



Все началось со шведской группы «Triton», занимавшейся изготовлением «демок» с 1992 г. На ее счету имеются некоторые весьма достойные произведения типа «Crystal Dreams» и «Crystal Dreams 2» (еще раз подчеркиваю: речь идет не об играх, а о «демках» — роликах с графикой и музыкой!). Через некоторое время двое из программистов группы — Магнус Хагда и Фредрик Хусс — переехали в Лос-Анджелес, чтобы вплотную заняться изготовлением компьютерных игр для компании «Scavenger». Они использовали свой замечательный талант для создания T.A.P.E. (Triton Advanced Physics Engine) — графического ядра, позволяющего на основании законов физики создавать компьютерную графику непревзойденного и поныне качества (разумеется, в реальном времени!). В своей работе они на 99% пользовались языком ассемблера: язык С оказался слишком медленным для конечной цели (в оставшемся 1% вспомогательного кода использовался С и Borland Pascal). Кстати говоря, уже упоминавшаяся нами в предыдущих публикациях фирма «id Software» активно пользовалась языком С при работе над «Doom», а сейчас пользуется им в работе над «Quake». Получается, что ассемблерная графика «Into The Shadows» в любом случае окажется более быстрой. В наши дни сложилось мнение, что использование ассемблера в работе над большими проектами нецелесообразно, поскольку создает проблемы с переносом игры на другие платформы и сильно затрудняет отладку. Как видно, исключения все же существуют.

Итак, что же представляет собой фирма «Scavenger»? Ее штаб-квартира находится в Лос-Анджелесе, а представительства имеются во многих странах, включая Великобританию и Японию. Основной персонал «Scavenger» превышает 100 человек, среди которых нет ни одного, не являющегося асом программирования. Сами они скромно называют себя «лучшей командой программистов, какую видел мир». Хотя в настоящее время «Scavenger» ведет работу над несколькими проектами, среди которых такие впечатляющие, как «Terminus», «Amok», «Scorcher» и другие, все же основным предметом нашего рассмотрения будет самый известный из новых проектов — «Into The Shadows»!



Против злого некроманта

В октябре еще трудно сказать, какая игра заслужит в среде геймеров гордое звание «игры года». И все же определенные прогнозы уже имеются, и, как ни удивительно, на первых позициях находится вовсе не «Quake»: основной спор идет между играми «Into The Shadows» и «Terminus» совершенно неизвестной компании «Scavenger». Демонстрационные ролики этих игр внушают уважение к таланту их создателей.

Первое впечатление, возникающее при просмотре демонстрационного ролика «Into The Shadows», — перед нами очередной клон «Doom» или ролевая игра с видом из глаз типа «Elder Scrolls». На самом деле перед нами — гибрид между «Quake» и трехмерными единоборствами типа «Virtua Fighter». Завязка сюжета игры кроется в истории о том, как злой некромант похитил ребенка для каких-то гнусных целей, и некий герой по имени Эрик отправился в замок некроманта, чтобы разобраться с живущей там нечистью и выяснить отношения с хозяином. По мере игры сюжет раскрывается и дальше. Убивая очередного противника, вы иногда обнаруживаете ключи, которые позволяют пройти в недоступную ранее часть замка. Всего в игре представлено свыше 20 персонажей, каждый из которых владеет своими собственными приемами боя. С первого взгляда поражает графика и особенно внимание, уделяемое незначительным, на первый взгляд, деталям. Например, благодаря изощренному алгоритму сжатия, растровая графика не распадается на квадратики: стена или объект

выглядят одинаково качественно независимо от того, находитесь ли вы в 2 или 20 шагах от них. Тени падают под тремя различными углами, что существенно повышает четкость изображения. Реализм движения различных игровых персонажей достигается благодаря использованию системы отслеживания движения Fastrak и графического ядра T.A.P.E. Все персонажи и объекты отбрасывают тени на пол и стены, которые увеличиваются или уменьшаются в зависимости от положения источников света — например, настенных факелов. Впрочем, ничуть не меньше внимания уделено и интерьерам замка, полного комнат, проходов, подземелий и башен. Первоначально выход игры был запланирован на май 1996 г., но «Into The Shadows» все еще находится в стадии окончательной доводки.

Последний бой в системе Эндор

Иногда по публикациям в компьютерной прессе складывается мнение, что любители космических имитаторов абсолютно счастливы периодически выходящими играми сериа-

ла «Wing Commander» и не желают иметь ничего больше. Мягко говоря, это впечатление НЕ СОВСЕМ верно — «Wing Commander» вырождается в интерактивное кино, где сами космические сражения играют совершенно второстепенную роль. Где неповторимая гамма ощущений, эффект присутствия, где «gameplay»? Наверное, их следует поискать в других местах, и начать можно с таких игр фирмы «LucasArts», как «X-Wing» и «TIE Fighter».

