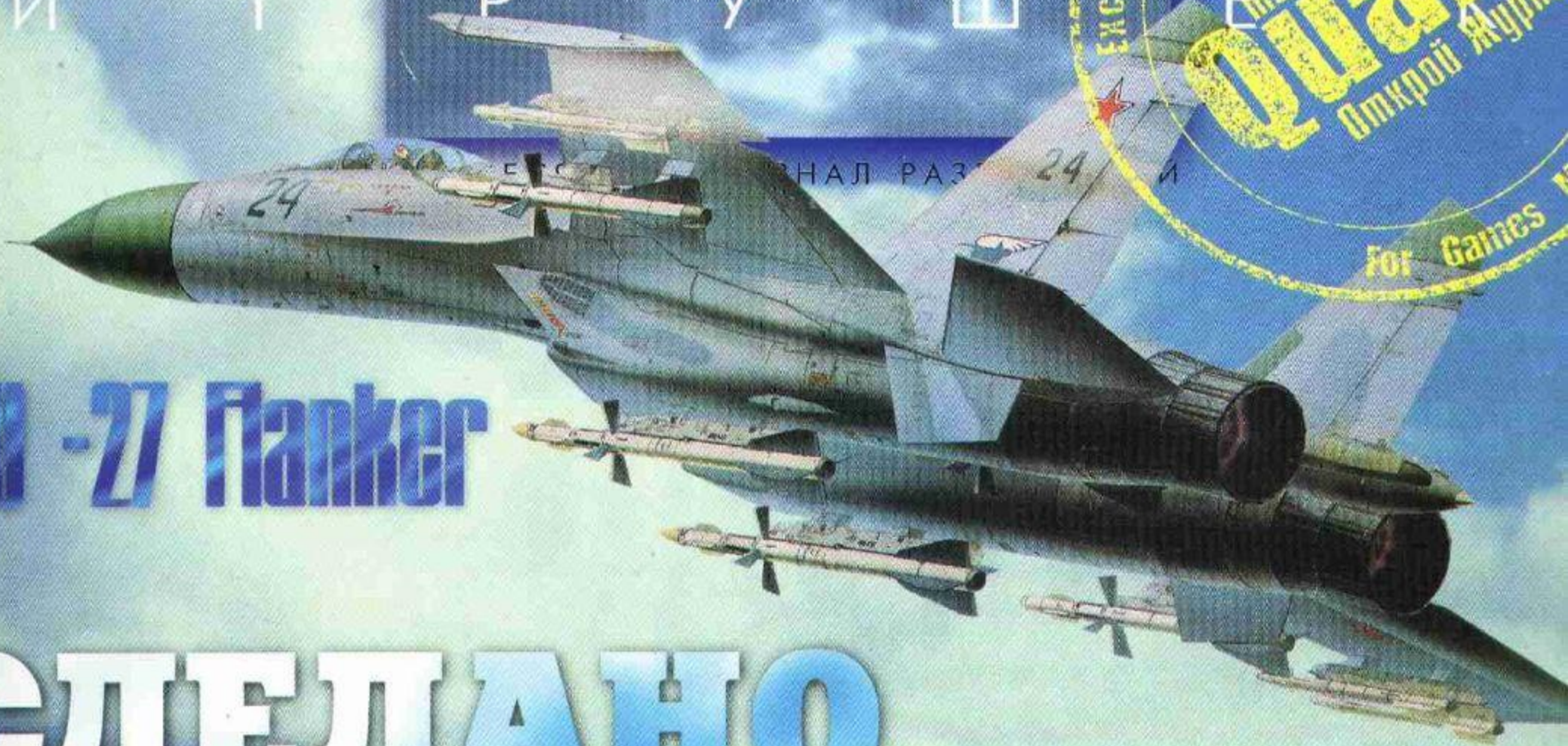
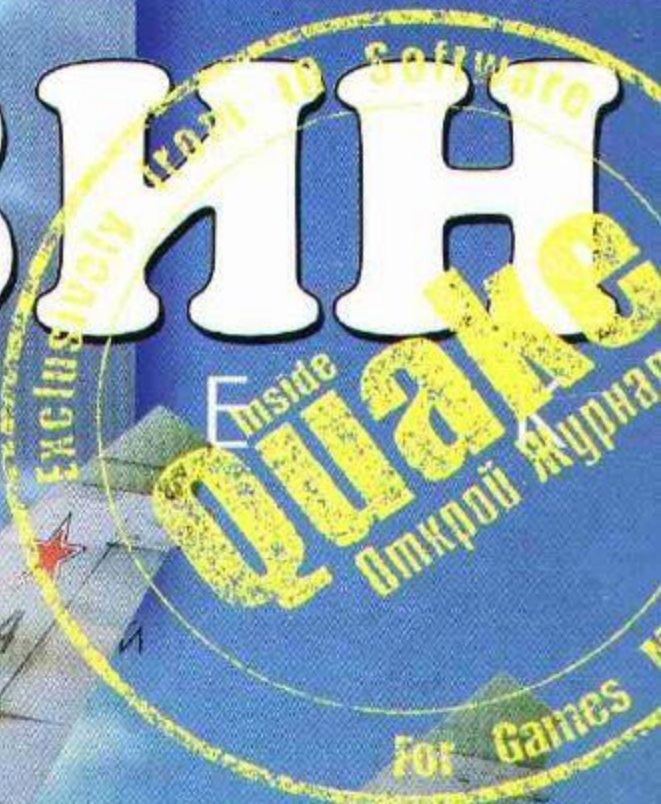


Games Magazine

#2-3
1996

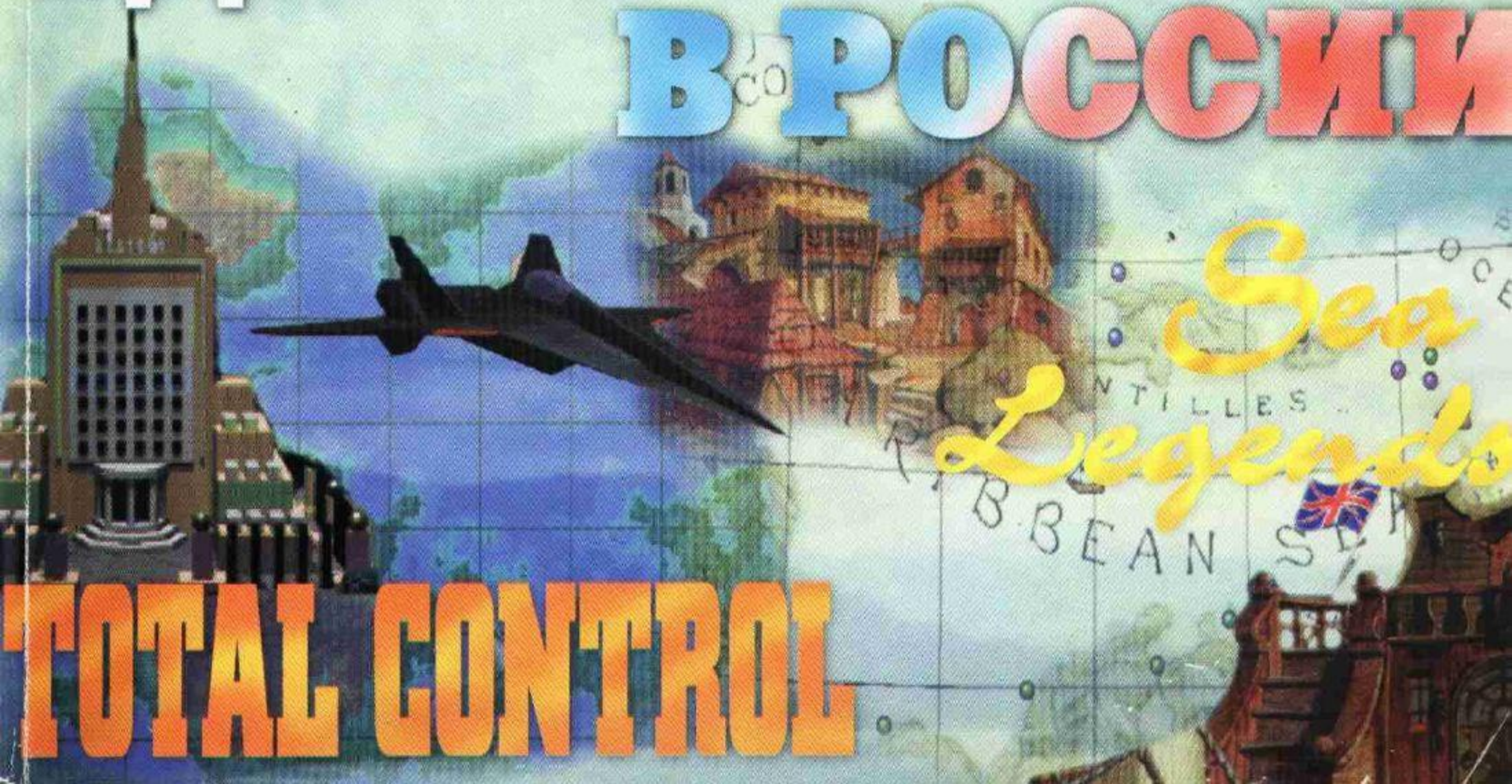
МАГАЗИН

И Г Р У Ш



F-27 Flanker

СДЕЛАНО В РОССИИ



TOTAL CONTROL

ДНЕВНИК

ИГРОМАНА

Quake

Мы знали, что ЭТО вот-вот произойдет (20 февраля в "МИ" позвонил сам Джон Ромеро!), а потому решили рискнуть и зарезервировать под рассказ об ЭТОМ несколько "горячих полос" — первую, выходящую отныне под новой рубрикой "Дневник игромана", и три последних, которые дописывались тогда, когда журнал был уже в Финляндии.

Штирлиц решил поиграть в Quake. Взяв наперевес гранатомет, он тщательно обследовал все закоулки замка. Монстров не было.
"Видно не сезон..." — подумал Штирлиц и сел в сугроб.
(Фольклор)

Quake: дрожь, землетрясение.
(Англо-русский словарь)

Это произошло в воскресенье, 25 февраля 1996 года. До последнего момента никто ничего не знал, даже сейсмологи. Теперь знать будут все: фирма iD Software сделала первый пробный запуск Quake!

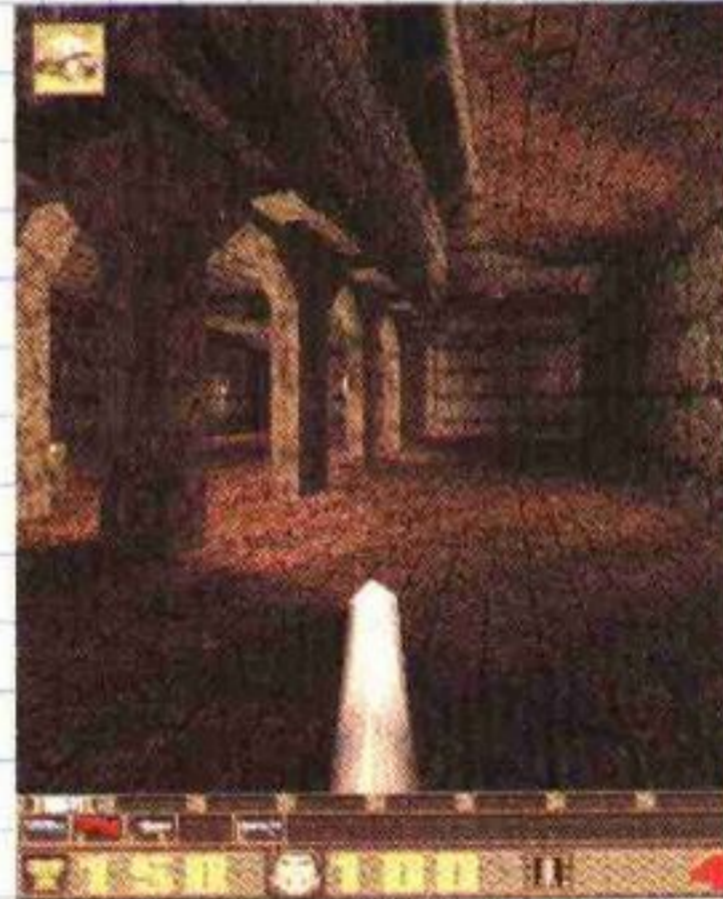
О, я буквально чувствую, какое количество внезапно вспотевших ладоней после этих слов прилипнет к глянцевой обложке "Магазина Игрушек", сколько "думеров", "еретиков" и прочих "дююков ньюкемов три дэ" жадно вперили свои горящие взоры в эти строчки. Ну что ж, получайте свою порцию ветряки!

...Слух о том, что iD Software кинула на собственный и некоторые другие серверы в "Интернете" демку Quake, пронесся среди сетевой братвы с быстротой молнии. Уже в день этого эпохального события появились люди, заявлявшие, что они играли в Quake, хотя это казалось просто неправдоподобным. Моментальность распространения слуха и длительное напряженное ожидание ("Ну когда же?! Когда?!") в позиции "на старт — внимание" сыграли свою роль: пробиться на серверы, которых, кстати, было штук 20, чтобы слить вождельный архив qtest1.zip в течение нескольких дней было, мягко говоря, очень непросто. А счастливы, которым это-таки удалось, пропадали

из поля зрения, как это проделывают иногда алкоголики, уходя в запой, и дозвониться до них тоже было нельзя.

Между нами говоря, меня мучает серьезное подозрение, что они просто играли в Quake, приказав домашним ни в коем случае не звать их к телефону! Пусть это останется на их совести...

И только 27 числа "Интернет" слегка остыл, температура его проводов и оптоволоконных кабелей опустилась ниже точки кипения подсолнечного масла на сковородках



как следует вDOOMаться, то понимаешь, что ситуация сложилась поистине уникальная: сколько статей, обзоров и дискуссий прошло в игровой прессе об игре, которой еще не существует! А сколько априорных фанатов, сколько почты на эту тему в "Интернете"! И все это без малейших усилий со стороны iD Software: бесплатная реклама, которой можно только позавидовать.

Так что же представляет из себя этот "первый пробный запуск", и как это следует понимать?

То, что я назвал пробным запуском на самом деле не является ни демо-, ни альфа-, ни "шароварной" (shareware) версией, как это представляли слухи, а предназначено для широкомасштабного тестирования DeathMatch, как сказано в файле readme.txt, а также для первой демонстрации графики и аудиосопровождения будущей игры.

Эта тестовая версия состоит из трех довольно больших и запутанных уровней-лабиринтов, абсолютно лишенных даже признаков наличия монстров (а может, и правда — просто не сезон?), но зато предоставляющих все необходимые средства для ведения боевых действий в условиях виртуальной трехмерно-пересеченной местности против своих же друзей и коллег, при посредстве локальной (и не только локальной) сети.

Собственно DeathMatch вряд

в аду, и ваш покорный слуга, вооружившись Netscape'ом, отважно скачал себе Quake.

Итак, наконец-то струйка свежайшей огненной водицы пролилась в начавшее уже было закисать болото под названием "сообщество фанатов Quake" (о тяжелой доли ожидающего читайте в материале "День прошел, а ты все жив?!", опубликованном под рубрикой "В ожидании Игры". — Ред.). Если



Продолжение на стр. 142.

МАГАЗИН ИГРУШЕК

#2-3'1996

Над номером работали:

Игорь Икупов (гл. редактор), Максим Белянин (зам. гл. редактора), Гамлет Маркрян (дизайн, верстка), Виктор Жижин (дизайн), Илья Мордкин (фото), Максим Хохлов, Алексей

Сорокин (техническая поддержка), Светлана Биневская (реклама)

Адрес редакции: 119517, Москва, а/я 9

Телефоны: (095) 232-2261, 232-2263

Факс: (503) 956-1938

E-mail: games@sterra.msk.su

Учредитель: АО "Магазин Игрушек"

Журнал зарегистрирован Комитетом РФ по печати.

Свидетельство о регистрации #013015

Подписной индекс: 72904



ДНЕВНИК ИГРОМАНА

Сотрясение 1

Мы знали, что ЭТО вот-вот произойдет (20 февраля в "МИ" позвонил сам Джон Ромерол), а потому решили рискнуть и зарезервировать под рассказ об ЭТОМ несколько "горячих полос" — первую, выходящую отныне под новой рубрикой "Дневник игромана", и три последних, которые дописывались тогда, когда журнал был уже в Финляндии.

