



надо бросить сейчас все свои силы. И еще чуть сверх того. Пока же все идет хорошо, но что именно получится — решится через полгода, когда будет шлифоваться набор и функции оружия, его цена, детали сетевой игры и прочие вещи, которых сейчас попросту нет...

Но это в будущем, а пока Scorched Universe получает единогласно проголосованный СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ "Так держать!". Молодцы северяне!

P.S. Кстати, коллеги, когда допишете, не забудьте прислать Scorched Universe в .EXE — будем резаться всей редакцией!

ДВА ПАЛЬЦА ВВЕРХ — ЭТО ПОБЕДА!

"РАВНОВЕСИЕ!"

Balance!

Логическая головоломка

ITEM Multimedia

(И.Браиловский, Е.Сметанин,
Г.Малышев)

г. Москва

Так уж вышло, что все более или менее оригинальные игры, представленные в конкурсе и попадающие под юрисдикцию квестологии, словно сошли со страниц школьного учебника или, по крайней мере, сбежали из кусткамеры для наглядных пособий: все они так и норовят проиллюстрировать какой-нибудь закон или принцип. Причем единственный, самый, по их мнению, важный.

Balance! ("Равновесие!") в этом смысле не исключение. Вся игра строится вокруг... банальных рычажных весов, прибора, чья работа, уж простите за разжевывание, основывается на соблюдении равновесия двух концов равноплечного рычага (коромысла). Но насколько же красиво и артистично эта игра, созданная молодой московской компанией ITEM Multimedia, расправляется со скучной физикой, ее законами и все теми же антикварными рычажными весами! Долгой занудную тематику, да здравствует чистая затягивающая игра!

Но прежде всего Balance! — абсолютный лидер в графическом плане. Любопытно и тщательно исполненные статичные декорации действия, в котором участвуют злой клоун, заводная кукла, огромные весы и множество разнородных предметов (глянцевые шахматные фигуры, игральные карты, пестрая цирковая живность, офисная мебель, арлекины), полностью вне конкуренции не только в логическом разделе, но, думается, и во всем конкурсе. О совершенной красоте парада планет или ночной городской панорамы можно говорить вечно.

Суть? Она проста: кукла, мартышка или что-там-еще-находится-на-верху не должны упасть с весов, а добиться этого можно, лишь уравновесив обе чаши произвольными грузами. Выравнивать баланс можно либо тяжестями (десятитонный сейф, к примеру, очень подойдет), либо шариками с кислородом, имеющими, как вы догадываетесь, действие, обратное силе тяжести. Само собой, препятствий масса: то клоун приезжает на своей таратайке и путает карты (буквально, ежели такова тематика уровня), то баллон с пропаном, поднятый на чашу, рванет, то шарик лопнут или груз исчезнет (игра идет больше на скорость, чем на комбина-

"Равновесие!"



торику). Можно играть и вдвоем, на манер тетриса в двух стаканах, но такой режим не очень удобен: возникает страшная путаница с грузами. А вообще, довольно оригинально, свежо и очень, очень красиво — а главное, с вынятой эстетикой. Настоящее произведение искусства, браво! Заслуженный ВТОРОЙ ПРИЗ "Нашей игры-2000"! Илья, Евгений и Григорий, поздравляем!

Вы, конечно, не преминете спросить, почему второй, когда все настолько здорово? А мы ответим: потому что в конкурсе участвовал еще один, не менее интересный, проработанный и глубокий проект...

"ЛИНЕОМАН"

Lineoman

Сборник 18 логических игр с

аркадными элементами

В.Р.Мадгазин

www.orgland.ru/~vadim

г. Москва

...со слегка странным названием "Линеоман", но со стопроцентно ясным и напорч отрывающим от действительности, завораживающим и не дающим спокойно — вне компьютера — проводить вечера геймплеем. Точнее говоря, не проект, а целая золотая их, работок, коллекция. Но давайте по порядку.