Недавно она преподнесла большой и приятный сюрприз поклонникам этого сериала, основанного на знаменитых «Звездных войнах», объявив о выходе новой игры «X-Wing vs TIE Fighter», в которой будет поддерживаться режим с участием нескольких игроков! Как в автономном, так и в сетевом режиме им будет предложено свыше 15 сценариев. Действие происходит в знакомых по «Звездным войнам» условиях — от астероидных полей до системы Эндор, рядом с которой разворачивается завершающее сражение. В распоряжении игроков оказывается свыше десятка моделей повстанческих, имперских и пиратских истребителей. В любом сценарии вы можете использовать напарников по своему усмотрению: например, послать их для нападения или отвлечения конвоя, пока вы будете стараться выполнить основную задачу сценария. Общая структура новинки близка к играм-предшественницам, но степень контроля за происходящим заметно повышена. Игровая графика также улучшена. Теперь в изображениях космических кораблей используются текстуры, позаимствованные непосредственно из фильмов сериала «Звездные войны». Это новшество стало возможным благодаря повышению производительности процессора и объема памяти подавляющего большинства компьютеров. По качеству графики режим космических сражений ничуть не уступит «Wing Commander-IV». Выход «X-Wing vs TIE Fighter» официально запланирован на Рождество 1996 г.

Игра номера: «Conquest of the New World»

Некоторые игры требуют изрядной доли терпения и выносливости, и «Conquest of the New World» может служить идеальным примером такого рода игры. И все же в некото-

рых счастливых случаях время, затраченное на ее освоение, многократно вознаграждается. Пусть стратегическая игра, действие которой происходит в эпоху освоения Нового Света, и имеет некоторые недостатки, но оторваться от нее почти невозможно. Совершенно очевидно, что игра «Conquest of the New World» создавалась по мотивам знаменитой «Colonization» фирмы «Microprose», но идея старого хита существенно расширена и развита. Игра предоставляет в ваше распоряжение колониальные силы одной из пяти европейских держав XV века — Британии, Франции, Голландии, Испании или Португалии. Существует также заманчивая возможность играть за местное население, то есть индейцев; такой вариант оказывается наиболее сложным и творческим, ведь по сравнению с «полноценными» игроками индейцы страдают от целого ряда ограничений. Первое впечатление от игры, как известно, складывается от ее графики, а графика «Conquest of the New World» выполнена исключительно добросовестно и приятно (правда, это не относится к рельефу на карте — он не очень выразителен). Все строения и военные единицы прорисованы на редкость выразительно: в каждом здании видны крошечные работающие люди, да и сами здания выглядят по-разному в зависимости от их уровня. В отличие от плоского, двухмерного вида «Colonization» применяется более эффектная изометрия. И все же графика — не более чем шелуха, не более чем внешнее оформление; достоинства игры определяются ее содержанием. Когда первые отряды вступают

на неразведанную землю Нового Света, их первой задачей становится разведка территории и основание новых колоний. В начале в вашем распоряжении имеется корабль, несколько исследователей и небольшой войсковой отряд под командованием неискушенного предводителя. И опыт игры в «Colonization», и обычный здравый смысл подсказывают, что для колонии необходимо тщательно выбрать подходящее место — поближе к воде и на плоской местности, да чтобы поблизости были леса и холмы для добычи дерева и полезных ископаемых. Через несколько ходов прибывает второй корабль с поселенцами и дополнительными войсками, так что приступить к поискам хорошего места приходится как можно раньше. Надо отметить, что в игре не используется привычная разбивка поля на квадраты или гексы; все единицы могут свободно перемещаться по карте. Более того, ходы происходят в реальном времени, то есть несколько единиц могут двигаться одновременно.

В игре выделяются два основных аспекта: экономический (развитие колоний) и военный (сражения с индейцами и силами конкурирующих европейских держав). Для роста колоний необходимы ресурсы; чтобы собирать их, следует строить сооружения на рельефе определенного типа: фермы — на открытой плоской местности возле воды, шахты — в холмах, лесопилки — в лесах и т.д. Одним из самых замечательных нововведений в «Conquest of the New World» становится, несомненно, система хода сражений. Фактически сражения представляют собой

ФАНТОМ

Новый Игровой Центр

НОВЫЙ АДРЕС!

Центр «Эллипс». Садовая ул. д.9 тел. 311 8989

IBM

- более 100 видов игровых дисков
- в розницу 20 т.р. (оптом от 10 т.р.)
- большой выбор подарочных оригиналов

- качественные компьютеры IBM
- средства мультимедиа
- игровые контроллеры
- любая периферия для игр и работы
- все для офиса

XenoSoft

Элитные сборники игр на CD. Лучший подбор игр.
 Максимальное Удобство. Последние новинки.
 Новинка: XenoSpecial

Игровые приставки:

3DO

более 100 игр по 20 т.р.