В ОЖИДАНИИ ИГРЫ

4

PC

Полный контроль! 14

В принципе, говорить что-либо после нашего строгого автора, давшего творению компании "Дока" интегрированную оценку "хорошо", бессмысленно — поскольку точнее Ника, который на досуге "балует" созданием собственной игрушки аналогичного жанра, все равно не скажешь. Подчеркнем лишь, что в устах профессионального программиста, каковым является рецензент, это весьма и весьма высокая оценка. Ну, а жанр Total Control — это любимая в России военная стратегия, ведущаяся в реальном ускоренном времени. Не без гордости за разработчиков заметим также, что TC — первая отечественная полномасштабная стратегическая игрушка, вышедшая к тому же на CD.

Total Control

Судьба капитана 18

"Морские легенды", игра, вышедшая под фирменным знаком известнейшей западной компании Ocean (любопытное совпадение, не так ли? — "Океан" занялся морем и его легендами), в кругах игроманов-профи стала легендой еще до своего появления на свет. А причин тому по меньшей мере две: во-первых, "Океан" "Океаном", но игрушку писали наши соотечественники из московской фирмы "Диалог-Мир", а во-вторых, как нам кажется, вместе с Sea Legends в игровой мир входит... новый жанр. Алеша Бобров с присущим ему юмором определил его как "симулятор жизни капитана военного парусника". Но потом, уже в серьезном и гордом за наших настроении, оговорился: мол, это очень умелая, интересная, а главное по-игровому вкусная солянка — квест (обычный и комик-), экшн, симулятор, стратегия. Что ж, мы согласны.

А штука эта в самом деле захватывает...

Sea Legends

Кто хозяин в крымском небе, или Чому я нэ "Флэнкер", чому нэ летаю? 21

Коллекция "Леталок & стрелялок" скрупулезно и методично пополняемая чуть ли не каждые два-три месяца, не так давно разжилась еще одним продуктом. Это событие, скорее всего, осталось бы незамеченным, если бы не два обстоятельства. Во-первых, означенная леталка не какой-нибудь "Солнеч-триплан" или "Спитфайр", а самый современный отечественный серийный истребитель Су-27. А во-вторых, сделали эту игрушку наши, российские, программисты. Между прочим — профессиональные авиаторы.

Su-27 Flanker

"Мамонты" выходят на тропу войны 25

Как и обещали номер назад — мы снова обращаемся к замечательной Command & Conquer. Чтоб вы знали, на эту публикацию, носящую "тактический" характер, косвенно работала вся редакция, сутки напролет — однако в свободное от работы время — игравшая в С&С. До сих пор в ушах стоит гул от ключевых, а потому перманентных споров: где и в каком количестве следует ставить танки "Мамонт", это оружие победы? как надо обороняться от по-мамонтиному нахрапистых войск GDI?.. Важно! Все нижеследующие советы прежде всего обращены к любителям поиграть между собой, то есть ПО СЕТИ. Для тех же, кто не имеет такой возможности, эти рекомендации будут менее полезны (так как компьютер — дурак по определению), но тоже пригодятся. Это факт.

Command & Conquer

Убийство первой степени 32

Да, дорогие квестолобы, ЭТО СВЕРШИЛОСЬ. Любимая Broderbund наконец-то стянула с себя наваждение славы, пришедшей к ней с выходом Myst'a, и выпустила новую игру! На двух "сидюках"! In the 1st Degree! И это, конечно же, квест. Но как бы... полицейский (не надо нервничать, на известную серию это несколько не похоже). Распрошавшись с Mystикой, компания решила попробовать себя в чернухе. В общем, вы вряд ли ожидали от авторов Myst'a что-либо подобное. Но это не предательство, это лишь еще одна грань таланта художников и программистов из Broderbund...

In the 1st Degree

Пусть победит сильнейший!

Покойники отдыхают 36

Новая автородорная мочилочка в стиле "Московское Садовое кольцо" выпущена недавно симпатичной импортной фирмой Psygnosis, не замеченной прежде в производстве веников. Destruction Derby — вот ее родовое имя, а потому, ребята, пристегните ремни!

Destruction Derby

Среди чужих 39

Игра Aliens, или "Чужие", имеющая ту же сюжетную канву, что и первая часть одноименного голливудского боевика ужасов, и довольно удачно продающаяся на Западе с осени прошлого года, реализована как космическое приключение в стиле мира Гаррисона и ужасов Кинга. Впрочем, о жанровой принадлежности "Чужих", на чем настаивает автор рецензии, можно спорить: местами это квест, местами RPG, а потом все это вдруг плавно перетекает в трехмерную боевую аркаду... Но вот интересна ли игра (бог с ним, с жанром, главное ведь увлекательность, не так ли?)? Архитребовательный и избалованный компьютерными зрелищами Саша (он свой среди чужих, но чужой среди своих) посчитал ее скучноватой (оценка 70 по части интересности — его работа), на наш же — редакционный — взгляд, Aliens очень даже ничего.

Aliens

Чикатило. Лебединая песнь 42

Помните Rise of the Triad? Как мозги размазывались по стене? как глаза дождем сыпались с неба? Если вам это по душе, то Tekwar — ваша игра. Если же по сути, то очередное творение компании Capstone, выпустившей в прошлом году на игровые просторы нашумевший 3D-боевик Witchaven, последнему мало в чем уступает: и графика достойнейшая, и сюжет хоть и прям, но динамичен, и кровь полноводной рекой, фонтанами... Впрочем, стоп: что же в этом хорошего, когда крови избыток?

Отвечаем: хорошего, может, ничего и нет, но отчего то, знаете ли, засасывает, затягивает, а также завлекает... Наверное, это профессиональное заболевание...

Tekwar

Ave Caesar! или Амбиции провинциала 45

Фирма Sierra, выпустив игру Caesar 2, предоставляет вам уникальную возможность ощутить себя на месте — ни много ни мало — наместника Римской империи. Работа хоть и нелегкая, но в то же время весьма непростая, а временами — далеко небезопасная. Следить за всем приходится самому, обязанности на другого не переложить, а все шишки достаются тебе. Вот и крутишься, как белка в колесе, от зари и до заката...

Caesar 2

Стрельба по "Форточкам", изгнание бесов и прочее... 48

На вкус да на цвет, как известно, товарищей нет. Кто-то игры под Windows в упор не видит, кто-то от них без ума. В любом случае, своя аудитория у этих игрушек есть. Видимо, исходя из этого, компания "Дока" и выпустила на CD коллекцию своих игр для Windows, которая так и называется "Doka Game Collection for Windows". Что же там, в этом собрании?

Doka Game Collection for Windows

Дело было в Persephone 51

Чтобы понять, какова эта игрушка, попытайтесь представить (и соединить воедино) следующие знакомые вам вещи. Первое: заставку, схожую с интро Wing Commander 3 и боями Tie Fighter; второе: сюжет, копирующий Under a Killing Moon; третье: передвижение такое же, как в Lost Eden. Впрочем, у каждого могут возникнуть свои ассоциации, поэтому даем разгадку — это Mission Critical, еще одна из многочисленных игр жанра "приключение" (Adventure).

Mission Critical

Плюс толковый словарь... 53

Давненько мы не брали в руки картишек, давненько не выявляли, кто дурнее — компьютер или пользователь, давненько не расписывали пулю с электронным мозгом... А все почему? Все, что было на виле из картонного "софта", — как-то наскучило, приелось, онафталенилось. В общем, на свеженькое потянуло. А тут, аккурат к подготовке номера, и обновка появилась — очередной "Марьяж" (версия 4.10), выпущенный старой знакомицей российской фирмой AF Computers. Умен продукт, очень умен. Умнее всех предыдущих версий. С чем это связано — сказать не беремся. Может, разработчики алгоритм поменяли, а может, мы поглупели. Одним словом, мы бы с такой программкой экзамены по игроцкому мастерству пошли сдавать. Верней, "Марьяж" пусть сдает, а мы у него подглядывать будем. Но ведь он не даст...

"Марьяж", версия 4.10

Топор как аргумент 55

Плохое название у рецензии, правда? Грубое, какое-то замогильно-мясницкое, разбойничье, читать противно. И неэстетичное. А что делать, друзья? Что ни игра, так очередное кровопролитие. Похоже, мода такая пошла. Вот и в Druid, Daemons of Mind то же самое: взяли настоящий на суровой бесчеловечной древности лихой сюрреалистический сюжет, облагородили его большим количеством магии, картинками покрасивее да бешеной фантазией, основательно одобрили все это геройством, коварством и кровью, засунули в SVGA-графику, проварили хорошенько в Real Time Rendering и назвали получившееся словом "Druid". Между прочим, господа, это квест. Строгий такой, даже жестокий, но при всем том красивый и изящный.

Druid, Daemons of Mind

Остров войны 58

Shadow of Emperor — чисто стратегическая, пошаговая, без малейшей примеси real time военная игрушка. Существует сценарий, состоящий из двадцати последовательных миссий, кроме того, имеется ряд дополнительных карт для многопользовательских игр. Можно сражаться по сети (до шести игроков). Большое разнообразие военной техники. Игра работает под Windows+Win32, Win'95, NT. Поддерживаются любые разрешения, а не только 640x480.

На наш, общередакционный взгляд игра вполне достойна вашего внимания, особенно если вы любитель серьезных стратегий (таковых среди читателей "МИ" довольно много — судим по анкетам). Причем мы порекомендовали бы вам именно CD-версию, а не демонстрационный RIP-вариант, так как в последнем отсутствуют некоторые существенные моменты (например прогнозы погоды), да и весьма милые мультфильмы серьезно скрашивают тяготы игроманских будней.

Battle Isle 3: Shadow of Emperor

Вива лопата! 62

Есть такие игры — маленькие, но юркие. Играть в них забавно, развлекаться с ними можно долго, а на одну единственную дискету можно засунуть пачку таких игрушек. Близкий мотологии дух максимально-го минимализма (см. творчество С.Курехина) придает этим играм тонкий аромат элитарности — разве станет какой-нибудь журиющий Дэвид Боуи на своей крутой тачке юзать такие игры. Да он уж лучше в свеженького Magic Carpet'a погамится.

"Загадка поверхности"

Киберволшебство 64

Приключение "от первого лица", Кибермага, погружает нас в мир, где соседствуют высокотехнологичное оружие и древняя могучая магия. И то, и другое — в руках врагов, чья единственная цель... вы угадали — уничтожить Вселенную.

CyberMage: DarkLight Awakening

Йо-о-хо-хо!!! 66

Появляющиеся в последнее время гоночные игрушки, все как одна, стали держать равнение не на обычные автомобили, а на неких монстров, получившихся путем скрещивания тяжелого танка Т-80, стратегического бомбардировщика Ту-160 и подлодной лодки "Лос-Анджелес". Именно эти "средства передвижения", предпочитающие не обгонять, а уничтожать, ныне в фаворе у создателей гоночных имитаторов. Но Screamer, к счастью, не таков. И если в вашем понимании ракетная установка и крупнокалиберный пулемет не стали жизненно необходимыми атрибутами гоночного автомобиля, а мерой успеха в заезде является не количество "вынесенных" (вперед ногами) соперников, а то, каким вы оказались на финише, — эта игра для вас.

Screamer

Взаперти 69

Жизненный опыт подсказывает, что все люди делятся на тех, кто любит играть, и тех, кто к игре

равнодушен. Но если про вторую категорию коллег по человечеству изречь нечего — они нам просто неинтересны, то про нас с вами можно такого нарасказать! К примеру, с выходом нашумевшей игрушки The 7th Guest расхождение началось и среди игроклонников: игроманская элита, люди, неровно дышащие к квестам, взяли и разделились на тех, кто принял эту игру, и тех, кто ее на дух не переносит, считая совершенно непроходимой.

Вот такое маленькое, но удаленное наблюдение. Однако не так давно фирмы Virgin Interactive Entertainment и Trilobyte Inc. выпустили продолжение "Гостя" с ну очень длинным названием: The 11th Hour: The sequel to the 7th Guest. И все это на четырех CD!.. Но любопытно другое — не приведет ли появление "11-го часа" к еще одному размежеванию, теперь уже среди ярких сторонников "Гостя"? Почему? Все просто: "11-й" покруже "Гостя" будет...

Головоломки The 11th Hour 72

Солюшен к игре The 11th Hour

ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ

По ночам ему снились собаки..... 75

Февральский хит-парад экспертов "МИ" 76

ОТ "А" ДО "Я" \ "ДОКА"

Игры будут!..... 77

Докосовские игрушки есть, наверное, у каждого уважающего себя игромана. Если не затягивающий без остатка "Бильярд", так тетрисобразный (только лучше знаменитого "папаша") Tubis, если не сурово мотологическая Mystery of the Surface (куда там заграничной Pizza Worm!), так умничка, хоть и простенькая ShortLine. Но вот в чем загвоздка: большинство этих игр пришло к нам, увы, по пиратским каналам, ибо в России они до 1994-го почти не продавались. Да, "Дока", поимев в СССР (кажется, так называлась эта страна) неудачный опыт, обратилась на Запад, и ее "возвращение" состоялось только в 1994 году, когда стал наконец формироваться рынок отечественных игровых программ.

О том, чем жила все эти годы фирма, о доблести, о подвигах и славе "Доки", о планах и о многом другом рассказывает Анатолий ШЕВЧУК, директор отделения программных разработок компании, с которым встретились наши корреспонденты.

MACINTOSH

Полет реактивного шмеля 85

"МИ", считающий своим долгом расширять круг рецензируемых игрушек, причем не только за счет их жанрового разнообразия, но и обращения к новым аппаратным платформам, впервые знакомит вас с игровой программой, написанной специально для компьютера Macintosh. Думается, что это только начало, и мы постепенно сумеем всерьез и надолго освоить и этот довольно большой игровой рынок.

F/A18 Hornet 2.0

Нет "утюгам"! 87

Понять, почему производители игрушек держат на голодном пайке поклонников стрелялок, — невозможно (а это так, поскольку количество названий "стреляющих" игр, появляющихся одновременно в Европе и Америке, можно пересчитать на пальцах). А напрасно, ибо спрос на этот жанр катастрофически велик; да и писать эти программы, на наш взгляд, много проще, чем, скажем, биться над каким-нибудь "Одиннадцатым часом".

Так что появление коммерческой стрелялки — как луч света во мраке скринсейверной полярной ночи. Но игра Tubular Worlds заслуживает внимания не только потому, что это едва ли не единственный подобный action для "Маков". Кроме того, она позволяет играть вдвоем. Наконец, она ускорена для PowerMacintosh. Итак, давайте полетим по "трубчатому миру".

Tubular Worlds

3DO

Лицом к смерти 89

Земля (планета наша голубая) страсть как любит провозжать своих питомцев — сыновей и дочерей — в иные миры (помните: долетайте до самого Солнца и домой возвращайтесь скорей?). Но на сей раз на Солнце лететь дураков не нашлось. Корабли отправились изучать иные цивилизации. Очень скоро связь с кораблями, увы, прервалась, а потом они и вовсе бесследно исчезли с земных радаров и телескопов. Катастрофа? ребята сбились с курса и налетели на астероид? Все может быть на просторах Вселенной... Но однажды орбитальная охрана заметила приближающийся космический фрегат. Это был Space Hulk, один из тех кораблей, что был отправлен в экспедицию.

Надеемся, вы уже поняли — это 3DO'шная версия знаменитой PC-игры Space Hulk, которая почти ни в чем не уступает оригиналу.

Space Hulk

Самурайский меч,
или Двойное хакари 92

Едва появившись, Mortal Kombat вызвал жуткую зависть со стороны массы программистских контор, которые в спешном порядке принимали клепать (не всегда, правда, умело) свои компьютерные мордобои. Добрая половина этих клонов была моментально раскритикована и забыта. Постигнет ли эта участь игрушку Way of the Warrior, относящуюся к тому же вечному жанру, сказать трудно. Это, конечно, не MK, не Tekken и не Toh Shin Den, но все же, все же...

Way of the Warrior

Флаг для патриота 94

Кто не любил в детстве играть в "танчики"? Все любили. И все отчетливо помнят те великие пластилиново-танковые сражения, проходившие на большом лапачном столе, после которых последний едва оттирался от воронки, остатков поверженной техники и павшей смертью храбрых лехоты.

Но времена меняются, и вместо фамильного стола — компьютер 3DO, а вместо игрушечных танков — комп.экт с action-игрой Return Fire. И все по-прежнему довольны. Даже постаревший (чуть-чуть) папа, которому вы иногда, по великим праздникам, горжественно вручаете второй стих. Дабы и он часок-другой порезвился...

Return Fire: Maps O' Death

SUPER NINTENDO

Конг из клана Конгов 99

Свершилось! Можете не верить своим глазам, ушам и прочим органам чувств, но реальность не изменилась. Да, то, о чем так долго мечтали и чего так сильно боялись игроманы всего мира, произошло. Вышла новая часть известнейшей игры, сделавшей "Нинтендо" суперпопулярной игровой платформой. Так что немедленно выключайте свой "писюк", откладывайте в сторону свои "Сети", "Сони" и прочие деки и держитесь крепче: сегодня, завтра и в ближайшие полгода (как минимум) на арене снова Donkey Kong Country с новым опусом под названием Diddy Kong's Quest.

