*, и нашему неутомимому герою предстоит вернуть их, как это было предсказано в пророчестве, иначе на *Yolkfolk* падет вечная тьма.

Лебединая песня *Dizzy*. Последняя игра сериала. Разбитая

на главы, что с Dizzy приключается впервые. Из за этого какое-то ощущение просмотра многосерийного мультфильма, каждая серия которого связана с предыдущей лишь тонкой нитью лейтмотива. Главы не похожи друг на друга внешне, но очень схожи внутренне, есть главная задача и ее нужно решить путем комбинации предметов. Такое впечатление, что это пять головоломок, которые нам нужно решить, чтобы выиграть. Может здесь сказалось влияние 7Guest'a и подобных?

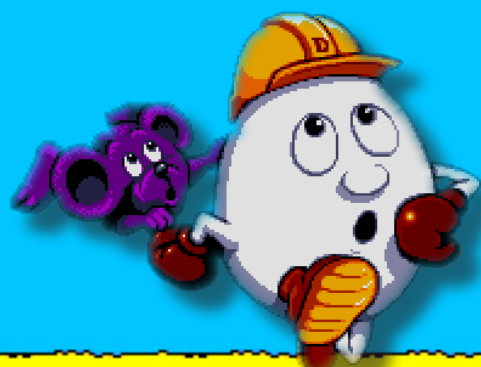
Я не знаю, на что рассчитывали разработчики, создавая восьмибитные версии игры. Мало того, что графика вызывает приступы тошноты, так и адвентюрная часть погребена под жалкой и невнятной аркадой. А учитывая цену, которую Codemasters заломила за эту игру, ее можно без каких либо сожалений полностью игнорировать.

Другое дело — шестнадцатибитные версии. Аркадная часть в них ненавязчива, а по началу и вовсе отсутствует. Графика же осталась классической, увеличилось лишь качество прорисовки пейзажей и героев. Кроме того, между эпизодами, пока подгружается следующая часть игры, показывают небольшие тематические заставки с поясняющим сюжет текстом. Конечно, это не полноценное видео, но в Dizzy никогда не было даже такого.

Послесловие.

Мы кратко пробежались по всему Dizzy сериалу. Надеюсь, что те, кто еще не знаком с этим шедевром английского игростроя, заинтересуются и пожелают прикоснуться к классике жанра. Ну а те, кто знает и помнит, при прочтении статьи улыбнутся и погрузятся в воспоминания, связанные с игрой (ну знаете, там, компьютер у друга, бессонные ночи, бутерброды и кофе, невыключаемый сутками компьютер и так далее). А если в последних проснется желание пройти всю серию заново, я посоветую откопать предыдущие номера нашего журнала и найти описание римейка первой части игры на РС, которым все же были осчастливлены многочисленные фанаты.

Тимур Салихов



ОБЗОРЫ





Blade Runner

Охватить всё невозможно. Какие-то детали всё равно упускаешь. Что-то намеренно, что-то нецеленаправленно, но факт остается фактом — нечто особенное по стечению обстоятельств всегда остается за бортом. И иногда есть смысл наверстать упущенное.

Разработчик: Westwood Studios

Год выхода: 1997

Жанр: adventure/detective

Системные требования: Win95, P90, 2 Mb Video, 4x CD-ROM, 150 Mb на диске.

Размер: 4 CD.

По лезвию.

Алекс Сахаров

Конечно, спустя годы начинаешь понимать, что многое из упущенного заслуживает не просто внимания, а пристального внимания. И это нормально. Здесь нет ничего необычного. Я не люблю упоминать лично о себе на страницах нашего журнала и приводить какие-то случаи из собственной жизни, но в этот раз желание всё же имеет место быть. Год выхода Blade Runner датирован 1997-м (а обозначение лучшей приключенческой игрой — в 1998-м), в тот момент я его упустил и долгое время жалел об этом и даже, признаться, немножко тосковал. Прошло семь лет, и, по чистой случайности, Blade Runner всё же попал мне в руки. Я не могу сказать, что мне крупно повезло, и я оказался на седьмом небе от счастья, но время, проведенное за игрой, я не считаю потерянным, даже пройдя её три раза. Да, эти четыре еле читающихся диска стоили ожиданий и потраченного времени. Это одна их тех жизней на четыре компактa, это один их первых интерактивных фильмов, в которые втягиваешься с первых минут и не хочешь отдаляться даже ближе к шести утра. А, кстати, надо бы. И проблема не только в том, что иногда надо спать. Советую всем тем, кому попадет в руки Blade Runner, не включать игру раньше одиннадцати вечера и выключать не позже пяти утра. Или когда там у вас темнеет и светлеет. Нет, не для на-

гнетания мрачной обстановки, просто это поможет лучше вписаться в игру, ведь свет в этом грубом мире будущего исходит только от фонарей, примите как должное — солнца уже давно не видно за сенью туч, вечного дождя и воздушной грязи.



Ваше средство передвижения.