"Линеоман", верный продолжатель дела великих Color Lines, этой второй

после тетриса провокации русских, подходит к делу мозголомства с серьезностью докторской диссертации. "Равновесие!", несмотря на свою красоту, все-таки больше вещь сувенирная. "Линеоман" же, имеющий в активе по части графики лишь вполне стандартную досочку, расчерченную, сродни шахматной, на квадратики, разноцветные фишки и симпатичные (но и только) фоновые картинки (с мостами, кораблями, морскими видами... да какие захотите, в принципе), берет свое свирепой концепцией множества на первый взгляд вопиюще разнородных, но на деле четко и виртуозно связанных внутренней логикой восемнадцати игровых режимов. Только представьте себе и удивитесь: Color Lines от игры к игре, шаг за шагом загадочным образом трансформируется, мутирует в тетрис, и этот непостижимый генезис способен сам по себе увлечь любого мало-мальски

склонного к логическим развлечениям человека. А ведь это только внешняя сторона процесса. О глубине омыта под названием "Линеоман", силе его затягивающего азартного течения, логикоматематической выверенности (кстати, автор в прошлом отличный математик), если не вылизанности, каждого режима и их, режимов, не всех, но многих, звериной игральности мы еще даже и не заикнулись. Да и надо ли? Словами это все равно не описать — надо пробовать. Самому. Сядете вечером, часов в восемь, а чнетесь в три ночи, да и то, только потому, что чаю захотелось. В этом он весь, "Линеоман".

При всем том, кстати, максималист-автор принципиально отказывается называть все это калейдоскопическое, карнавальное головоломно-логическое безумие законченным продуктом. "Нет, — говорит он твердо, — это всего лишь ПРОТОТИПЫ. Здесь еще столько работы! А потом, у меня постоянно появляются новые идеи — и все их хочется вставить в игру..." Даже и не знаешь, соглашаться с ним или нет. С одной стороны — куда же лучше, с другой... Но вернемся к игре.

Ну а начинается "Линеоман" с безобидных и, кажется, вполне безопасных для личного времени (большая ошибка!) Columns Games, где фишки всеми силами карабкаются вверх по вертикальным колонкам и жизненного пространства категорически не хватает, а потом через Fall Games (игра на разби-

вание фишек на цилиндрическом поле; для полного счастья, как резонно заметил автор, не хватает светового пистолета) преобразается в Tetra — своего рода статичный тетрис (!!!) на все той же доске, на которую требуется равномерно выкладывать странной формы фигурами, плюс всевозможные его вариации (есть, к примеру, модификация "полимино", где исчезают только тетра-фигуры с общими гранями). На закуску совсем уж отпегие гурманы получают эдакие игры-мутанты, сконструированные недожиданной фантазией автора гибриды, где в одном шоу участвуют форма и последовательность фишек и форма образующихся фигур. Страсть как любопытно.

Итак, пронизывающая весь сборник идея последовательного освоения каждого игрового направления с постепенным усложнением правил оказалась воистину победна, да и оформление, чтобы там ни говорил создатель о "прототипности" своего творения и (цитируем заявку) "необходимости полной переработки графики", на очень высоком уровне. А ведь есть еще симпатичная авторская музыка — правда, пока лежащая в отдельном фолдере, "прикрыть" ее к игре, вероятно, не хватило времени.

Что к этому добавить... Чудо. Сейчас такие игры уже не делают... ПЕРВЫЙ ПРИЗ (Гран-при) конкурса! Вадим Римович, поздравляем вас от всей души!



ОТ ОРГКОМИТЕТА

Уважаемые участники конкурса "Наша игра-2000" и читатели журнала! Как вы уже поняли, третьего приза, посчитав, что уровень с нашими победителями встать сегодня просто некому, мы решили не присуждать. Зато ввели несколько не менее почетных специальных наград. Не оставьте эти проекты без своего внимания.

Спасибо вам за терпение и участие!

До встречи в следующем году!