Donkey Kong Country 2

РУКОПИСЬ, НАЙДЕННАЯ В TMP-ФАЙЛЕ

Ну, юзер, погоди! 105

ИНТЕРНЕТ ИГРАЮЩИЙ

"Интернет": контакт? есть контакт! 109

Рубрика "Интернет" играющий", которая поначалу задумывалась нами как неназойливый гид по довольно специфическим сетевым играм и прочим доступным через глобальную международную компьютерную сеть развлечениям, с этого номера начинает плавно и логично обрывать "техническим мясом" и иной как бы вторичной, но на самом деле весьма полезной информацией (что, где, когда). Этого требуют читатели, того же хотим и мы.

Почему? Вот лишь одно письмо из магазинноигрушечной почты. Пишет (нет, не пишет, а рвет и мечет! — ох и экспансивные у нас поклонники) Николай Митронов из подмосковного поселка Кубинка: "Интернет" — это, конечно, здорово, но где к этому вашему "Интернету" подключиться? А то ведь сидишь, читаешь и пальчики облизываешь, они грязные, а ты их все равно — потому что очень хочется. "Интернет", ау, откликнись, дай ответ! Нет, не дает ответа. Точнее, это вы не даете ему голос подать. Живее, господа, надо реагировать на запросы читателей (даже невысказанные), нюхом надо их чувствовать, ведь хорошие идеи в воздухе витают... Но вы не обижайтесь, я вас вообще-то люблю... Да... сначала в зубы, а потом лобызаться лезет... Ну да ладно, мы отходчивые. И так...

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

Компьютер своими руками 117

Сегодня мы начинаем публикацию цикла статей (по всей вероятности, она будет по-хорошему бесконечной), посвященных самому главному "игровому железу" — персональному компьютеру (ПК, он же PC, он же "писюк"). Основная цель этих материалов — познакомить вас с практикой сборки компьютера по частям и улучшения конфигурации (upgrade) уже приобретенного (собранного) ПК.

МК 3: СПЕЦИАЛЬНЫЕ УДАРЫ ВСЕХ ГЕРОЕВ

123

SONY PLAYSTATION

По рецепту доктора "Карантина" 132

Коротко, но предельно ясно игру Twisted Metal, созданную в американском отделении Sony, характеризует то, что она поразительным образом напоминает зверский Quarantine. Наш любимый автор уверяет читателей, что в этом-то и есть сермяжная (она же кондовая) правда жизни, что на эту автомашинку вообще должны быть похожи ВСЕ вновь выходящие игры. Даже какой-нибудь очередной клон "Тетриса" и тот обязан. Почему? Читайте рецензию.

Twisted Metal

Горе от ноги 135

Доказано давно: есть игроманы, а есть морталкомбатовцы. С любовью относись и к тем, и к другим, мы тем не менее, попадая на улице в сложные ситуации (Пацан, дай закурить! — ? — Ах, ты еще и не куришь?..), инстинктивно ищем глазами в пытающейся ничего не замечать толпе "Болельщиков" комбатовца: он если и не поможет (физически), то хоть заветную комбинацию кнопочек выкрикнет (а с джойстиком мы не расстаемся). Ручонки мозолистые рупором сложит и прощелчет что-нибудь типа: А-Б-В-Г-Д-Е-К-Л-М-Н-Start! И тогда — держись, хулиган!

Но вот вопрос: чья подсказка будет эффективней — комбатовца или поклонника Street Fighter'a? Причем не того примитивного психишного Street Fighter'a, а игры от незабвенной Sony PlayStation. Да, это вопрос, ибо неплох "Уличный бокс", сделанный для приставки, ох неплохо...

Street Fighter

Один на один,
или Искренний яп-понский футбол 137

Prime Goal

ЧИТАТЕЛЬ ПОПИСЫВАЕТ, РЕДАКТОР ПОЧИТЫВАЕТ

139

ВЗЛОМ

Quake: рождение монстров 143

Итак, долгожданный Quake зашагал-таки по нашим истосковавшимся винтам. Правда, это всего лишь тестовая сетевая версия, в которой человеку, не имеющему выхода в сеть, как будто и делать нечего: бродить по лабиринтам, плавать по затопленным подвалам замка и стрелять по мрачным стенам, пробуя, насколько хорошо Джон Ромеро запрограммировал рикошет, может быстро надоесть. Но... но не спешите печалиться. Редакционные умельцы в мгновение ока раскусили программу и явили магазинноигрушечному миру... МОНСТРОВ Quake.

Quake

Возвращение "Синдиката"

Помимо продолжения известной игры Theme Hospital и новой реализации engine'a от Magic Carpet, что даст нам увлекательное подводное действо под именем Creation, фирма Bullfrog готовит к выпуску Syndicate Wars, или Syndicate 2.

Syndicate Wars — это первая 32-битная игра, с которой знаменитая фирма выступает на рынке. Задача

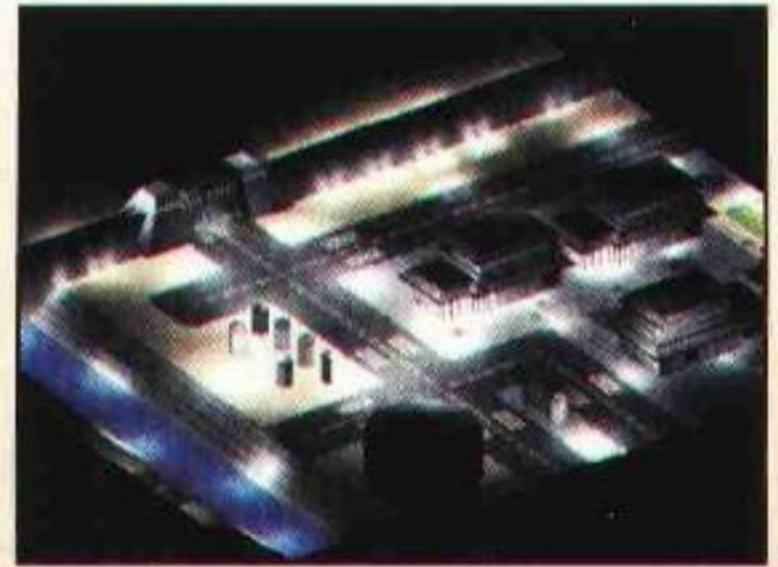


играющего проста до безобразия: в качестве руководителя корпорации, использующей услуги кибернетически-измененных агентов, вам предстоит завоевать контроль над планетой. Сюжетная ситуация вкратце такова: вскоре после возвышения EuroCorp Syndicate и завоевания им лидирующих мировых позиций некие темные силы запустили в мировую компьютерную сеть вирус с самоизменяющимся кодом. Прежде чем хакеры из синдиката напали на его след, вирус успел порушить и отключить все крупные сети. Этот хаос длился 50 лет и был известен как First Downtime...

После этого мир был разделен на зоны влияния, и началась Эра Синдикатов...

Syndicate 2 — это весьма модернизированный графический engine, огром-

ное количество нового вооружения и киберпримочек для агентов. В распоряжении играющего, на которого со всех сторон насаждают вражеские лазутчики, религиозные фанатики и рокеры (!), — автомобили, лодки и даже танки. Кроме того, наконец-то осуществляются мечты многих поклонников игры: новый Syndicate поддерживает head-to-head!



Descent 2: в ожидании Quake



DESCENT 2

Близка к завершению работа над второй частью некогда нашумевшей игрушки Descent (Parallax Software). Уже выпущена демо-версия Descent 2 (картинки из нее, по нашему мнению, украшают эту полосу). Минимальные системные требования для демо-варианта игрушки: 486/33, 8 Мбайт RAM, 12 Мбайт на жестком диске, VGA/SVGA. По сообщениям самого изготовителя, полная версия игры будет содержать 30 новых уровней, более 30 новых монстров (в том числе и боссов) и свыше 10 новых образцов вооружения.

Descent 2 — это еще и улучшенная графика (игра поддерживает SVGA-режим), возможность игры в сети и "искусственный интеллект" компьюте-

ра. Так, вражеские роботы отныне изощрены в тактике ведения боя. К примеру, в случае явного преимущества живого соперника робот может отступить и подождать помощи собратьев или продолжать бой, но уже ловко уворачиваясь — так, как это делает сам игрок.

Предполагается, что игра в режиме SVGA будет рассчитана на Pentium, но авторы предусмотрели и вариант для 486-х машин: наряду с разрешением 320x200 поддерживается режим 320x400. Для тех же, кто собирается играть на Pentium Pro,

есть режим 800x600. Похоже, что Descent 2 может стать неплохим способом скоротать время в ожидании Quake'a, чей выход снова откладывается (см. далее).



Psygnosis осваивает SPS

Похоже, что компания Psygnosis в тесном сотрудничестве с фирмой Sony Interactive Europe (до сентября прошлого года она, кстати, называлась Sony Psygnosis) решила всерьез освоить сразу два игровых формата — PC CD и Sony PlayStation. Так, уже вышли "двухплатформные" Destruction Derby, 3D Lemmings, WipeOut, на подходе Crazy Ivan, Novastorm. Вот-вот в Москве появится игрушка Assault Rigs, сделанная в бессмертном жанре 3D Shoot'em up.



Assault Rigs — это "стратегический" поединок, ведущийся на чем-то вроде танков и позволяющий играть в сети (до 8 игроков). Любое подобное средство передвижения строго индивидуально: у каждого своя скорость, защита (броня), оружие и т.п. Игрок попадает в обширный трехмерный лабиринт специфического вида (в одном уровне — до четырех и более ристалищ), и его задача — либо уничтожить своего противника, либо собрать все драгоценные камни, разбросанные по лабиринту, пока не закончилось отпущенное время, после чего удрать.

Для достижения цели предоставляется обширный арсенал — мины, пулеметы, лазеры, ракеты и прочее. К победе играющего приведет правильное использование оружия (в этом и есть элемент "стратегии"!), с помощью которого можно будет уничто-



жать соответствующие неприятельские объекты.

Помимо Assault Rigs в ближайших планах Psygnosis выпуск игр Parasite, Sentient, G Police, Alphastorm, City of the Lost Children.



Bullfrog вырастила супергероя

Компания Bullfrog, долгое время не обращавшая внимание на кочующих из игрушки в игрушку "настоящих 3D-мужиков", наконец решила-таки отдать должное культу супергероя. И выдала на-гора игру, которую с

большой долей юмора назвала "Indestructibles".

По слащавым увещеваниям рекламы, "теперь каждый юзер сможет создать свою команду супергероев". Но для начала можно

сотворить своего личного "настоящего мужичка" (пол не важен — это может быть даже дама): возможные комбинации внешности бесконечны. Учитывая, что графика векторная, картинки просто не могут не

впечатлять. Создав внешний облик, снабдим персонаж личными качествами, так сказать, чертами характера.

Первой миссией вашей команды является постройка собственной базы, в дальнейшем же, видимо, придется снова спасать мир! Bullfrog сообщает, что компьютерный игрок будет обучаемым: так, он сможет создавать собственную стратегию в зависимости от поведения играющего!



День прошел, а ты все жив?!

Вот уже полтора года многомиллионная армия любителей DOOM ждет появления на свет нового творения iD Software — Quake: the Fight for Justice. Выход игрушки был запланирован на прошлое Рождество, но вместо этого iD объявила о продлении срока разработки ориентировочно еще на полгода — до июня 1996 года. Разго-



ряченные фанаты застучали джойстиками по столу, требуя: "Quake'a! Quake'a!", но дело оказалось далеко не таким простым.

То, что открылось нашим корреспондентам, залезшим в сеть "Интернет", поразило редакцию до глубины ее бездонной коллективной души. Слова "Цыпленка" Джона Ромеро (John "Chicken" Romero) о том, что Quake будет превосходить DOOM настолько, насколько тот превосходит Wolfenstein, были, пожалуй, слишком уж скромны, и если iD удастся закончить создание новой игры к июню, это будет поистине удивительно: если все запланированное будет воплощено в окончательном варианте, Quake обещает открыть новую эпоху в игровой индустрии.

Слухи о том и о сем, о новых возможностях и принципах, заложенных в основу игры, ходили уже давно: разработка проекта началась осенью 1994 года, после выхода в свет DOOM 2, но о том, что вслед за этой эпохаль-

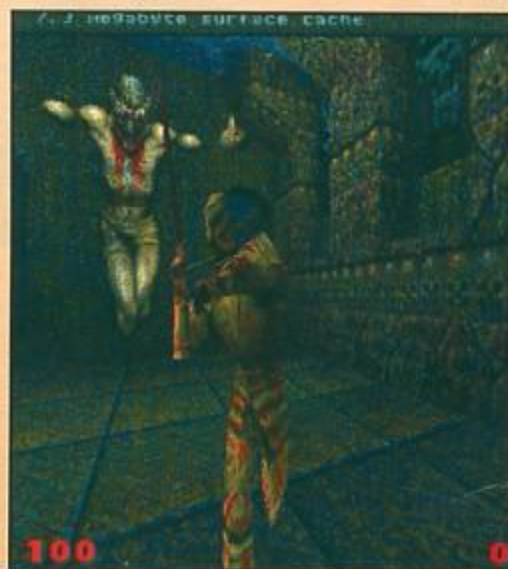
ной игрой обязательно должен появиться Quake, все знали заранее. Соответственно, количество слухов о том, каким будет новое творение iD, было прямо пропорционально числу тех, кто когда-либо играл в DOOM: кровь в жилах стынет при попытке представить себе эту массу "информации". Однако долго держать что-то в тайне очень сложно, поэтому капля за каплей информация все же просачивалась из уст самих Ромеро и Кармака, ключевых программистов iD. И к данному моменту ее уже просочилось достаточно, чтобы можно было отчетливо представить себе основные черты нового шедевра, которому назначено в очередной раз перевернуть мир.

Прежде всего, это будет приложение архитектуры "клиент-сервер"! И не думайте, что мы вас пугаем, так говорят сами творцы. Любой "игро-способный" набор будет содержать клиентскую и серверную части. Да-да, даже в варианте одиночной игры под DOS! Но зачем, по-вашему, это сделано так странно? Правильно, для того чтобы можно было играть на разных аппаратных платформах под управлением различных операционных систем! Так, первая серверная часть игры была разработана для IRIX на платформе Silicon Graphics, а первая клиентская — для NeXTStep for Intel.

Из этого следует, что вожделенный DeathMatch превращается едва ли не Сталинградскую битву: в сущности, количество одновременно сходящих с ума будет ограничено лишь способностями сервера по поддержке каналов связи. Вот как представляют это Ромеро и Кармак: предположим, вы думаете, что вот эта машина Silicon Graphics Iris Indigo2 потянет 20 "клиентов"-игроков, подсоединенных к ней одновременно. О'кей, вы покупаете этот Indigo2, затем устраиваете

коммерческую службу под названием "Quake Dial Up" — и вот они, ваши деньги. Что такое? Вы не знаете, откуда взять серверный код Quake для данной платформы? Но ведь это же очень просто — скачайте из Internet. Что? Это незаконно? А вот и неправда, это вполне законно и не будет являться пиратством. Это не мы так говорим, это в iD так считают, а здесь знают, что говорят. Серверные коды будут открыты для любого некоммерческого использования: вы сможете сделать из игры все, что пожелаете. Причем это не голые слова: разработчики клятвенно божатся не скрывать законы поведения мира Quake в коде, а открыть к ним всеобщий доступ.

Конечно, для начала создатели



разработают некоторый исходный мир. Он будет готическим, мрачным и действительно ЗЛЫМ — ведь, по мнению авторов, DOOM таковым не являлся. Ну что это за борьба со злом: вы наводите ружье, пиф-паф, и все покойники!

Далее. Quake наконец-то переберется из 2,5D в 3D. Причем объемными и текстурированными будут не только уровни, но и монстры. Вступят в свои права законы физики (в отличие от того же Нехеп, где они лишь имитировались): низ будет низом, и когда вы рухнете с крепостной стены, то увидите

именно то, что видит в подобной незавидной ситуации живой человек.

Гильотина реализма доберется и до звука, а именно: прощай, Музыка. Как бы это ни было печально, за кадровой музыки в Quake не останется. Акцент будет перенесен на конкретные звуки: в лесу вы услышите шуршание листьев и завывание ветра, а в замке — скрип дверей и полов, топот ваших и чужих ног и т.п. Причем уши будут не только у вас, но и у монстров, и они тоже смогут вас услышать.