Год 2019. Лос-Анджелес. Мало кто пережил третью мировую, а те немногие, кто остался, обратились за помощью к генной инженерии, дабы воссоздать собственных прототипов. Репликанты (replica — клон) были сделаны с расчётом на то, что они будут выполнять за человека всю грязную работу. Всё шло довольно успешно, но не всё так радостно и беззаботно как рассчитывалось изначально. Клоны оказались на редкость разумными и вполне способными постоять за себя существами, оставшимися в обиде не только за то, что их и только их нагружают физической работой, но и на короткий срок жизни — всего 4 года. Со временем появились даже сочувствующие со стороны настоящих людей. Проблема была столь серьёзна, что по прошествии небольшого времени был создан особый полицейский отряд «Бегущих По Лезвию» (blade runners). Одним из таких бойцов за псевдо-справедливость и предстоит стать вам.

Возможно, что это наше альтернативное будущее. Быстрое передвижение из одной точки города в другую возможно только по воздуху, загрязнение столь сильно, что живут долго только самые выносливые. Толпы искусственно созданных людей заполнили мир и подчас сложно отличить человека от репликанта, а настоящие домашние животные — редкость, которая ценится на вес золота. Привыкайте, кто знает, какое завтра станет возможным подобным. Как бы не был противен вам этот мир, вы его полюбите, и будете вспоминать ещё долгое время. Westwood сделала своё чёрное дело на редкость качес-



Типичная забегаловка.

твенно. Кстати, не Westwood первая открыла «бегущих по лезвию» миру. Дело в том, что изначально была книга гениального писателя-фантаста Филиппа К. Дикка, который обожал описывать наше мрачное будущее. По мотивам книги вышел фильм не менее талантливого режиссера Ридли Скотта, причем в главной роли играл Гаррисон Форд, а вот лишь затем появилась игра, которая ближе к фильму, чем к книге. Причём у каждого произведения была своя масса поклонников. Такая вот цепочка.

Графика и притягивает и немного отталкивает одновременно. Псевдо-трехмерные персонажи радуют глаз плавными, хотя и немного неестественными, движениями, но исключительно издали или же в видео-роликах. Вблизи любой персонаж распадется перед вами на кучу пикселей, что немного удручает. В видео-роликах, напротив, всё выглядит на редкость качественно, но стано-



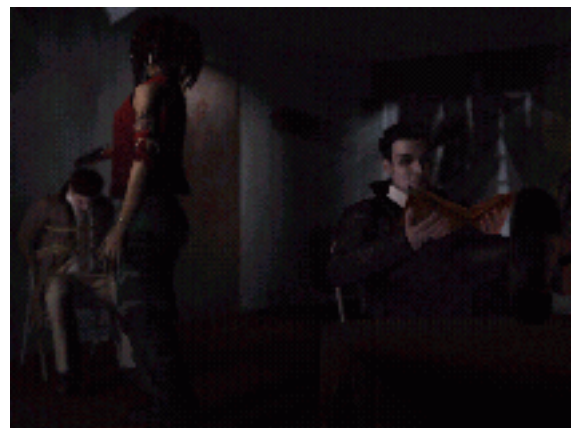
Через минуту грянет взрыв.

вится ещё более заметна неестественность движений. И всё же небольшие (или даже очень маленькие) графические неудачи не испортят вам игры, сюжет и атмосфера, знаете ли, перекроют. Задние планы могут показаться несколько однообразными, но что же вы хотите — бесконечную депрессивность и мрачность мира будущего мы уже вроде бы обсудили. Неоновые вывески и гигантские лопасти вентиляторов прилегают.

Как бы это странно не звучало, но как таковой инвентории у вас не будет. Все содержимое карманов приравнивается к уликам и тщательно складировается. Забудьте о компоновке или сортировке предметов по вашему усмотрению — каждый предмет «принадлежит» тому или иному делу. Головоломки, в привычном смысле,

также отсутствуют как класс. Зато есть необычные для жанра ходы. Припоминаете удары в челюсть от Бена из Full Throttle? Здесь всё гораздо серьезнее — физические методы расправы происходят исключительно с помощью огнестрельного оружия — другого варианта попросту нет. Значит ли это, что в игре присутствует возможность умереть? Да, значит, так что будьте осторожны и примите это как должное. Равно как и то, что стрелять в первого встречного всё же не стоит, мало ли — вдруг это на самом деле он ценный свидетель или просто случайный прохожий.

Управление, как и у многих предшественных игр жанра, проще некуда. Клик левой кнопки мыши — передвижение или взаимодействие с объектом. Двойной клик левой — бег. Клик кнопкой правой — обнажить оружие,



Рэй в передраге.

после чего возможно два варианта: левая кнопка — стрельба, правая — спрятать оружие. Правда всё просто? Ещё бы, у качественных игр обычно нет проблем с управлением.