SONY Playstation

скоро: дешевые игры

требуются авторы материалов о компьютерных играх тел. 528 0807

Наш WWW-site: <http://www.dux.ru/guest/phantom/index.html>

Мы пользуемся Internet-услугами фирмы **ДУКС**

тел. 164 6785 или 008

«игру внутри игры», в которой вы можете управлять действиями всех своих единиц на поле боя (нечто похожее на ведение сражений в «Master of Magic»). Имеется только три типа армий (пехота, кавалерия, артиллерия), каждая из которых ведет бой по своим собственным правилам. На ход сражения могут влиять и такие факторы, как накопленный войсками боевой опыт, личные качества командиров и т.д. К сожалению, на море подобный игровой режим отсутствует; морские сражения возможны, однако они значительно менее интересны.

В последнее время требование сетевой поддержки превратилось в стандарт де-факто едва ли не для каждой новой игры; «Conquest of the New World», к счастью, исключением не является. Предусмотрена поддержка для всех режимов игры с несколькими участниками (кабель, модем, сеть), а также на будущее обещана возможность игры в режиме e-mail (которая наверняка никому не понадобится, поскольку одна партия растянется на многие месяцы).

* * *

Игровой бизнес переживает сейчас интересные времена — количество фирм, работающих в этой области, за последнее время заметно выросло, и, как следствие, резко увеличилась конкуренция между отдельными разработчиками игр. Фирма «Sanctuary Woods», создатель оригинальных «имитаторов живых существ» «Lion» и «Wolf», продала свое отделение по разработке игр компании «Disney Interactive». Отныне «Sanctuary Woods» планирует заниматься исключительно обучающими программами, которые принесли фирме гораздо больше прибыли, нежели игры.

Windows-акселераторы стали вполне привычным явлением, но, видимо, в ближайшем будущем следует ожидать массового появления карт, предназначенных для ускорения работы с Direct3D, — трехмерного функционального интерфейса Windows'95. Триумфальное шествие Windows'95 делает появление таких карт жизненно необходимым. Пока что вышла лишь «первая ласточка» — карта «Verite» фирмы «Rendition». В отличие от трехмерных акселераторов типа «3D Blaster» или «Diamond Edge», каждый из которых является «вещью в себе» и спосо-



бен ускорить лишь игры, рассчитанные непосредственно на работу с данным акселератором, карта «Verite» значительно более универсальна. Она ускоряет работу VCEX программ, использующих функции подмножества Direct3D. Эд Фрай, главный менеджер игрового отдела Microsoft, отнесся к выходу новой карты с большим энтузиазмом: «Мы в высшей степени удовлетворены скоростью рендера и качеством изображений, обеспечиваемых Rendition Verite при поддержке функций Direct3D. Ускорение работы Direct3D поднимает пользователей на новый уровень реализма и интерактивности».

Архитектура «Verite» основана на RISC-ядре и пиксельном «конвейере» (pipeline), который позволяет процессору приспособиться к требованиям постоянно развивающегося рынка трехмерных технологий. Как считает руководство «Rendition», «инновационные программные средства и технологии компании Microsoft будут постоянно поощрять развитие рынка трехмерных технологий. Тесная интеграция с этими технологиями позволит «Verite» остаться основной платформой как для разработчиков, так и для конечных пользователей, желающих добиться высочайшего уровня трехмерной графики на PC».

Помимо поддержки функций Direct3D, новая карта поддерживает и другие функции семейства DirectX — такие, как DirectDraw, DirectSound, DirectInput, DirectMPEG и DirectPlay. Возможно, именно «Verite» и другим картам этого семейства суждено решить самый больной вопрос аппаратных акселераторов трехмерной графики — выработку единого стандарта. Сейчас игры либо ориентируются на конкретную модель акселера-

тора, либо пытаются поддерживать сразу все модели (что неизбежно сказывается на размерах игры).

Фирма «Interactive Broadcasting» объявила о том, что для разработки Windows-компонент для нового поколения графических игр, построенных в модели клиент/сервер, фирма отныне переходит на среду Delphi Client/Server RAD (среда быстрой разработки приложений — rapid application development), созданную компанией «Borland International». Если верить руководителям фирмы, применение RAD увеличило скорость создания приложений в пять раз! Delphi позволяет дизайнеру заранее создать экранный интерфейс и передать его программисту для написания рабочего кода. Конечно же, такой подход выгодно отличается от классической схемы, при которой дизайнер должен был рисовать то, что он хочет получить в итоге, а программист — пытаться понять и воплотить все эти идеи (обычно лишь с частичным успехом). «Interactive Broadcasting» разрабатывает коммерческие игры в модели клиент/сервер, предназначенные для одновременной игры многих сотен пользователей. В настоящее время компания использует 16-битную версию Delphi для двух своих игр: «Barbarossa» (стратегическая военная игра) и «Explorer» — ролевая игра, действие которой происходит в викторианскую эпоху. С окончательным распространением Windows'95 на рынке домашних систем фирма планирует перейти на 32-битную версию Delphi 2.0.

*Сергей Водолев,
фирма «Фантом», Санкт-Петербург*