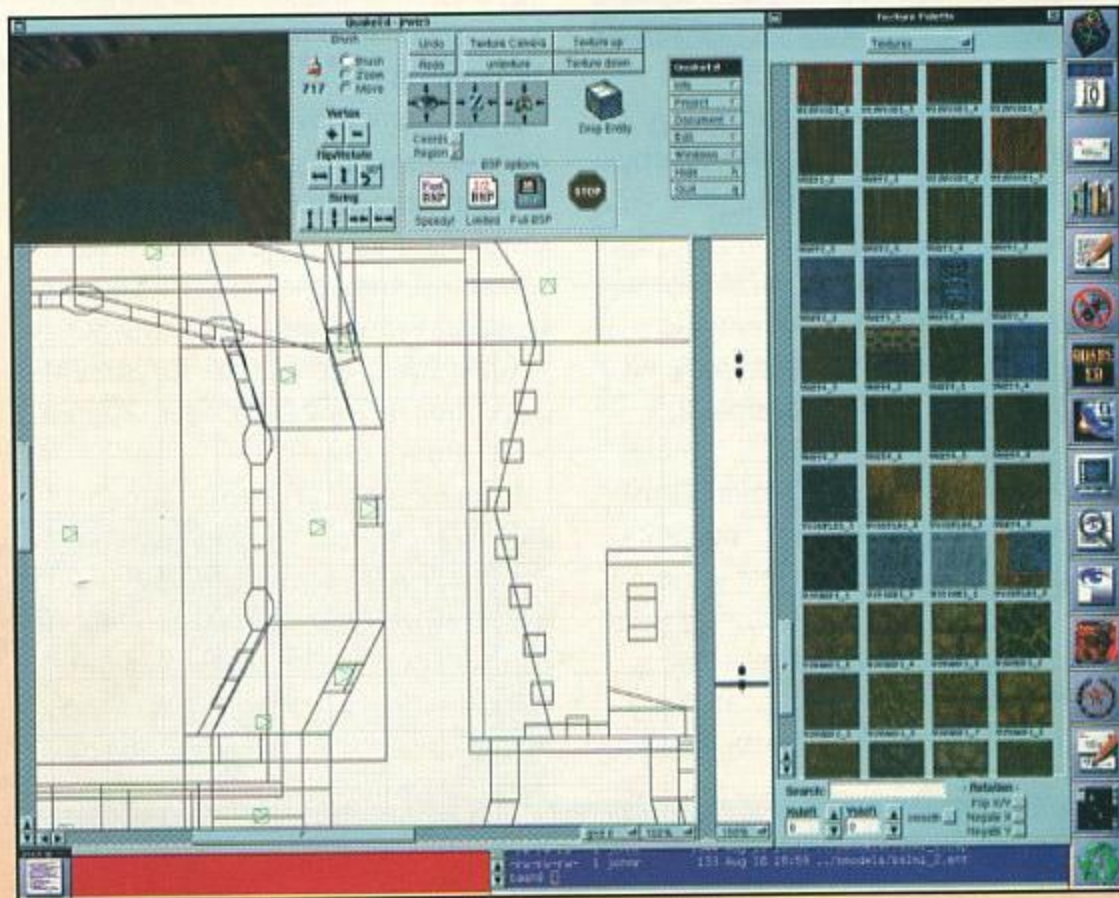
Интересное применение найдет предмет игровой роскоши — "head-set". При игре по локальной сети вы сможете общаться со своими товарищами/противниками с помощью этой комбинации "микрофона-и-наушников-в-одном-флаконе", причем звук будет ослабляться с расстоянием!

Особенно внимательно в iD отнесутся к реакциям чудовищ на ваши действия. Монстры больше не будут лежать, вытянув к вам ноги, независимо от того, в какой позе они погибли, не станут дрыгать нижними конечностями при ранении в руку, да и вам не придется хвататься за горло при попадании в вас

ракеты. Кстати, ракет тоже больше не будет. Доподлинно известно, что у вас появится молот (!), но вот чем будет вооружен играющий еще, пока непонятно.

Вам достаточно или добавить еще? Думается, что пока хватит. Но просим не забывать, что все сказанное

покамест относится к области вероятности, а не фактических данных, — хотя и очень высокой вероятности. Так что не уличайте нас потом во лжи, если в Quake что-то окажется не так. А пока полюбуемся на новые картинки из игры, чья "утечка" в "Интернет" постоянно организуется iD.



Так выглядит редактор Quake.

Шпионские страсти: КГБ vs ЦРУ

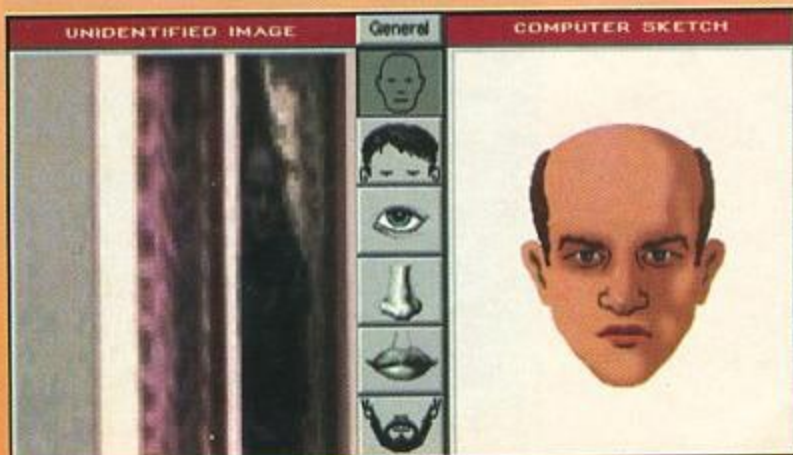
Компания Activision (вероятно, совместно с российской ГБ и американским ЦРУ) запланировала на конец нынешней зимы выход новой игры в стиле "шпионские страсти" под очень скромным названием Spycraft: The Great Game. Судя по всему, это

будет приключенческий триллер, воссоздающий противостояние двух могучих разведывательных служб после окончания холодной войны.

Вы будете долго смеяться, но в создании игры действительно участвовали "заслуженные шпионы" россий-

станет воистину гомерическим, если вы узнаете, что господа шпионы не только трудились над сценарием, дабы сделать игрушку максимально правдоподобной, но и снялись в ней в качестве... главных действующих лиц.

Spycraft: The Great Game будет происходить от первого лица и содержать огромное количество видеоматериалов, в том числе интерактивных. Но большую часть времени игроку придется разгадывать разнообразные загадки, включающие в себя распознавание образов, идентификацию голосов, ведение наблюдения за объектами, работу с фотороботом в попытках установления личности человека и т.п.



ской госбезопасности и штатовской контрразведки: шустрой Activision удалось привлечь к работе двух знаменитых разведчиков — генерал-майора КГБ Олега Калугина и бывшего директора ЦРУ Уильяма Колби. Однако смех ваш

В поисках талисманов

Прошло более трех лет с тех пор, как слово "Wizardry" последний раз появлялось в названии игры.

Наконец, в марте нынешнего года известнейшая компания Sirtech планирует выпустить Nemesis: A Wizardry Adventure — игру, которую можно назвать продолжением знаменитой серии.

Авторы игрушки охарактеризовали ее как смесь приключения и RPG. Nemesis можно разделить на три основных элемента: драки, загадки, расследования.

Все бои происходят в реальном времени, то есть вам не придется раздумывать, прежде чем нанести удар. Кроме того, играющему надо будет определиться с оружием и магией (выбор имеется), чтобы в дальнейшем применять их только

нечто, называемое Nithos Shadow (Тень Нитоса) и являющееся порождением древней магии. По не совсем понятным причинам, Тень выбрала вас в качестве объекта для атаки. Остановить ее смогут только 7 волшебных талисманов, которые были когда-то утеряны. Ваша цель — найти их.

Nemesis предполагает наличие у играющего хотя бы 486/66, 8 Мбайт RAM, 20 Мбайт на диске, 2-скоростного CD-ROM и мышки.

Но это не все.

Окрыленные успехом Jagged Alliance, авторы срочно готовят продолжение этой военной стратегии. Название второй части Deadly Games. Веселая компания наемников из Jagged Alliance возвращается на ваши PC обнов-



по назначению и в нужном месте. Действие Nemesis происходит в заранее нарисованном (SVGA-графика), весьма реалистичном трехмерном мире.

Результатом всего этого является игра, внешне довольно похожая на Myst, но более сложная с точки зрения игрового процесса.

Ну, а кого представляет играющий? Главным героем Nemesis является одинокий искатель приключений, которому угрожает

ленной и более многочисленной. Deadly Games будет поддерживать до четырех игроков по сети (двое по модему и нуль-модему), а также будет содержать полный набор как одиночных миссий, так и кампаний. Целиком заменены карты, более того — к игре прилагается готовый редактор карт. Как обычно, возрастет количество оружия. Создатели обещают, что в эту версию JA можно будет играть до бесконечности...

Помесь DOOM'a с Dungeon Master

Кое-какая дополнительная информация появилась и о Realms of the Haunting, игрушке от Gremlin, которая появится в апреле 1996-го.

Представьте себе окрошку из DOOM и Dungeon Master. Это и есть новая гремлиновская игрушка, происходящая от первого лица в трехмерной графике и напичканная оцифрованными видеомонстрами.

Вы играете за некоего Адама Рендалла, человека, который унаследовал жутко таинственное поместье. Некто приносит вам странные штучки, оказывающиеся остатками шести священных печатей, испокон веку охранявших землю от вторжения адских сил. Осталась только одна печать, на которой держится весь мир, и именно вам выпало раскрыть все секреты дома, совершить переход в другое измерение и спасти планету от ужасной опасности.

Прекрасная трехмерная графика динамично сочетается с видеорядом, появляющимся, впрочем, только в нужный момент и в определенных местах.

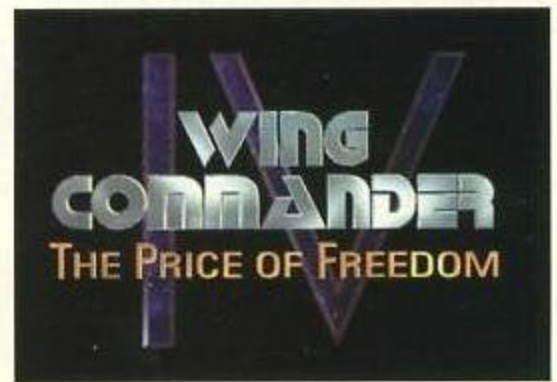
"Великолепный сюжет, выдающиеся технологии"

Руководство LucasArts Entertainment объявило, что фирма и в дальнейшем будет придерживаться установленных традиций "великолепного сюжета и выдающихся технологий". Три новых игры, выпускаемых компанией в начале 1996 года, должны подтвердить это заявление.

Afterlife дает возможность играющему создать свой рай и ад, Mortimer and the Riddles of the Medallion — первая попытка Lucas'a прорваться на рынок игр для детей, а Indiana Jones and his Desktop Adventure — пополнит список приключенческих аркад под Windows.

The Price of Freedom:

10 зеленых лимонов



Честно говоря, мы эту "дему", именуемую Wing Commander 4 (а может, 447 может, это уже мыльная опера?) давно заприметили, но писать о ней не хотели принципиально: уж больно тупа, самодовольна и неинтересна. Наверное, как и коммерческая версия знаменитой игрушки, которая ожидается в России со дня на день (в момент

про все 10 млн. \$ (!!!), но сумевшая лишь повторить WC 3. Мелкие сюжетные новации, видео, снятое на киноплёнку в "живом" павильоне, — не в счет, суть осталась прежней — война на широких космических просторах. Что это? The Price of Freedom от измученных ожиданием фанатов?..

Да, а еще вы спрашиваете, что

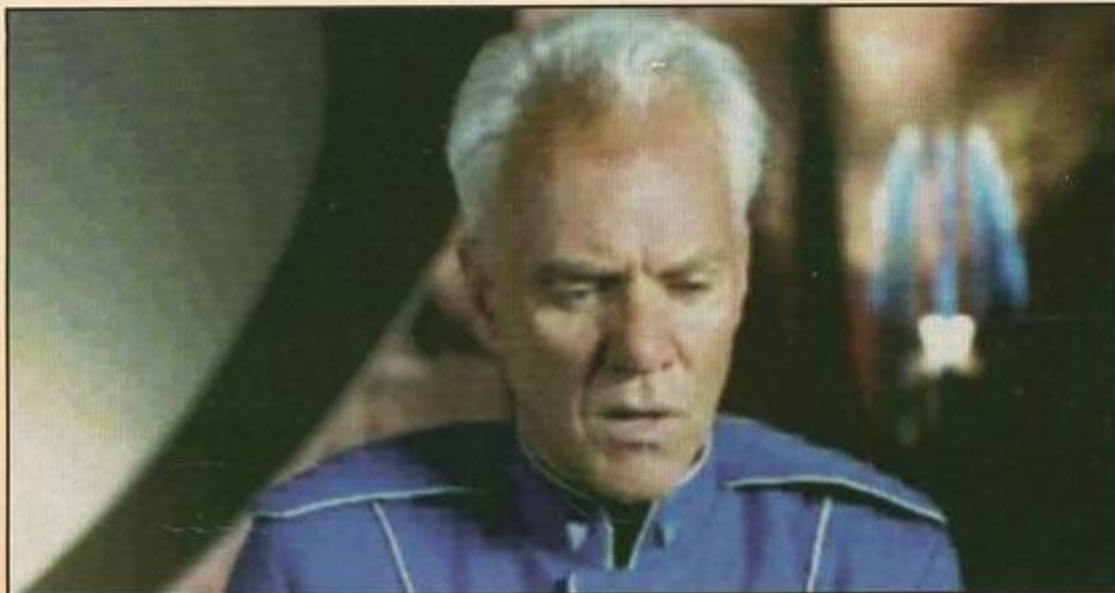
А в самом центре завода — огромный чан с тягу-у-учей резиновой массой (да это же бубль-гум! — **Ред.**). Рабочие — такие живописные ГОЛЛИВУДСКИЕ бурлаки — тянут из него тонкую резиновую нить и наматывают на огромную бобину. А над всем этим великолепием на огромной высоте болтается звездно-полосатый лозунг: даешь Wing Commander 4!..

А что, разве не так создается эта игра, медленно, но упорно вырождающаяся в мыльную космооперу?

Если честно, когда-то я был ба-а-альшим поклонником Wing Commander'a. Первого. И очень радовался, когда вышел WC второй. Когда появился третий мне стало весело. Но сейчас мне уже не смешно. Почему? Да потому что кроме имен (ну как же — McDowell, Namill, Wilson! — кинозвезды первой величины), умопомрачительного помпезного музона, да слегка модернизированной интерактивности другого-то ничего и нет. Другого — значит, нового. Интерфейс прежний, графика лучше не стала...

И "демка" тоже слабая. Так себе, прямо скажем, "демка", назвать ее адекватной 10-миллионнодолларовому продукту — наплевать на истину. Короче, ничего особенного. Это и демо-версией назвать сложно. Судите сами. После заставки, почему-то видеоцифрованной, вы попадаете в некую комнату, откуда есть два выхода: один в DOS, он нас не интересует, а другой в демо-миссию. Что это такое? Вам дается четыре минуты, чтобы убить как можно больше всяких гадов. Как только время истечет — вы должны вернуться на "базу". Вот, собственно, и все.

Но больше всего меня поразили требования игрушки. Машина 486/66, 8 Мбайт RAM, VESA 1 Мбайт —



подписания номера в печать, то есть 20 февраля, WC 4 наконец-то объявился в столице нашей родины. Так что читайте в следующем "МИ" подро-о-обнейший отчет. — **Ред.**)... Но вот читатели... они, наивные, на что-то надеющиеся, нашего манкирования не поняли и продолжали вопрошать: кто виноват в... и что делать с... ?

Сообщаем всем заинтересованным гражданам и организациям: как нам почему-то кажется, виновна фирма Origin, выложившая за все

делать? Как что? Играть, конечно. В WC 3. Или 2. Если сможете, если не надоело...