Необычный момент предстанет перед вами, когда вы откроете свой первый видео-файл с места преступления. Правильнее было бы сказать

фото-файл, так как авторы избавили нас и себя от переутомления и вместо видео-файла предоставляют одну-единственную картинку. Это не минус, просто констатация факта. Дабы отметить что-то на ваш взгляд интересное, необходимо выделить нужную часть изображения мышью. Да-да, всё также, словно вы выделяете курсором часть какой-то картинки — что может быть проще. Зато, признаюсь вам, ощущение это приятное. Казалось бы, делов-то — выделил необходимый отрезок и получил улику, но не тут-



Кое-где остались машины на колесах.

то было. Во-первых, нужный момент надо для начала найти, что зачастую не так уж и просто, а во-вторых, это занятно — расследование и его продвижение в наших и только наших руках. Поклонники фильма должны быть довольны, одну из самых раскритикованных сцен (превращение фотографии в трехмерную сцену) довольно неплохо перенесли в игру.

Едва ли у вас появится необходимость вопрошать на форумах «что же делать дальше?» или, тем более, искать полное прохождение игры. Blade Runner, пожалуй, один из самых несложных квестов, которые видел свет. По простоте он может

тягаться разве что с Full Throttle (подумать только, абсолютно разные игры, и уже второй раз за последние 5 Кб текста провожу аналогии). Всё что требуется от вас — пиксель-хантинг на месте преступления, тщательный анализ фото и заинтересованность в прохождении. Последний момент, пожалуй, наиболее важен.

Кстати о прохождении. Совсем не значит, что после прохождения стоит выбросить Blade Runner в дальний угол или поставить на полочку, ежедневно сдувая пыль — вовсе нет, экспериментируйте, и вам будет интересно пройти игру и два, и три раза. Стоит отметить тот факт, что прохождение нелинейное. Westwood убеждала ещё в пресс-релизах о более чем десяти совершенно разных концовках, что на самом деле является вполне правдивым утверждением. Вот только прошу в очередной раз — выбросите союшены, они правда ни к чему, вы ведь справитесь, я знаю.

Сделаем выводы. Они более чем утешительны. Пусть это не самый лучший представитель обозреваемого мною жанра, но взгляните ещё раз на плюсы — интересный геймплей, нелинейное прохождение, захватывающая атмосфера, в общем, стандартный набор суховатых и уже набивших оскомину фактов, которыми обычно облепляется хорошая игра. В десятку самых примечательных войдёт, будьте уверены.



Джаз и Фауст

Доподлинно известно, что критики на дух не переносят квесты русского производства. Мол, графика не та, звук неважный, сюжет избитый, да и вообще всё плохо. Поэтому на критиков в отношении русских квестов полагаться сложно. Давайте рассмотрим всё своими собственными игровыми глазами.

Разработчик: Сатурн плюс

Издатель: 1С

Дата выхода: 11 июня 2002 года

Жанр: Quest

Системные требования: Win 98, P II 400, 64 Mb RAM, Direct3D видеокарта 8 Mb, DirectX 7.0

Размер: 2 CD

Арабские ночи.

Алекс Сахаров

Не сомневаюсь, что кто-то уже удивился, увидев на страницах нашего журнала игру «Джаз и Фауст». Если да – милости прошу в раздел мыслей. Там всё написано. Вышла она сравнительно недавно, но всё-таки несколько лет от роду уже есть. Да и мнения она вызывала в своё время достаточно разные и противоречивые.

Околоарабская тема игровым производителям не так уж и близка. Навскидку на ум приходит разве что Prince Of Persia, да и тот отношение к квестам имеет лишь отдалённое. Если сказать по совести, совсем никакого отношения не имеет. Казалось бы, непаханое поле для сценаристов - султаны, арабские скакуны, гаремы, наложницы, пески, оазисы, несметные сокровища и всё такое прочее, что только может нарисовать воображение по воспоминаниям из «1000 и одной ночи». Но, по всей видимости, сценаристам в детстве читали не те сказки или же они считают, что игрокам подобная тематика не знакома и не интересна. Ничего подобного. Избитые сюжеты, может быть, и бывают, но я ничего не слышал об избитых местах действия.

Коробка с игрой досталась совершенно обычным образом. Пошёл и купил - делов-то. По-моему, лицензионных дисков компания 1С печатает в изрядном и вполне достаточном количестве. Но это их дело, оставлю вездесущую помощницу и раздра-

житель бухгалтеров в одном лице в покое, и обратим свой взгляд в другом направлении. Всегда ехидничал над перечислением игровых особенностей, указанных на коробке. Здесь тоже не удержался, каюсь, так что, если уж вы начали читать этот обзор, будьте готовы. Надо же отвесить парочку увесистых пинков, иначе статья получится слишком дружелюбная.

Первый пункт, на который указывают авторы на коробке с игрой - интригующий сюжет. На деле не такой уж он и интригующий, возможно дейс-



Борьба с хищными зверьми...

твительно местами банальный, представляющий собой солянку из десяти сказок одновременно, но реализация интересная. Кстати, о реализации, второй пункт - два героя. Да, в игре действительно есть два персонажа с именами, как логично было бы предположить, «Джаз и Фауст», действующих под вашим чутким руководством. Реализовано это несколько нестандартным подходом: в самом начале игры авторы предлагают выбрать героя, за которого есть желание отыграть часть, заметьте, часть сюжета. Часть - по той причине, что сюжет связан в единое целое несколько нетривиальным образом. Каким именно - оставляю вам

возможность узнать самим, осилив сюжетную линию целиком. В любом случае, спешу вас разочаровать, концовка будет не самой приятной.

Некоторые квесто-дела отказываются от схемы “кладём в карман всё, что можно, потом упорно думаем что делать со всем этим хламом”. В рассматриваемом же нами творении всё не так: не нужна вещь по сценарию - не берём, вернее, не дадут взять, а если может пригодиться - отчего бы и нет. Странно лишь то, что герой иногда сам решает, нужна ли ему вещь. Квестера до мозга костей это подчас дико раздражает. Судите сами - вещь никоим образом не выделена и может быть найдена зачастую лишь посредством тотального пиксель-хантинга. Иногда это можно понять, к примеру: понадобилось принести немного масла, предполагаем, что нужен кувшин, идём искать кувшин, и со временем его находим. Вполне логично, согласен.



...и борьба с хищными деревьями.

Подобный подход не очень раздражает, но при условии, что он не повторяется постоянно и если задача имеет логичное решение. Проблема в том, что зачастую ходы вовсе не поддаются логике. Иногда даже ни в

какие ворота не лезут. Знаете, довольно странно разбивать надгробную плиту пушечным ядром, которое, к тому же, довольно непросто найти. В «таких» местах располагать объекты, которые могут быть полезны – дурной тон. Или, если кому-то кажется нормальным всучить укуренному товарищу вместо кальяна кочергу, со словами: “Ему уже всё равно что держать в руках” - дело ваше, моей логике такие поступки не поддаются.

Но действительно маразматичными выглядят другие ситуации: нам необходима вещь, но мы точно знаем, что её в округе нет. Нет, и не было. Не беда - оббегаем всё ещё разок и voila - вещица чудом появилась в



Окончание игры. Но всё ли прекрасно?

поле нашего зрения. Откуда? Принёс кто-то? Самое забавное, что даже сам главный герой не против отпустить по этому поводу беззлобную шутку.

Я, конечно, мог бы сказать что-нибудь в духе: “Ага! Видите как оно на самом-то деле! Жуткая игра”, но делать я этого не буду, потому что все эти недоразумения зачастую лишь заставляют улыбнуться над странноватой логикой и несколько неадекватными решениями авторов игры. Кто знает, возможно,

это юмор такой, специфический.

Конечно, критики не смогли не отвесить пару оплеух звуковому сопровождению. Что-де музыка надоёдливая, актёров на всю игру от силы человек пять, не больше. Сложно согласиться. Приятная и ненавяз-



Джаз и Фауст.

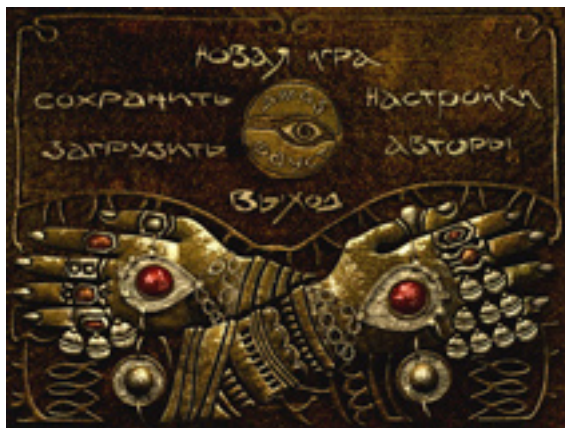
чивая во всех отношениях музыка. Вне игры слушать, конечно, едва ли стану, но для самой игры всё очень даже неплохо. Актёров может быть действительно всего пять, но я, признаюсь, совершенно этого не заметил. Со слухом у меня всё в порядке, просто отсутствие разнообразия голосов на слух совершенно не давит.

Графика - это как раз та причина, по которой игра получила большую часть ударов. Модели персонажей действительно вызывают недоумение: что помешало разработчикам сделать их симпатичными, потратив немного больше полигонов на модели? Неизвестно. В виде издевательства разработчики поместили на коробку с игрой следующий пункт - полностью трёхмерные персонажи. Хотя да, на коробке ведь не написано, что персонажи отвратительно отрисованы - здесь авторов уличить сложно.

Смотрим дальше характеристики,

помещённые на коробку и в обязательном порядке приковывающие второй взгляд любого игромана (первый – на обложку, конечно). Следующий пункт - 86 дневных и ночных сцен. Не считал, но, думаю, не соврали. Не так уж это и много. Стоит отметить, что время суток динамически не меняется, но неприятного осадка это не оставляет. Слишком уж скоротечны здесь дни и ночи.