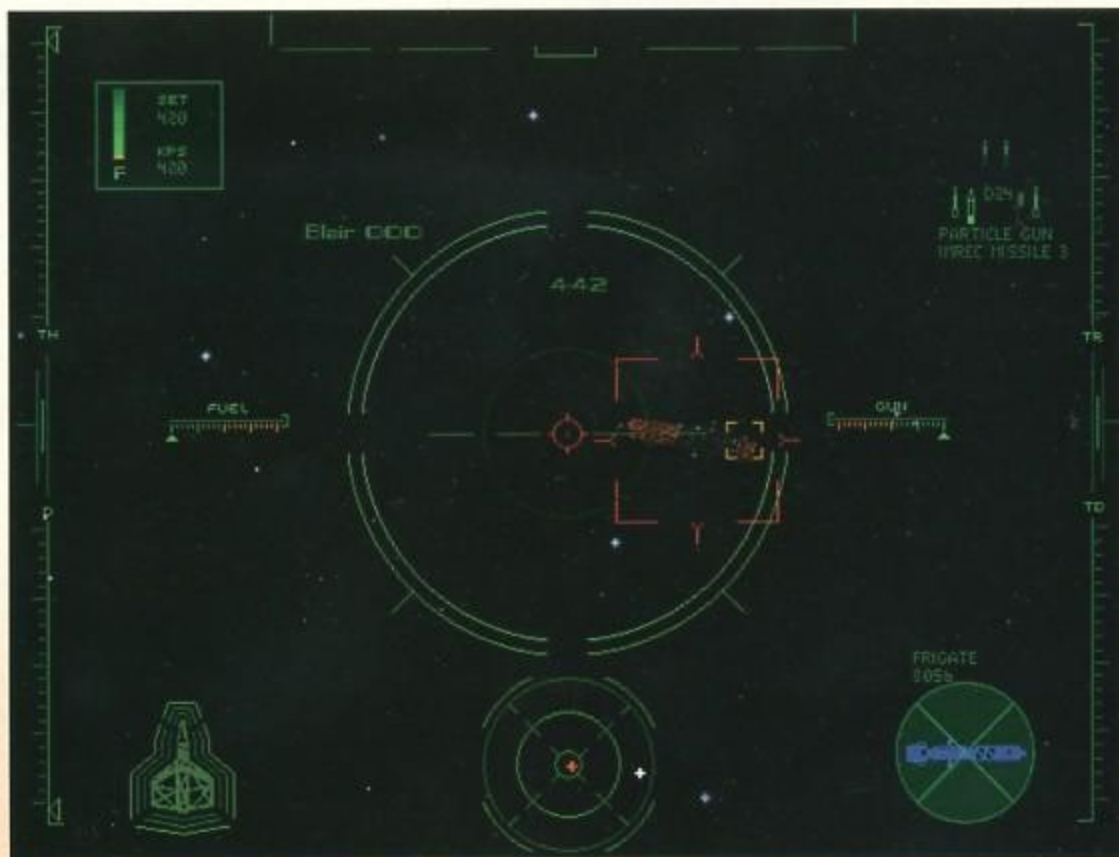
Ниже мы приводим впечатления нашего эксперта Алексея Боброва от "демы" WC 4. Внимайте. Только без эмоций!

"Не знаю как вас, а меня эта "тугамотина" уже достала. Нет, вы зря возмущаетесь, вообще-то я человек лояльный. Но когда слышу словосочетание "Wing Commander", хватаюсь за пистолет, ибо картина, моделируемая моим растревоженным сознанием, поистине кошмарна. Попробую ее живописать. Вообразите подземный завод огромных размеров. Вокруг все шипит, шкворчит и постанывает, какие-то монструозные клапаны со свистом выпускают пар, стоит воюющий "индустриальный" туман.



это теперь самый-самый минимум. Я сам, в общем-то, еле уложился в это зверство. А ведь в памяти еще живет то счастливое время, когда и 1-й, и 2-й "висюки" нормально шли на "двушке" с двумя мегабайтами памяти. Грустно все это как-то.

А уж насчет количества компактв не беспокойтесь. Не может же Origin стерпеть, что самая объемная игра — это "Фантазмагория" (Алексей прав — шесть "сидюков", чуть-чуть не дотянули умельцы из Origin до умельцев из Sierra. — Ред.)".



Новая космическая стратегия от Blizzard

Фирма Blizzard, хорошо известная великолепной военной стратегией Warcraft, совместно с компанией Changeling Software вот-вот выпустит игру Pax Imperia 2. Как видно из названия, это продолжение Pax Imperia, но вряд ли большинство игроков знакомо с первой частью игрушки, поскольку она была создана исключи-



тельно для платформы Macintosh.

Первая часть Pax Imperia получила прекрасные отзывы от тех, кто играл в нее на "Маке" (это едва ли не лучшая стратегия для Macintosh'ей), поэтому авторы решили приступить к созданию продолжения, не забыв при этом поклонников PC.

Игра представляет из себя очень развитую космическую стратегию, обладающую впечатляющими возможностями. Начнем с того, что вы сами будете формировать для себя "игровое поле", создавая ту вселенную, которую потом завоюете. Далее игра будет

продолжаться в традициях симуляторов захвата космических миров: исследования, колонизация, экономическое развитие, дипломатия, шпионаж, технологические разработки и войны.

Очевидно, что каждая планета манящей вас вселенной содержит различные природные ресурсы, населена разнообразными космическими расами. Главная задача играющего — завоевывать планеты и "обустраивать" их — возводить на них заводы, города и прочее, чтобы в итоге во всеоружии встречать противников. И, естественно, побеждать их.

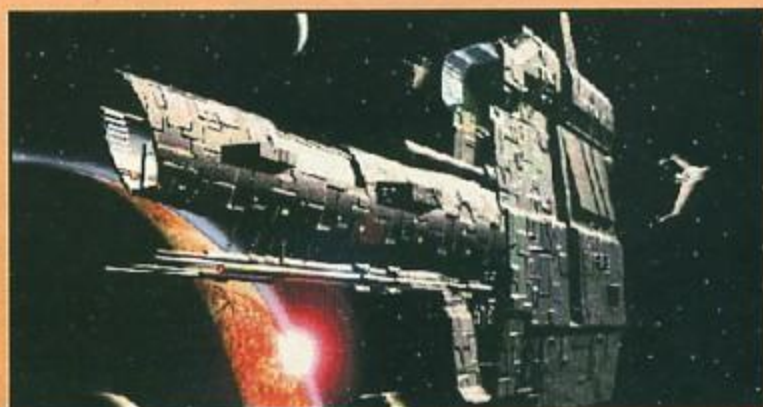
Все космическое хозяйство контролируется вами либо вашими наместниками — в случае, если размеры захваченного вами мира таковы, что вы уже не в состоянии за всем уследить. Однако в любой момент вы можете лично вмешаться в происходящие где бы то ни было события.

В принципе, победить в Pax Imperia 2 можно, так ни разу ни с кем и не сразившись (на поле брани), действуя только

дипломатическими и экономическими методами.

Кроме всего прочего, игра содержит огромное количество видеоматериалов, иллюстрирующих происходящие события, и поддерживает до 16 игроков (реальных или компьютерных) в случае, если строительство империи будет развернуто в сети. При этом важно, что компьютер сам может развивать отдельные (или все) области деятельности, включая экономику, политику и управление провинциями.

Наконец, по словам авторов, в игре будет около 1000 видов технологий, произвольные конструкции кораблей, интерактивные советники, очень детализированная экономика и, несомненно, великолепная графика и чарующий звук.



Bethesda берет за старое

9 лет назад компания Bethesda взяла штурмом рынок компьютерных игр, выпустив целую серию вещей, обладавших привлекательными сюжетами и являвшихся новым



словом в плане графики. С тех пор было получено множество наград, в том числе и "компьютерный Оскар". Сейчас фирма готова повторить свой подвиг, приготовив несколько весьма интересных игр.

Во-первых, это Daggerfall: The Elder Scrolls 2, продолжение знаменитой RPG The Elder Scrolls: Arena. Вы попадаете в уникальный мир Tamriel со специальной миссией — раскрыть заговор против императора. Впрочем, миссия миссией, но игрок может преследовать любую цель и быть тем, кем ему хочется быть в этом виртуальном мире. Если же вы заинтересуетесь полученным заданием, то перед вами будут развернуты впечатляющие истории, полные любви, одержимости, темного колдовства и предательства. А в награду за терпение



раскроется секрет древней силы, власть над которой хотят получить заговорщики. Герой должен принять решение: какая из враждующих сторон достойна обладания ею.

Игра ожидается в апреле 1996 года.

Как мы уже сообщали, Bethesda,



взяв себе в компаньоны Centropolis Entertainment (фильмы "Луна 44", "Универсальный солдат", "Звездные

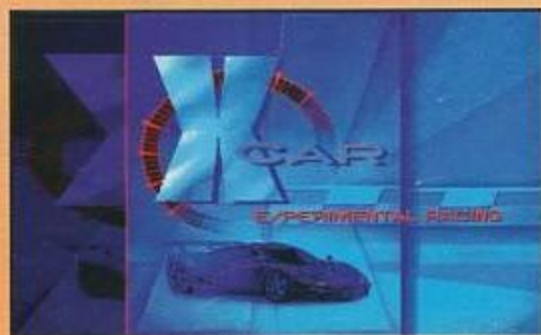


врата", "День независимости"), готовит к выпуску фантастическую игру The 10th Planet.



В Солнечной системе открыта новая (10-я) планета. Ученые убедительно доказывают, что именно она являлась причиной стихийных бедствий на Земле за прошедшие миллионы лет. Единственный удручающий факт — эти бедствия вовсе не были "стихийными". Внезапно человечество узнает, что оно не одиноко...

И еще несколько строк о компании



Bethesda, которые снова вас не удивят, но зато сопровождаются парой картинок. Итак, если помните, компания отважилась попробовать себя в совершенно нетипичном жанре



симуляторов. Речь об игре X-CAR: Experimental Racing.

Технология гоночных автомобилей движется вперед огромными скачками, и вам предстоит "оседлать" эти почти что машины будущего. Вам предоставляется широкий выбор гоночных болидов (до пятнадцати), возможность их реконструировать и даже обкатывать в лаборатории. Игрок может соревноваться как с компьютерными соперниками, так и с друзьями по сети. Игра содержит 8 обычных и 10 экспериментальных трасс, плюс 4 трассы для обкатки машин. Если добавить, что X-Car поддерживает как VGA, так и SVGA, то остается одно — с нетерпением ждать появления игры.

Command & Conquer:

продолжение следует

На Internet Site компании Westwood Studios наконец появилось сообщение о грядущем в апреле нынешнего года выпуске второй части Command & Conquer: Red Alert. К сожалению, по давней традиции, никаких картинок из самой игры и демо-версии не предвидится.

Старый сюжет новыми красками

В начале весны компания Psygnosis выпускает Power Sports Soccer — игру, продолжающую футбольную линию известных Actua и FIFA. Движения виртуальных футболистов основаны на заснятой под различными углами игре настоящих профессионалов. Для этого была использо-



вана восьмиканерная оптическая система, с помощью которой были получены снимки тысячи различных положений игроков во время матча. Базируясь на этих фото, авторы игры создали полигональные модели футболистов, которые затем были специальным образом обработаны — дабы сгладить неровности многоугольников и добиться плавной анимации.

Но главной новостью PSS будет то, что в ее структуру внесен элемент “интеллектуальности”: на каждого игрока “заведена” специальная база данных, в которой хранятся его “параметры”: уровень интеллекта, сила удара, аккуратность при выполнении приемов и т.п. Зная футбольные правила, хорошо ориентируясь в характерах своих виртуальных игроков, вы сможете совершать



“интеллектуальные” движения, предвосхищающие возможное развитие игры. Понятно, что это обещает привнести новый аромат в старый сюжет.



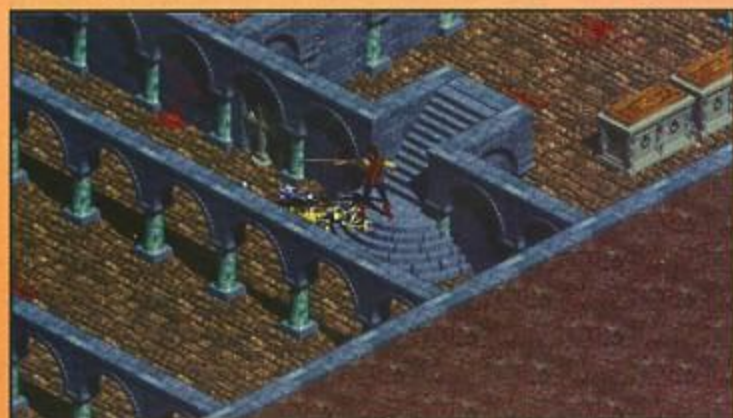
Diablo — RPG с сумасшедшинкой

Еще одна новинка от Blizzard: оказывается, ее программистские гении все еще не успокоились на достигнутом и готовят к выпуску Diablo, RPG с сумасшедшей SVGA-графикой и интерфейсом в стиле Ultima от Origin. Diablo перемещает вас в средневековую деревушку, заполненную некими злыми силами. В поисках inferнальных пакостников главный герой спускается в подземный лабиринт, где его, естественно, поджидают еще более злые и нехорошие персонажи.



Как водится, боевые качества героя будут улучшаться от победы к победе, с каждой решенной головоломкой и по мере продвижения на следующие этапы. Официально авторы заявляют об игре следующее: “Diablo — это:

- трехмерная RPG;
- система генерации уровней (комнат, коридоров, ловушек, монстров и т.д.);
- SVGA-графика;
- одновременное участие в игре нескольких героев (модем, сеть, нуль-модем);
- уникальная технология для игры head-to-head.



Interplay

открывает

Америку

Открытие и колонизация Америки в незабываемом игроманами 15-м веке становится темой новой стратегической игры от Interplay, чье название Conquest of the New World. Игроки смогут вести завоевания от имени одной из четырех стран: Англии, Франции, Испании, Бельгии (эх, почему там нет любимой России!). Как водится, необходимо работать одновременно в трех направлениях — строить, воевать и изображать из себя умудренного политика. Игроки смогут соревноваться по модему, сети и даже e-mail'у!

Остановите Моргану!

Synthetic Dimensions, команда, разработавшая Druid, решила обратиться к знаменитым легендам о короле Артуре. Новая игрушка, написанная коллективом, называется King Arthur: Chronicles of the Sword и представляет из себя RPG-приключение в трехмерном мире. Выпуск ее



ожидается в конце марта.

Моргана, злобная сестра короля Артура, задумала разрушить прекрасное царство Камелот, и только сэр Гавэйн (это и есть персонаж, за которого вы будете играть) может остановить ее.

Все герои Chronicles of the Sword — трехмерные. С той же "объемной" тщательностью проработаны и интерьеры помещений, в которых спрятано множество секретов. Но не ждите, что придется во всю махать мечом: драк в игре не так уж много. Авторы объясняют это тем, что им страшно не хотелось создавать

очередной тупой боевик. По всей вероятности, недостаток action будет возмещен уймой загадок и головоломок.

В процессе игры вы будете наблюдать за героем со стороны, и только во время боя вид будет переключаться на перспективное изображение "от первого лица".

Авиашкола для сосунков

От бдительного ока интернетовских хакеров не ускользнуло новое поступление от FormGen, которое сама фирма назвала Black Knight: Marine Fighter. Хотя у людей, посмотревших сие творение, возникали другие наименования: суммируя их, можно вывести что-то типа "Авиашкола для сосунков".

Marine Fighter — это идеальный имитатор боевого самолета. Идеальный в том смысле, что может явиться прекрасной школой для новичков в компьютерных авиасимуляторах. Для начала новобранцев прогоняют через 8 миссий для "чайников", где их учат взлетам и посадкам, навигации, элементарным приемам воздушного боя и атакам с воздуха. Понятно, что учебные полеты сопровождаются ненавязчивым инструктажем компьютерных учителей.

Как только новичок скажет "Всегда готов к более серьезным испытаниям!", в его распоряжение поступает полсотни (!) боевых миссий. Причина же, по которой игрой не заинтересуются "матерые" компьютерные летчики, проста: симулятор обладает такой бедной графикой, что это нельзя скрыть даже в ночных заданиях.

По сетям уже гуляет shareware-версия игры, из которой можно уяснить, что коммерческий вариант Marine Fighter потребует от вашего компьютера следующее: 386/33, DOS, 8 Мбайт RAM, 13 Мбайт на диске, VGA.

...плюс редактор

кораблей

В Epic MegaGames тестируется финальный вариант Tugan 2. Новая версия игры будет содержать в себе несколько исправлений к основному engine'у и кучу новых примочек. В shareware-варианте — это три новых уровня, измененный и "доведенный до ума" head-to-head, много нового оружия, секретные уровни, возможность спастись во время аркадной игры, а также быстрые сохранения и запуск. Если же вы зарегистрируете игрушку, то плюс ко всему получите четвертый эпизод и редактор кораблей.

Еще один мир...

Компания Origin Systems, вероятно, одухотворенная лозунгом "We create worlds", только что создала еще один мир. Это мир, где царит AH-64D Longbow.

Игрушка является детищем Andy Hollis'a, который известен такими вещами, как Gunship, F-15 Strike



тельно будут вестись военные действия AH-64D Longbow, присутствуют: Балтия (40 миссий), Персидский залив (12 миссий) и Панама.

Технические требования игры: 486/66+, Pentium, Pentium Pro, 8 Мбайт RAM, 100 Мбайт места на жестком диске, 2-скоростной CD-ROM, VGA/SVGA.