И последний пункт - великолепные спецэффекты. Тоже странно, неужели на коробку написать больше нечего



Главное меню игры.

было, кроме как упомянуть про средненький во всех отношениях эффект тёплого воздуха? Во всём остальном не так уж и плохо. Всё остальное в графике - это задники, господа. Вот так мы и подошли к The Longest Journey, которую критики сами не раз упоминали при рассмотрении «Джаз и Фауст». Ведь не просто так вспоминали, местами сходство действительно ощутимо, хотя и сложно выразить словами чем конкретно. Во всяком случае, наши разработчики уже хотя бы на один шаг ближе к чему-то высокому. Приятно.

Не стоит относиться к игре излишне серьёзно. Она достаточно корот-

кая, едва ли вы будете её проходить повторно через несколько лет, и едва ли вас успеют привести в бешенство все нелогичные поступки ваших



ведомых и неведь откуда появляющиеся вещи. Мало кто не поливал её грязью из критиков, выставя не самые высокие оценки. Джаз и Фауст - игра на один-два вечера, но воспринимайте её в первую очередь не как игру, а как игровую книгу-сказку. Несмотря на то, что сюжет прост, его в игре даже больше, чем собственно самой игры. Вердикт – вполне.



Небольшое послесловие: восточной атмосферы в этом воздухе на самом деле катастрофически мало. Авторы, может быть, считают, что достаточно, но на самом деле мало. Правда-правда. Но это не минус. Просто факт констатирую. Как обычно.



Shogun: Total WAR

Белый туман низко струился по засыпанным мелким снегом холмам. Солнце только начинало свой ежедневный, нелегкий путь. Вокруг царил сумрак, лишь изредка пронзаемый. Ещё холодными лучами светила, с большим трудом пробивающими себе дорогу сквозь глубину тумана... Всё было уже предрешено.

Разработчики: EA и Daydream Software

Издатель: Electronic Arts

Дата выхода: июнь 2000

Жанры: Strategy

Цвет сакуры...

hit

Лепесток красный, как алая кровь упал в бездну, предвещая страшную трагедию. Тысячи самураев крепче сжали свои мечи, немногочисленная кавалерия из последних сил сдерживала своих великолепных скакунов, и лишь немногочисленные буддистские монахи спокойно ожидали приближающуюся развязку. Седобородый туман всё так же низко плыл по ещё заснеженной земле, а солнце, видимо чувствуя важность момента, не спешило осветить поле своими божественными лучами, даруя лишние минуты жизни многим воинам...

Напряжение неумолимо возрастало и неопределенность заставляла даже закаленных в боях самураев все крепче и крепче сжимать свои мечи...

Неожиданный клич, огласивший замерший на холмах воздух, разрушил великую и непобедимую тишину. Клич не утихал, и, наверное, само солнце могло услышать его. Тысячи людей читали последнюю молитву и мысленно прощались с родными. Однако клич не давал им забыть о пире, который сегодня получит смерть. Над неопытными воинами начинал парить страх, сидевший уже на их плечах и нашептывавший им позорные мысли о бегстве... Но молодые воины гнали страх, помня, что смерть неизбежна, а слава и честь вечны. Солнце, заинтересованное и испуганное кличем самураев, решило подняться и одним глазком

взглянуть на поле. И только наступил рассвет, как через несколько секунд из тумана, из ниоткуда, появились сотни самураев, несущихся напрямик на стройные ряды противника. Ещё мгновение, и первая кровь обагрила прекрасные клинки. Ещё мгновение,



и белый, искрящийся серебром снег превратился в красную кашу. Ещё мгновение, и сотни людей уже лежат на холодной земле с полуоткрытыми глазами и ждут когда их синие лица в последний раз осветят чуть тёплые утренние лучи солнца. Ещё мгновение, и всё будет решено... Но как же долго длится это мгновение. И только великий Сегун и его противник знают цену каждого из этих мгновений. Мгновений, которые могут дать все, о чём ты только мечтал, или забрать всё раз и навсегда.

*Ветер сорвал твою красоту,
А клинок сорвал мою жизнь,
Но стоит ли плакать сакура,
Когда нас освещает Луна...*

Япония. Десятки кланов бьются за право возглавить страну «восходящего солнца». И лишь один из них может встать во главе Японии, став Императором. Уверенность в собственных правоте, силе, уме и возможностях ведёт к тому,

что никто не хочет уступать, а поэтому в стране развязывается гражданская война, в которой победит сильнейший. Игроку предстоит выбрать один из множества кланов и провести его через мясорубку гражданской войны, и в конце пути стать Императором. Как вариант: закончить свою жизнь на поле битвы или будучи убитым ниндзя.

Каждый клан обладает своими особенностями, и изначальным расположением на карте Японии. Какие-то кланы полагаются на крепость духа своих самураев, другие на хитрость и на быстрых юрких ниндзя. Не всегда более сильный, сможет победить более хитрого.

Двигая фишки на бумажной карте Японии, вы передвигаете свои силы — и следите за силами противника. На этой же карте вы можете принимать решения о строительстве новых городов, расширение пашни, или найме новых войск. Когда все дела завершены, Сегун неспешно жмет кнопку «Конец хода». И ход совершают его противники, не всегда миролюбивые... Если все закончилось удачно, вы получите отчет за сезон о делах в государстве и ваших войсках. А если не очень, возможно что вам придется отправиться на поле брани для командования обороной ваших войск против превосходящего их противника, и разбить его или проиграть в натуралистическом сражении. Десятки родов войск, которые были всего лишь грудой исторических справок и красивых картинок на глобальной карте — превращаются в сотни и даже тысячи настоящих, живых людей. Людей, готовых умереть за вас, в бою с такими же людьми,

во имя своего Сегуна, и своего клана. Сотни десятков воинов сотрясают землю, подымая вверх волны пыли — их клич заставляет стыннуть в теле кровь... Тучи стрел закрывают собой солнце, и люди падают замертво на ваших глазах. Но вы ничего не можете поделать. Это ваша ошибка, но кто знал, что за этим холмом притаились в засаде лучники? Кто знал, что подлая кавалерия, притаившаяся в лесу, нанесёт подлый удар во фланг



и обратит в бегство лучшие ваши войска... Кто мог это всё знать? Задаёт сегун в сотый раз себе этот вопрос, беспомощно наблюдая за бегством с поля боя своей армии, окруженный немногочисленной охраной лучших своих воинов. В беспомощной попытке остановить беспорядочное бегство Сегун сам бросается в бой, и обращает в бегство отряд крестьян — но подлая стрела сражает его. Бой заканчивается полным разгромом клана. И лишь молодой сын погибшего Сегуна, который в ближайшие дни сам станет во главе клана, знает, что проиграна всего лишь одна битва, но далеко не война. Он знает, что виновные в смерти отца враги дорого заплатят за свою недалёковидность....

Смерть в тишине,

Морского прибоя,

Лучшая смерть для любого.

Первая игра из серии Total War от Activision. Она первой доказала, что походная стратегия не всегда очень скучно, а главное не обязательно некрасиво. Графика — одно из главных достоинств этой игры. Движок игры позволяет симулировать битвы до нескольких десятков тысяч воинов одновременно, позволяет взмывать до высоты солнца и отсюда наблюдать за ходом сражения, или упасть прямо в гущу сражения и следить за каждым взмахом меча самурая, наслаждаясь его движениями и алой кровью на снегу. Озвучку сражения надо выделить отдельно: услышать боевой клич самураев — дорогого стоит... Искусственный интеллект обученный тактическим приемам заставляет здорово попотеть новичков в сражениях с ним.

Тематика Японии будет интересна всем, кому интересна японская культура, кто любит смотреть фильмы про гордых и честолюбивых самураев, или как минимум смотрел несколько фильмов Такеши Китано.

Возможности которые дает игра, могут удовлетворить — как любителей экономических симуляторов, так и прожженных в боях генералов, любители воевать хитростью и дипломатическими деяниями тоже не останутся в стороне.

Shogun: Total War оправдала все воскладываемые на нее ожидания. И вписала свое имя в золотой пантеон лучших игр золотыми иероглифами.

И белый ветер,

Унесет мой прах туда,

Где вечно цветет сакура.



Realms of Arkania: Shadows over Riva

Игроки со стажем наверняка еще помнят «золотой век» компьютерных ролевых игр который пришелся на 1992-1994 года. Что интересно – практически все вышедшие в то время ролевика игровая публика замечала и исправно играла в них сутками напролет.

Разработчики: Attic Entertainment Software и Fantasy Productions

Издатель: Sir-Tech Software

Дата выхода: 1997 год

Жанры: RPG / 3D

Тени над Ривой.

Moonlight Rambler

Такие шедевры как Dark Queen Of Krynn вспоминаются с ностальгией даже сегодня. Но вот основное количество современных игроков получило в свое распоряжение РС сильно позже и большинство хороших ролевиков тех времен остались попросту незамеченными. А это не есть хорошо, ведь ролевая игра, это не стратегия и не 3D-экшн, где во главу угла ставится графика. Все современные модные ролевика основаны на достижениях игр конца — начала 90х и не зная эти легендарные игры было бы кощунством. Сегодня вашему вниманию представляется обзор последней части игрового сериала Realms Of Arkania, называющийся Shadows Over Riva. Предыдущие две, Blade Of Destiny и Star Trail вышли очень уж давно и SOR является квинтэссенцией всего лучшего что было в этих двух.

Игровая вселенная RoA основана на немецкой ролевой системе «Das Schwarze Auge» («The Black Eye») и поначалу являлась обычным AD&D-клоном, коих в те времена было много, но со временем она трансформировалась в уникальную ролевую систему, по комплексности ненамного уступающей «оригиналу».