Eagle 2 и 3, F-19 Stealth Fighter. Группа программистов, возглавляемая Andy Hollis, создает AH-64 Longbow в соавторстве с Jane's Information Group, считающейся лидером в среде военных информационных систем. (Origin и Jane's подписали договор, который открывает Origin доступ к серьезной оборонной информации.) В числе регионов, где предположи-



Полный контроль!

Intro и немножечко дегтя

Попробую коротко охарактеризовать новый продукт зеленоградской компании "Дока". Real time strategic warfare. Строительство баз, производство военной техники, исследование карты, война роботов в воздухе и на суше (на территории баз) с целью установления полного контроля над вновь открытой планетой. DOS, 640x480x256. Без проблем работает под OS/2. В

говоря, существует другая профессия, условно называемая "технический писатель". Но поскольку игрушка делалась при явно ограниченном финансировании, денег на него, видимо, не нашлось.

Впрочем, несмотря на мое бурчание, обязательно загляните в книжку, прежде чем запускать игру. Это даст вам не только общее представление о Total Control и понимание ваших конкретных



комплект входят один CD и толстенная книжка с кратким описанием игрушки.

С последней и начну. Увы, многие моменты Total Control в пояснительной брошюре отчего-то не отражены (об этом ниже). Однако в целом, документация последовательно объясняет содержание и назначение всех окон, которые встретятся вам в игре. Кратко и содержательно описываются термины и понятия... К слову, книжка написана главным программистом. И это вызывает некоторые сомнения, потому что не всякому "программеру" дано объяснить пользователю правила созданной им игры. Для этого, вообще

действий, но даже поможет выработать некоторую первоначальную тактику. Но не надейтесь найти здесь каких-нибудь намеков или советов, касающихся того, какой стратегии и тактики следует придерживаться, начиная игру, как лучше строить базу, развиваться, атаковать и защищаться. Этого нет. Я понимаю, что российские любители компьютерных игр привыкли обходиться без каких бы то ни было описаний и доходить до всего своей головой (в силу специфичности каналов получения игрушек), но



В принципе, говорить что-либо после нашего строгого автора, давшего творению компании "Дока" интегрированную оценку "хорошо", бессмысленно — поскольку точнее Ника, который на досуге "балует" созданием собственной игрушки аналогичного жанра, все равно не скажешь.

Подчеркнем лишь, что в устах профессионального программиста, каковым является рецензент, это весьма и весьма высокая оценка.

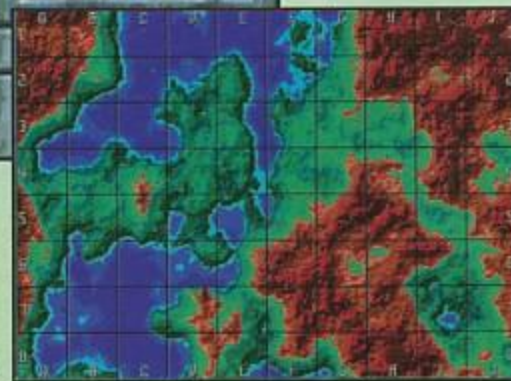
Ну, а жанр Total Control — это любимая в России военная стратегия, ведущаяся в реальном ускоренном времени. Не без гордости за разработчиков заметим также, что ТС — первая отечественная полномасштабная стратегическая игрушка, вышедшая к тому же на CD.

все же дать хотя бы несколько общих советов такого плана было бы не плохо.

Игрушка начинается со вступительного трехмерного мультфильма. Обычный в общем-то мультфильм, не хуже и не лучше других. Интересно другое. Создатели сочинили оригинальную предысторию.

Следует отметить, что написание предысторий для стратегических игр зачастую превращается в проблему. То есть сама игра, engine, игровая логика — все это уже сделано и

работает, а истории о том, как вы попали в этот мир и почему управляете этими силами, — нет. Некоторые разработчики так все и оставляют, а



Оборудованную минимально необходимым ...

в качестве introduction предъявляют красивый мультик. Однако, как и во многих фантастических книжках, объяснение того, как вы попали в этот мир, придает роману, а в данном случае игре, дополнительное очарование. Так что в этой части

потому, что исчезают углы — всегда можно поставить карту так, что любая ваша база окажется в центре.

Рельеф на карте каждый раз создается случайным образом генератором. Перед генерацией вы можете задать соотношение суши

и воды, а также еще пару параметров (знать бы только, что они меняют — в описании об

ит главным образом из воды, имея с краю лишь небольшой островок суши, то вражеская база, расположенная в этом квадрате, окажется именно на острове. Это дает надежду, что в следующей версии игрушки карта станет масштабируемой, с большим разнообразием объектов на ней.

Engine

Total Control обладает весьма оригинальным engine. Экран разбит



Total Control авторы показали себя еще и талантливыми fantasy-литераторами.

Возможно, мультики TC смотрятся не так круто, как, скажем, в Wing Commander III, но и они производят хорошее впечатление, а некоторые моменты, попадающие в унисон с ходом игры, так и вовсе очень милы и вполне к месту. Особенно меня порадовала анимация, изображающая то, как вы ретируетесь с последней разрушенной базы. Мне кажется, что это наиболее удачная видеовставка игры.

Мир Total Control

Карта мира — прямоугольник, склеенный в тор. Это несколько необычно, что у карты нет фиксированного начала, — вы видите развертку глобуса как бы через окно и можете при этом поворачивать ее во всех направлениях. Повторюсь: это непривычно, но удобно. Хотя бы

этом ни слова, а визуально это не очевидно). Получающиеся карты выглядят довольно красиво и разнообразно. Каких-либо повторяющихся фрагментов вы там не найдете. Возможно, что изображение "генерится" с помощью фракталов.

Карта состоит из квадратов, всего их 10x8. В каждой клеточке можно построить базу. Я подозреваю, что при отсутствии в квадрате суши, базу там возвести нельзя. В

процессе игры можно заметить, что квадраты карты — это все же не совсем "игровые клеточки". Например, самолеты перемещаются по карте плавно и останавливаются не в центре клетки, а именно в том месте, куда вы ткнули мышкой. Кроме того, если клетка состо-

на ряд фиксированных окон. Причем главных окон может быть несколько — вы видите только одно из них, а остальные имеют вид "иконок", расположенных в нижней части экрана. Интерфейс прорисован довольно приятно, с сохранением общего стиля. Правда, при некоторых событиях, когда игра сама переключает активное окно, есть ощущение, что авторы не знали, какое из окон лучше всего подойдет для демонстрации происходящего.

Замечу для знатоков, что оконный интерфейс TC внешне отчасти похож на окна игры Ascendancy (Logic Factory).

Кстати, в первые несколько минут команды интерфейса выглядят довольно неожиданно, но неудобными их назвать нельзя. Двумя словами engine можно охарактеризовать так: **хороший, но непривычный**. Для тех же, кто



привык к интерфейсу игр от MicroProse (кто делает лучшие стратегические игры? — конечно, MicroProse), этот engine действительно может показаться поначалу несколько неудобным. Но если поиграть подольше (или не иметь специфических привычек, которые свойственны автору этих строк),

слуги. Я бесславно проиграл.

А вот вторая партия была для меня успешной. Поняв по результатам первой игры, что в целом там надо делать, я благополучно истребил базы всех пятерых компьютерных противников. Первые четыре были уничтожены с помощью десанта. На пятой мой спецназ,

Мед...

Несмотря на то что игра сделана в России (поймите правильно: для некоторых наша страна — родина всего одной приличной игрушки по имени "Тетрис"), за не очень продолжительное время, коллективом всего из четырех человек, она играбельна и имеет фирменный вид. Одним словом, Total Control — вполне конкурентоспособный продукт. Зная об издании игрушки за рубежом, я даже полагаю, что она способна попасть в рейтинге стратегических игр 1995 года во вторую десятку. А может, и в конец первой.

... и снова деготь

В последнее время стратегические игры становятся все сложнее и сложнее. Увеличивается разнообразие техники и технологий, которые можно изобретать и открывать. Усложняются и другие параметры игр.

Поэтому, дабы не обрушивать на человека, только что купившего новую игру, большое количество незнакомой ему информации, во многих игровых программах зачастую предусматривают так называемую *игру по сценарию*. В этом случае вам предлагается ряд игровых миссий с постепенно усложняющимися заданиями и постепенно увеличивающимся разнообразием технологий и вооружений. Кроме того, для большей увлекательности такие сценарии часто снабжаются ролевыми видеовставками.



то, скорее всего, эта проблема исчезнет сама собой.

Компьютерный противник (AI)

Запуская игру, вы выбираете, сколько у вас будет компьютерных противников — от одного до пяти. Каждому играющему, в том числе и себе, можно установить определенные преимущества — либо случайно, либо по осмысленному выбору. Вообще говоря, на старте у вас есть возможность весьма сильно разнообразить игру: можно выбрать опцию quick start, и все играющие получат базу с уже построенными необходимыми структурами.

Что можно сказать об AI, или искусственном интеллекте? В первой своей партии, при стандартных условиях (пять противников, у всех случайные преимущества, quick start), я столкнулся с тем, что компьютерные игроки через некоторое время начали проявлять недюжинную агрессивность, захватили мою вторую, только что отстроенную базу, а потом, с третьей попытки, уничтожили и начальную базу вашего покорного

благополучно разгромивший предыдущих врагов, был в момент стерт с лица земли огромной кучей сторожевых роботов и пушек. Удивившись такой массовой охраной и заметив, что изрядное количество зениток недруга все же не сбilo ни одного моего самолета, я послал туда бомбардировщики. Обнаружив, что это довольно продолжительный процесс, во время третьего вылета я указал аэропланам, что надо бомбить только штаб. Командный оплот тут же был уничтожен, и я праздновал викторию. (К сожалению, победный мультик порадовал меня значительно меньше, нежели мультик бегства при провале...)

С точки зрения программиста, исходя из моих представлений о том, как можно разделить и конкретизировать задачи в этой игре, AI здесь может оказаться вполне достойным противником, даже без особых затрат в области разработки искусственного интеллекта.



Описанный выше вариант, с игрой по сценарию, в смысле реализации довольно трудоемок. Я и не ожидал этого от первой версии Total Control. С другой стороны, большое количество различных строений на базе (при запуске с опцией quick start их

Коллекция "Леталок & стрелялок" скрупулезно и методично пополняемая чуть ли не каждые два-три месяца, не так давно разжилась еще одним продуктом. Это событие, скорее всего, осталось бы незамеченным, если бы не два обстоятельства. Во-первых, означенная леталка не какой-нибудь "Сопвич-триплан" или "Спитфайр", а самый современный отечественный серийный истребитель Су-27. А во-вторых, сделали эту игрушку наши, российские, программисты. Между прочим — профессиональные авиаторы.

КТО ХОЗЯИН В КРЫМСКОМ НЕБЕ,



**или Чому я нэ "Флэнкер",
чому нэ летаю?**

Симулятор "Су-27" давно являлся предметом вождления для асов компьютерных воздушных батальи. Менее опытным пилотам рискну дать совет: если у вас появится возможность полетать на этой штуковине — попробуйте обязательно. Не пожалее. Игра действительно сделана очень качественно и добросовестно, и по некоторым параметрам опережает зару-

бежные аналоги.

Собственно говоря, называть игрой эту программу язык не поворачивается. Потому что по многим признакам это Full Flight



Simulator, или так называемый "Комплексный тренажер". В большой авиации этим термином нарекают тренажеры, на которых летчик может отрабатывать любые этапы полета, или весь полет целиком — от взлета до посадки. Бывают устройства и посромнее,

предназначенные для отработки задач какого-то одного класса (например, работа с пилотажно-навигационным комплексом или посадка на авианосец). Такие тренажеры называют процедурными (Part Task Trainer). Предлагаемый вашему вниманию симулятор позиционируется где-то посередине: по количеству и разнообразию миссий он сравним FFS, а по



простоте аппаратного обеспечения — с РТТ. (Замечу для новичков, что комплексный тренажер предполагает наличие полной копии кабины самолета.)

Крым как... театр военных действий

Давайте перейдем к знакомству с симулятором "Су-27". Первым делом разберемся, где и с кем предстоит воевать. Оказывается... в Крыму, против незалежной Украины (!). Авторы объясняют свой

касается Крыма, то, по мнению многих людей, имеющих отношение к политике и военному ремеслу, выбор последнего в качестве театра военных действий назвать этичным никак нельзя. Коль скоро авторы распевают патриотические чувства, почему бы им не защищать территориальную целостность России-матушки где-нибудь на Дальнем Востоке, на Курилах например (существуют вполне реальные притязания

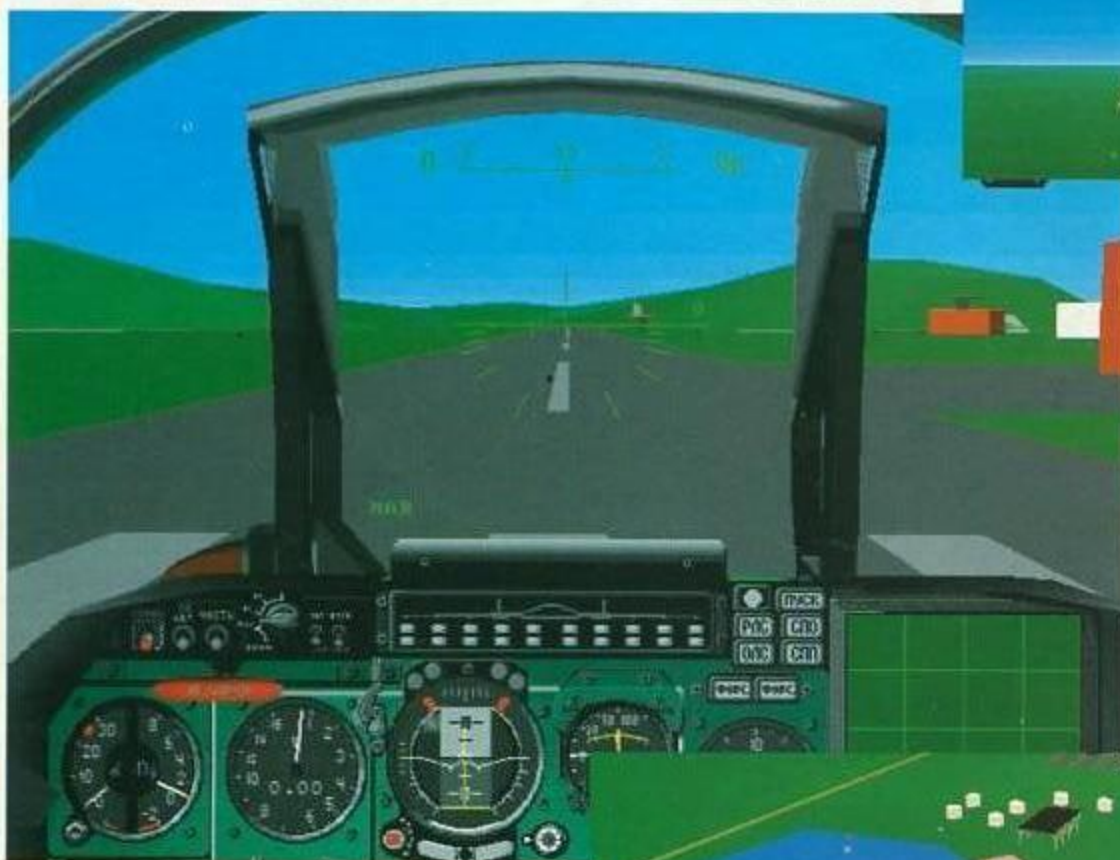
бой, все же вряд ли стоит конкретизировать его государственную принадлежность. По-моему, в духе времени было бы выполнение операций против террористов, захвативших базу стратегических ракет или угнавших самолет, чтобы разбомбить ранчо президента.

Почти как в жизни

Но вернемся к лучшему истребителю конца XX века. Су-27 — довольно сложная машина, и чтобы научиться летать на нем, а тем более успешно

сражаться, вам придется изрядно попотеть над постижением матчасти. Но истинному любителю авиации это только в кайф. К программе прилагается подробная инструкция, которая не очень сильно отличается от "Руководства по летной эксплуатации" для настоящего Су-27. Я уже упоминал о том, что этот симулятор разработан профессионалами. Лет десять назад, когда Су-27 только-только начинал поступать на вооружение, в знаменитом ЦАГИ им. Жуков-

ского (Центральном аэрогидродинамическом институте) был разработан мини-тренажер самолета Су-27 на базе персонального компьютера. Как вы, наверное, уже догадались, описываемая здесь леталка — тот же мини-тренажер, продукт той же



выбор следующими соображениями (это следует из пухлого, 200-страничного, шикарного руководства к игре): во-первых, этот курортный рай является ныне зоной столкновения государственных интересов России и Украины, а во-вторых, создателям просто нравятся климат, ландшафт и природа Крыма.