Ваши приключения начинаются в храме, в котором его служительница посвящает вас в очередные сюжетные мероприятия. Наклеивается очередная войнушка с орками и вас просят

разузнать почему фунт лиха и вообще откуда ветер дует. Но это происходит только если слоты персонажей заняты хотя бы одним из них, так что поначалу вам придется заняться вербовкой/генерацией партии. И если обычно создавать персонажа нам при-



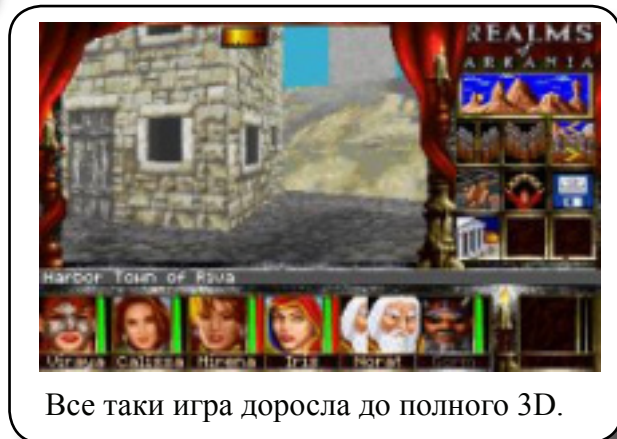
Процесс генерации персонажа.

ходится еще до старта, собственно, игры, то здесь мы занимаемся вербовкой героев напрямую внутри игрового мира. Ну а ветераны серии могут импортировать свою команду из второго эпизода, Star Trail, в которой они занимались поисками Salamander Stone, древнего артефакта. Это, кстати, и рекомендуется делать — играть будет значительно легче, да и снаряжения и финансов побольше будет.

Классов в игре двенадцать, пять из которых таковыми, собственно, не являются, с точки зрения игрока современного. Объясняется это «настольностью» ролевой системы, на которой игра и основана. А вот ветераны ролевых игр знают, что на заре развития ролевых игр только раса людей могла выбирать чем стать. Воином или, например, друидом. Если вы выбирали гнома или эльфа, то ваш персонаж кроме, собственно расовой принадлежности тут же и получал и соответству-

ющие умения. Это же мы видим и в RoA, таковыми расами являются гномы, три вида эльфов и торвальцы, воины навроде викингов.

Процесс набора партии происходит довольно быстро, прямиком в храм вас уже поджидают несколько приключенцев. Ну а если же они вас не устраивают, то всегда можно сгенерировать своих. Я бы рекомендовал начинать с выбора класса, вместо классического накидывания базовых характеристик — в таком случае они сгенерируются автоматически, соответствуя требованиям. Далее вы можете выбрать пол вашего героя, дать ему имя и, при желании, слегка изменить его основные характерис-



Все таки игра доросла до полного 3D.

тики. Вернувшись на основной экран и набрав желаемую команду, можно теперь осмотреть героев детально. Открыв экран с характеристиками слегка теряешься — масса различных параметров среди которых недолго и затеряться. В конце концов ранее в ролевиках не встречалась проработка персонажа вплоть до боязни трупов и жадности. Финальный штрих генерации персонажа — игра услужливо предложит вам «раскачать» боевого товарища, либо подругу до уровня который у них теоретически мог бы быть к началу Shadows

Over Riva. Можно полностью отдать этот процесс под управление CPU, а можно и самому тыкать курсоров в понравившиеся значение.

Итак, партия создана и да здравствуют приключения! После выхода из храма вы вольны исследовать город, а можете и вовсе покинуть его стены и отправиться бродить по окрестностям. В обоих случаях вам обеспечен вид «от первого лица», знакомый по 3D-action, что добавляет погружение в игру, в таком случае вы видите прямо то, что видят ваши герои. Такое положение сохраняется и во время разговора с NPC. А в случае ведения боевых действий камера



Бои остались прежними, изометрическими. Наверное, к лучшему.

взлетит вверх и поле боя вы будете обозревать в изометрии, что гораздо более предпочтительней. Бой классически-пошаговый, среди приятных мелочей имеется система автосражения, еще более улучшенная по сравнению с предыдущей частью, что позволяет разбираться с заведомо слабыми противниками очень быстро. Она позволяет довольно подробно настроить действия ваших героев если вам лень ими управлять самому. Правда для серьезных боев она мало годится — даже если вы и укажете CPU как работать с тем или иным партийцем, он

все равно не будет применять никаких маневров на которые способен лишь человек. И по-прежнему нельзя передвигаться по диагонали, хотя стрелять так можно еще со времен Star Trail.

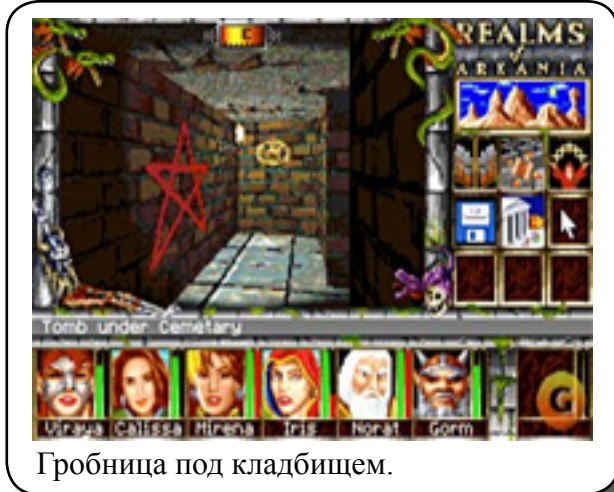


Подкрадемся ночью к городу и перережем всем глотки! Что значит, - положительные герои?

Графика в игре не вводила в экстаз даже на момент выхода игры в Германии. Англоязычный релиз появился года на два позже, но несмотря на это игра была довольно популярна. Как-никак не графика делает ролевою игру хорошей, а совокупность всех игровых деталей, а это в игре нашлось. Во время своих странствий вы видите мир в VGA разрешении 320x200, хотя тот же вступительный ролик работает в VESA 640x400. Строения в городе достаточно разнообразны, это не стандартные коробки из первой части. По-прежнему улицы города «пустынны», почти все жители сидят по домам — в какой не постучи, кто-нибудь да откроет. И лишь изредка вы будете читать на экране, мол, сейчас вы видели раненого гнома, который шел по направлению к мосту. Играть это не мешает, хотя и несколько непривычно ходить днем по пустынному городу. В боевой изометрии вы также не увидите особых красот, но здесь хоть работают заклинания, да и противники вносят некоторое

разнообразие в окружающий пейзаж.

Особенно хочется отметить музыкальное сопровождение игры, оно весьма хорошо. Но по настоящему это замечаешь только спустившись в подземелья на кладбище, с такой музыкой там действительно страшно! А во время спортивной пробежки в городской канализации, когда моя партия заметила какого-то монстра, я и вовсе едва не слетел со стула.



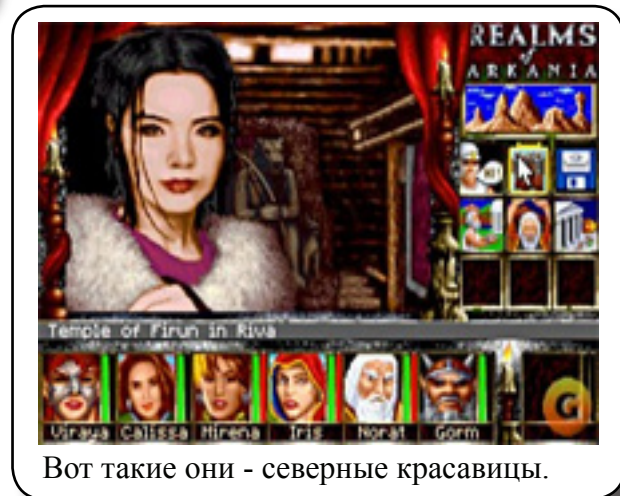
Гробница под кладбищем.

В этом плане очень хорошо играть в игру ночью, либо в затемненной комнате. Таким образом, на экране отсутствуют блики, и погружение в игру становится более полным.

Игра весьма реальна и во многих случаях из многих ситуаций можно найти выход просто подумав что бы вы делали в реальной жизни. Не хватает денег на ночлег? Обворуйте владельца заведения и заплатите ему из его же кармана. Впрочем, если вам это мешает сделать совесть, можете станцевать для него и если посетителям это понравится, вам заплатят. А ведь могут и прогнать... Вас периодически обирают превосходящие силы противника? Разделяйте персонажей и оставляйте им вещи на хранение. Ваши герои часто погибают в бою? Один персонаж не умеет защи-

щаться против двух и более противников, одновременно, так что принимайте меры против этого. Отправляясь к потенциальному источнику информации ставите во главу партии героя который умеет вести себя на людях, а не двухметрового (в ширину) торвальца с гигантским топором и одетым только в стильные кожаные трусики. И помните, в Realms Of Arkania 3 есть персонажи реагирующие еще и на пол того кто к ним обращается.

Сложность игры я бы охарактеризовал как высокую, даже на уровне Novice. Для тех времен это было нормой, а современные игроки даже не догадываются что есть ролевика в которых нужно кормить и поить своих подопечных, ремонтировать снаряжение и даже (о ужас!) покупать топливо для лампы чтобы было чем в подземельях освещать



Вот такие они - северные красавицы.

себе путь. Это среди всего прочего. Но несмотря на это играть весьма интересно — все происходящее выглядит весьма правдиво, тексты в игре написаны соответствующе атмосфере и даже иногда с юмором. Если у вас есть какие-то проблемы попробуйте воспользоваться встроенным в игру руководством или заглянуть в дневник — возможно именно там вы найдете совет как действовать дальше.

MAGICLAND

DIZZY



TM