Вообще, симпатии в решении военно-политических проблем — вещь деликатная. Например, древняя столица Японии — город Киото — была вычеркнута из списка целей, подлежащих ядерной бомбардировке благодаря эстетическим соображениям одного из американских генералов. Но это к слову. Что же



Outside Su-27 No Spd: 700 Hdg: 204 Alt: 490 Cln: 23 12:50:56

на эти острова, претендент имеет могучих союзников. Там же, неподалеку, другие страны, которые вроде бы наши друзья, а вроде бы и нет).

Одним словом, вариантов развития конфликта в игре предостаточно, и один... кошмарнее другого. И хотя я тоже не прочь полить виртуального противника напалмом или шархнуть по нему ядерной бом-

команды программистов...

Что из этого следует? А следует то, что летно-тактические характеристики симулятора почти идентичны характеристикам настоящего самолета! С высокой степенью подобия воспроизводятся приборная доска и внешний вид расположенных на ней приборов. Весьма корректно работают система управления и пилотажно-навигаци-

ционный комплекс, близки к реальности другие системы "самолета". По сути отличия леталки от настоящего мини-тренажера чисто внешние. Это наличие игрового интерфейса (кнопки, окошки для ввода исходных данных и т.п.) и возможность подключения стандартных джойстиков или ручки управления, педалей, рычага управления двигателями (РУД). Разумеется, управление системами пользователь осуществляет, нажимая кнопки на клавиатуре, но это, пожалуй, единственное серьезное отступление от оригинала.

Особого внимания заслуживает имитация вооружения самолета. Очень подробно описаны и тщательно смоделированы режимы работы радиолокационной и электронно-оптической станций. Несколько разделов в инструкции посвящено описанию авиационных средств поражения. Вам будет доступна вся огневая мощь истребителя: пушка ГШ-301, бомбы, неуправляемые ракеты, управляемые ракеты различных типов (для действий по наземным, воздушным и морским целям). Там же, в инструкции, вы познакомитесь с основами аэродинамики, динамики полета, тактики боевого применения. Впечатляет, не так ли?

Полетаем, побомбим?

Ну, а теперь, когда ваша теоретическая подготовка достигла требуемого уровня, — занимайте место в кабине самолета. Между прочим авторы симулятора оказались куда умнее и гуманнее наших политиканов. Они не посылают необстрелянного новичка сразу в бой, на верную гибель. Для начала вам надлежит изучить "школьную" программу: взлет—посадка, полет по маршруту, пилотаж. Освоив "курсы молодого пилота", можете приступать к "курсу молодого бойца" — "шлифованию" основ тактики воздушного боя, действий по

наземным целям, выполнению оборонительных противоракетных маневров, постановке помех. Тактико-технические характеристики всех видов боевой техники, с которой вам предстоит схлестнуться, приведены в инструкции, и их стоит изучить во избежание "летального" исхода миссии. Только после этого у вас будет шанс уцелеть при встрече с противником.

Количество боевых миссий велико и разнообразно: днем и ночью, в одиночку и группой, по наземным, морским и воздушным целям. Но только этим возможностями симулятора не исчерпываются. Если вам мало стандартных миссий, можете изменить оперативно-тактическую обстановку на театре военных действий. В ваших силах добавить или убавить число кораблей, зенитных комплексов, самолетов, радиолокационных станций и прочей военной утвари, расположить боевые единицы по своему усмотрению.

Теперь поговорим о некоторых особенностях программы, ее достоинствах и недостатках (по-

следние, увы, имеют место). Управление самолетом осуществляется джойстиком. А если его нет — приходится довольствоваться клавишами на клавиатуре. Использование мышки для управления не предусмотрено. А жаль, поскольку "рулить" с помощью клавиш почти

невозможно — вы не чувствуете динамику самолета. Кроме того, работая с симулятором с клавиатуры, вы лишены информации о том, в каком положении находится ручка управления. Для реального самолета это просто недопустимо. Данное обстоятельство хорошо известно авторам программы, и



они позаботились о том, чтобы пилот леталки имел эту информацию: так, на картинке в инструкции индикация отклонения ручки и педалей присутствует. А в реальной программе этого... нет.

Далее. В таблице, где приводятся характеристики неуправляемых ракет, допущены настолько грубые ошибки, что и ошибками назвать это нельзя. Просто перепутаны колонки со значениями весов ракет и весов боевых частей. А для ракет типа С-24 и С-25 веса боевых частей безбожно перевраны.

В маленькой желтенькой "раскладушке" (приложении к User's manual)

указываются клавиши, используемые для управления программой, самолетом, его системами. И против комбинации Ctrl+A стоит слово eject, что значит "катапультирование". Как вы думаете, что сделали бы летчики с конструкторами, если бы привычные рычаги катапульты выполняли совсем иные функции, а для катапультирования применялись другие органы управления?

Чтобы создать иллюзию реального полета, в симуляторе имитируются различные аварийные ситуации. Это щекочет нервишки пилота, но, к сожалению, слабо соответствует действительности. В игре реализовано около 10 отказных ситуаций, а в реальной жизни их предусмотрено с



полсотни или даже более. Но, главное, в "игрушечной" приборной доске отсутствует индикатор так называемой системы "Экран", на который поступает вся информация об отказах. На настоящем самолете этот индикатор располагается между топливометром и СПО "Береза". Кроме того, на настоящем самолете

аэрошоу в США и интервью знаменитого летчика-испытателя Анатолия Квачура. По оценке этого признанного во всем мире аса, динамика симулятора Su-27 Flanker очень точно воспроизводит реальный самолет. Анатолий Николаевич знает, что говорит. Являясь командиром пилотажной группы летчиков-испытате-

Игорь Тишин (директор проекта), Сергей Безручкин, Сергей Фокин, Дмитрий Кашеев, Виталий Волков, Андрей Фомичев, Александр Мартынов, Никита Березкин, Вячеслав Агеев, Валерий Козлов (все программисты). Увы, все наши попытки выйти с ними на связь (а контакт был так близок!) успехом не увенчались. Жаль. Как жаль и то, что эта игровая программа издана на Западе, а не в России.

— Константин Геращенко



сообщения, индицируемые системой "Экран", дублируются речевой сигнализацией. Приятный женский голос вовремя подскажет летчику, что температура масла превысила максимальное значение или что клин воздухозаборника не вышел в штатное положение.

Имея опыт общения с симуляторами F-117, F-19 и им подобными, сразу же обращаешь внимание на различия в процедуре подготовки к полету. Пилот нашего "Су-27" не может самостоятельно выбирать вооружение. Набор ракет и бомб подвешивается на самолет в соответствии с полетным заданием. Это, с одной стороны, ограничивает свободу действий играющего, но, с другой стороны, именно такой порядок существует в ВВС. Летчик получает задание, а количество самолетов и их вооружение определяется командиром полка или его замом по боевой части.

Неплохо освежает общение с программой видеозапись демонстрационных полетов Су-27 на одном из

лей, он на протяжении последних десяти лет выполнял демонстрационные полеты на всех крупнейших авиасалонах мира. И вряд ли найдется другой летчик, так хорошо знающий этот самолет.

Итак, уважаемые PC-геймеры, вам предлагается нечто большее, чем простая игрушка. И как знать, может быть, в следующем веке кто-то из вас будет давать летную оценку новому поколению самолетов и тренажеров.

От редакции:

Мы имеем возможность назвать вам имена авторов этой великолепной леталки, которые, кстати говоря, с интересом относятся не только к летной динамике, но и динамике продаж своей игрушки в России (в Европе и Америке Su-27 Flanker уже раскручен и пользуется заметным успехом). Итак, это:

Минимальные системные требования:
 486DX2/66 (лучше Pentium), 8 Мбайт RAM, SVGA-карта с 1 Мбайт VRAM, 2-скоростной CD-ROM (лучше 4-скоростной), 8 Мбайт на жестком диске, джойстик, звуковая карта, совместимая с Windows, а также (внимание!) инстал-



SSI, Mindscape

Su-27 Flanker

графика > **95%**

80% < звук

сюжет > **70%**

ИНТЕРЕСНОСТЬ 70%

COMMAND
CONQUERGames
MagazineНАШ
ВЫБОРЧерез ту метелицу, через бурелом,
Мамонты, мамонты рвутся напролом...
(Из песни)

“Мамонты” выходят на тропу войны



Минимальные системные требования:

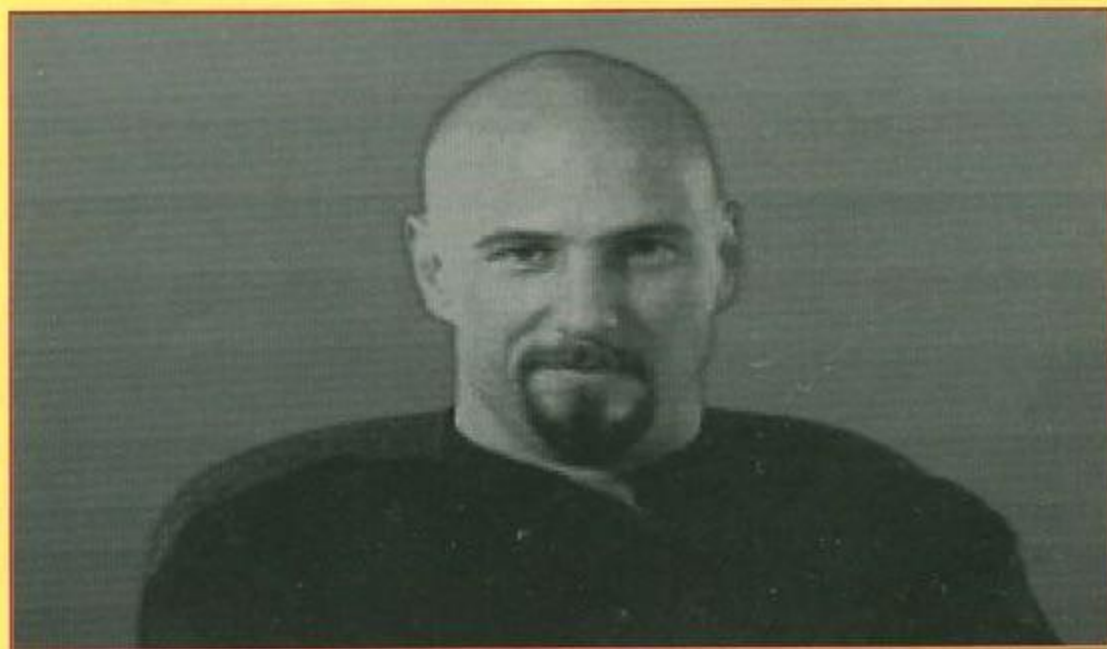
486/33 (лучше 486DX2/66), 8 Мбайт RAM, VGA, 30 Мбайт на диске, 2-скоростной CD-ROM, Sound Blaster

Как и обещали номер назад — мы снова обращаемся к замечательной Command & Conquer. Чтоб вы знали, на эту публикацию, носящую “тактический” характер, косвенно работала вся редакция, сутки напролет — однако в свободное от работы время — игравшая в C&C. До сих пор в ушах стоит гул от ключевых, а потому перманентных споров: где и в каком количестве следует ставить танки “Мамонт”, это оружие победы? как надо обороняться от по-мамонтиному нахрапистых войск GDI?..

Важно! Все нижеследующие советы прежде всего обращены к любителям поиграть между собой, то есть **ПО СЕТИ**. Для тех же, кто не имеет такой возможности, эти рекомендации будут менее полезны (так как компьютер — дурак по определению), но тоже пригодятся. Это факт.

Карта

Естественно, что начинать надо с выбора карты, на которой и будут происходить ваши ватерлоо, ледовые



■ “Браток”.

побоища и прочие военно-полевые разборки. Выбирать, как нам кажется, следует по двум критериям. Во-первых, на этой территории должно быть достаточное количество тибериума, иначе вам не удастся произвести все необходимое для разворачивания настоящей битвы или полноценной обороны. Во-вторых, это, конечно же, размеры карты. Понятно, что она должна быть просторной. Нам

показалось, что в этом смысле самым удачным вариантом является Magooned. В общем, эта карта идеальна по всем параметрам: и тибериумом напичкана, и развернуться есть где.

Как? или Тактика GDI

Итак, приступаю к раздаче слонов, то есть бесплатных советов. С вашего позволения, начну с войск GDI.

Правила

Играя по сети, следует раз и навсегда договориться о некоторых джентльменских правилах (я их, правда,



... стараюсь не соблюдать — уж больно ласкает слух вопль недовольного соперника. Таковые могут, к примеру, заключаться в неиспользовании ядерного оружия и ионных бомб. Часто запрещена охота на харвесторы. Кроме того, мы договариваемся сразу не нападать, а дать друг другу хоть немного развиться, и т.п. В противном случае игра потеряет

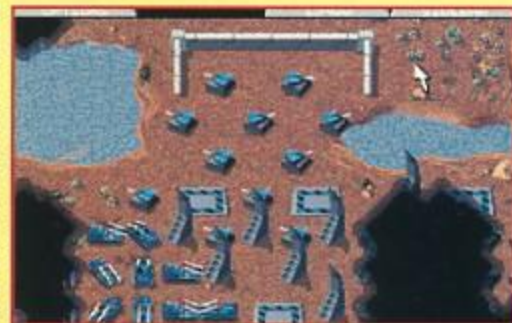
... ция основных сил, переместитесь в желаемое местечко (речь о самом начале игры). Правда, не следует заезжать на базу противника и там разворачивать свой Construction Yard. Этим нетленным действием вы можете навечно закрепить за собой кличку “паразит” (другой вариант — “мерзавец”).

Упражняться в возведении самых

... спешка? Дело в главном принципе этой игрушки: хочешь жить — умей вертеться, кружиться, носиться, стоять на ушах и делать все это на предельной скорости. Особенно тогда, когда враг еще не исследовал вашу карту (об этом, кстати, ниже).

Но вернемся к конструированию вооружения. Стало быть, завод по производству бронетехники вступил в строй, но... Но?! Где же любимые “Мамонты”?! Для появления оружия победы желательно возвести Repair Bay. Штука в принципе нужная, как никак обладает “ремонтными” функциями. Однако сначала следует родить быстроходную бронемашину (два-три экземпляра) Hum-Vee (нечто производное от джипа “Хаммер”). Впрочем, если вы поставили некоторое количество юнитов перед началом игры, такое авто соиздать необязательно — оно уже есть. Если не оно, так какое-нибудь другое. Главное — чтобы бронемашина носилась по карте быстро. Смело тыкайте в нее курсором, отмечайте и посылайте в самые неизведанные глубины территории.

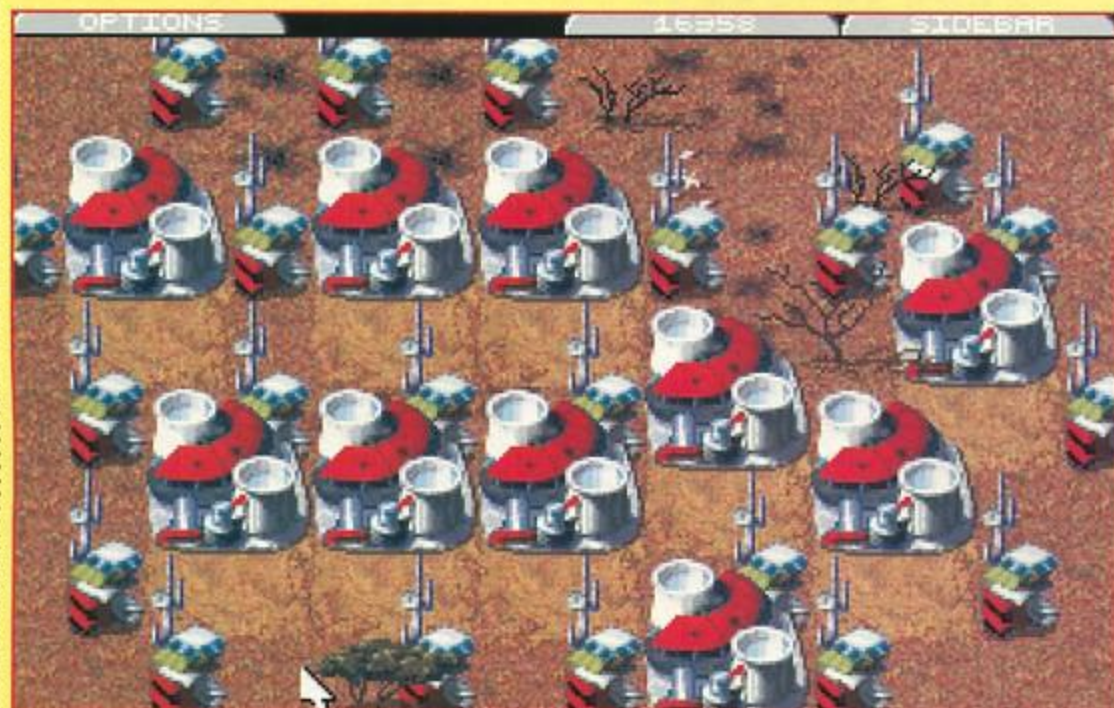
А пока эта колымага с мощным пулеметом “Максимка” движется к указанной точке, потихоньку начинайте обустривать ваш замечательный дом. Слышу, как



... некоторые интересуются: что значит “обустривать”? Указали, что нужно строить, и снова все внимание на Hum-Vee. Точнее — на те места, где бронемашина оставила свой гуманный след.

Бонусы

Теперь придется вооружиться очками (моноклями, биноклями или увеличительными стеклами), чтобы во все вытарашенные глазенки высматривать коричневые ящички. Это бонусы. Тут уж как повезет. Можно “напороться” на кучку денег, прихватить бомбардировку или группу инженеров, а



■ “...плюс электрификация всей страны!”

... часть своей прелести, так как ее суть устремится к следующим, зависящим от ловкости рук вопросам: кто быстрее сможет построить казармы, произвести инженеров с командос и найти базу противника. Дальше, как правило, наступает всеобщий перекур...

Строительство

Выбрав подходящее место для развертывания тотальной войны против всего, что движется, приступайте к строительству. Принцип известен: мой дом — моя крепость. Успех во многом зависит от того, насколько ваша отстроенная “квартирка” походит одновременно и на промышленный мегаполис, и на



■ Главные NOD'ы.

... объемное воплощение параноидального бреда завязанного милитариста. Если вас не удовлетворяет дислока-

... разнообразных строений можно долго, но когда-нибудь вы столкнетесь с глобальной подставой в виде недостатка средств, а посему начните с Tiberium Refinery, заводов, перерабатывающих тибериум. Три подобных сооружения, дополненных вспомогательными харвесторами (минимум три штуки), обеспечат вам серьезную материально-техническую базу для построения сверхмилитаризованной деспотии в одном, отдельно взятом углу.

От орала к мечу

Затем я посоветовал бы приступить к ковке мечей, то есть к



■ Скромная охрана вертолетов.

... сооружению “фабрик смерти” вашего противника”, Weapons Factory, да побыстрее. К чему

можно отхватить ядерный взрыв или закрытие карты. Однако, как показывает опыт, большинство этих сундуков содержит все же вещи приятные и полезные.

“Мамонты” решают все!

Теперь, когда карта открыта и вы знаете месторасположение противника(ов), можно заняться перво-степенным строительством и



■ Мелкие разборки на границе.

вооружением. Напомню в сотый раз, что для GDI танки “Мамонт” (Mammoth Tank) — штука ключевая. Развитие этой “конторы”, сам смысл ее существования сводится к одному: “Мамонты”, “Мамонты” и еще раз “Мамонты”. Для начала сотворите штук десять и рассортируйте их по базе. Старайтесь заткнуть ими все подступы. Затем возведите пару электростанций (Advanced Power Plant), коммуникационный центр (Communication Center, он же радар) и бараки (они же Barracks, в общем, казармы). После этого срубите еще один

не просто много, а очень много.

Охранные башни

Естественно, что помимо заботы о благородных танках можно и нужно заняться еще чем-нибудь полезным. Так что обязательно соорудите несколько модернизированных охранных башен (Advanced Guard Tower), штук пять-шесть — в зависимости от размера



■ “Буриданов осел”.

занимаемой вами площади, и расставьте их по базе так, чтобы неприятельские инженеры не смогли захватить ни одного здания. Не увлекайтесь количеством, ибо лучшей защиты от вертолетов и иной вражьей техники, нежели танк “Мамонт”, у GDI нет, а электроэнергию Advanced Guard Tower (когда их чересчур много) жрут, аки звери.

Даже если ваши “мамонтята” не успели разнести пассажирскую машину (медлительны они, к сожалению) или вертолет с инженерами, и диверсанты все-таки

против пехоты — самое оно.

Иные приготовления

База минимально защищена, можно заняться остальными приготовлениями. Пока клепаются танки, обязательно соорудите посадочные площадки для вертолетов (Helicopter Pad). Каждая вновь возведенная площадка обеспечивает вас одним вертолетом. Pad’ов нужно иметь штук шесть-семь. Можно, конечно, сэкономить \$300 и купить всего одну Helicopter Pad и дополнительно шесть вертолетов, но тогда после каждого боевого вылета вы будете тратить массу времени на то, чтобы зарядить всю эту свору порхающих машин — площадка-то одна! Да! Не забывайте периодически посматривать, что делается на базах недругов. И никто никогда не застанет вас врасплох!

Когда и как нападать

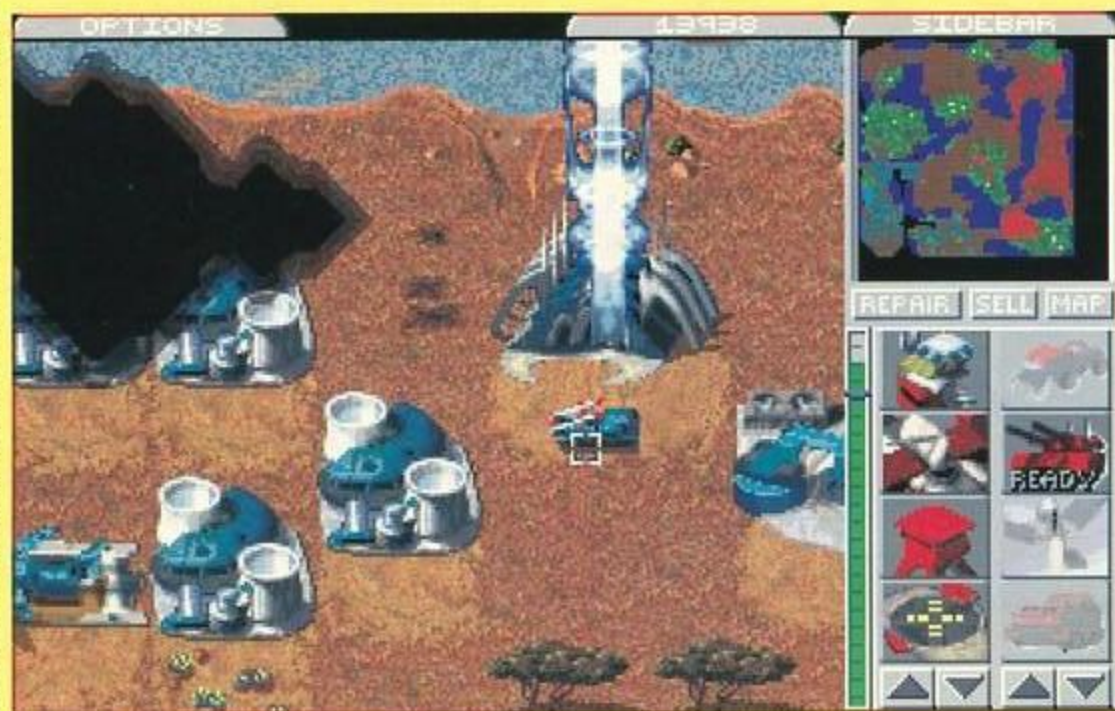
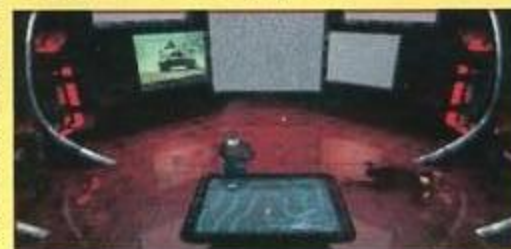
Итак, приближается ответствен-



■ “Стелс” на незащищенной базе противника.

ный момент (если, конечно, вы еще живы). При игре против родственной GDI желательно напасть первым. Но лучше действовать по обстоятельствам.

Атаковать следует в том случае, если число ваших “Мамонтов” превосходит количество танков противника — хотя бы штук на десять, а еще лучше на двадцать. Идеальный вариант, когда соперник заведет всю технику на базу, заткнет все входы и выходы Guard Tower’ами и будет ждать вашего наката. В этом случае блокируйте его своими юнитами. Враг будет отрезан от тибериума, а вы сможете



■ Смерть “Надам”!

оружейный завод (Weapons Factory) — дабы ускорить выпуск танков, и снова принимайтесь за “выращивание” “Мамонтов”. Их должно быть

высадились недалеко от постройки, башни уничтожат этих жалких камикадзе с первого выстрела. Против техники они слабоваты, но

припасть ко всем живительным финансовым источникам и, следовательно, пополнить парк люби-



мых "Мамонтов".

Если же вы договорились с супостатом о сражении во чистом поле, то победа, естественно, достанется тому, у кого больше техники. Хорошо, если эта — избыточная — техни-

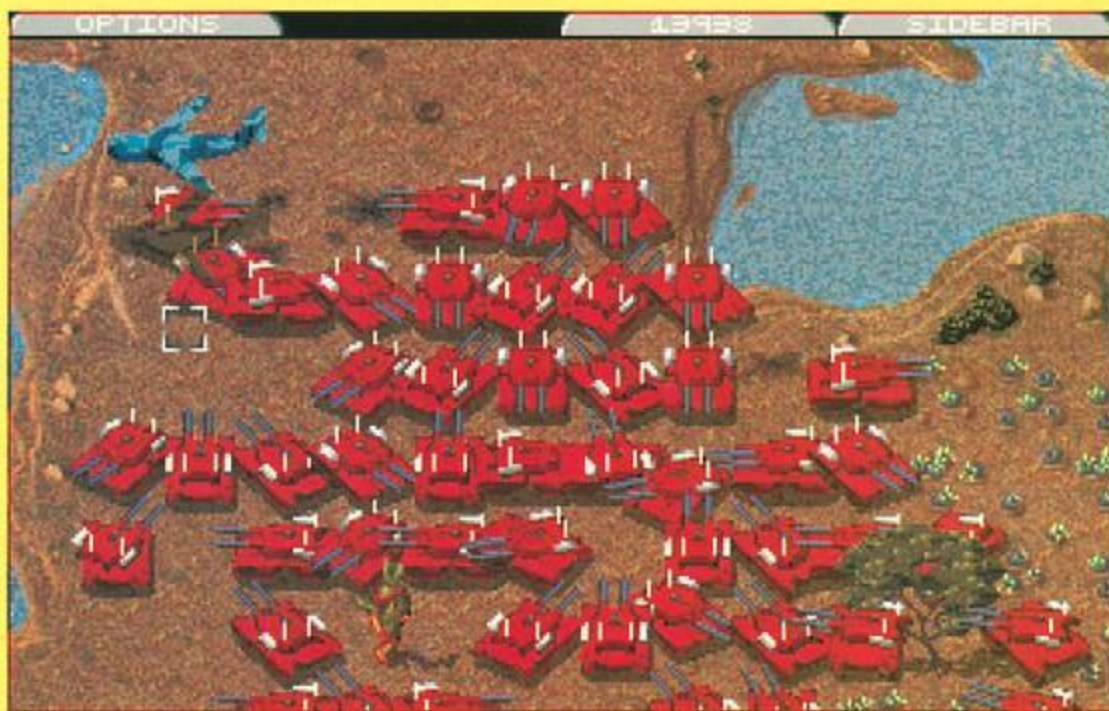
всему вышесказанному, то можно прийти к одному выводу: желая скорой и безапелляционной победы, забудьте о зевоте, работайте мышкой буквально со спринтерской скоростью. Раскрыв Construction Yard, сооружайте сразу несколько харвесторен, дабы обеспечить бесперебойный приток денег, потом завод, Repair, и понеслась. Выпускайте танки с максимальной быстротой. Если у вас денег куры не клюют (такое иногда встречается), а скорость постройки танков кажется вам низкой, возведите еще один завод. И дело в этом смысле пойдет на лад. Скопив тридцать-сорок "Мамонтов"

тивника, а также бонусы. Наконец, не брезгуйте созданием вертолетов (штук шесть-семь, и порядок).

Похоже, что это все, если вы прикипели душой к GDI.

Как? или Тактика NOD

Плавно переходим к другой враждующей группировке — NOD. Прямо скажу, эта контора лично мне милее, нежели только что рассмотренная GDI. Почему? Главным образом потому, что здесь не работает тупая и быстро приедающаяся тактика "Мамонты" превыше всего". NOD'ы — коренные наши братки, ведут партизанский образ жизни... Впро-



■ Так защищается левый фланг.

ка находится в резерве, ежели наоборот — то озаботьтесь тем, чтобы занять более выгодную позицию на поле брани. Таким местом может служить свободный для маневренных действий пяточок, единственным подходом к которому служит узкий коридор (ширина — пара танков, не более). На любой из карт таких местечек хоть отбавляй. Забирайтесь в этот закуток и рассредоточивайте свои огневые средства полукругом. Как только танки противника окажутся в коридоре, навалитесь на них всей своей мощью — подбили один, переходите к другому и т.д. Приятно то, что вы можете использовать все танки одновременно, а неприятель нет. Иными словами, получается нечто вроде двадцать на двоих.

Некоторые итоги

Если подвести некоторые итоги

(лучше все сто пятьдесят), переходите в наступление. Никакая защита не сможет противостоять вашей мощи.

Но! Атака атакой, но и о защите собственной базы не забывайте. Ведь бывает всякое: то пара десятков вдруг



■ Всем бонусам бонус — 100-процентное здоровье всем юнитам.

материализовавшихся "Стелсов" возникнет, то парочка лихих инженеров с пьяными командос нос сунут. Кроме того, не оставляйте без своего пристального внимания базы про-



■ Эх, еще бы пару-тройку вертолетов...

чем, обо всем по порядку.

По определению, тот, кто играет с "Мамонтами", должен изображать из себя жуткого агрессора, то есть беспрестанно нападать, тот же, кто отдал свое сердце невидимым танкам, или "Стелсам" (Stealth Tank), автоматически становится... параноиком. И естественно, что главной задачей этой организации является возведение базы этого самого параноика.

В отличие от GDI, у которых вся оборона и нападение держатся на гнусоватых, но в то же время благородных и презентабельных "мамонтенках", NOD'ы способны на создание такой обороны, такой линии Мажино, что ее не сможет осилить даже сотня танков "Мамонтов". Были бы деньги. Но мы забежали вперед.

Первые шаги. Ода стационарным пушкам

Они у обеих организаций очень схожи. Развернув Construction Yard и построив первую электростанцию, сооружаем три Tiberium Refinery. Затем возьмитесь за взлетную полосу, или Airstrip, с чьей помощью "закажите авиапочтой" разведывательную машину (скажем, NOD Buggy). Потом наступает очередь казарм

(Hand of NOD), радара и т.п. Как только у вас появится возможность производить стационарные оборонные пушки Gun Turret, тут же ставьте их на конвейер (родина ждет достой-



■ Битва башен.

ной техники!). Это и есть ваша первая головная боль.

Следующий вопрос: закрывать или нет Gun Turret'ами проходы на свою территорию? Стоят они недорого, всего 250 долларов, поэтому не жмитесь, приобретайте сразу кучу (штук 15) и смело расставляйте, заполняя ими входы и выходы. Лучший порядок для такой расстановки — шахматный, тогда ваши харвесторы смогут спокойно кататься за тибериумом, а «Стелсы» подкладывать своих мелких свиней. Сначала ограничьтесь двумя-тремя рядами в каждом проходе. Успев вовремя перекрыть все подступы к базе, вы попросту не дадите неприятелю шансов на разведывательные действия. А это, поверьте мне, огромный плюс. Gun Turret'ы — настоящая находка, ибо, во-первых, могут поражать любую вражескую технику (увы, кроме воздушных средств нападения, но мы доберемся и до них), включая невидимые танки; во-вторых, они, как уже сказано, дешевы и сердиты (убойной силенки им не занимать). Два-три Gun Turret'а запросто справляются с «Мамонтом», молчу уж про «Стелсы»...

Невидимки

Надеюсь, что вы сделали все быстро, а главное «корректно». Теперь потихоньку-полегоньку переключайтесь на «Стелсы». Автор этих строк, как старый партизан, обычно останавливается на цифре «двадцать». Двадцати невидимок для подлых кавалерийских NOD-налетов — более чем достаточно (даже если речь идет о войне NOD vs NOD, партизаны всегда партизаны). Нарастив жирок из «Стелсов», стройте SSM Launcher'ы, как можно

больше. Ракетные установки полезны прежде всего тем, что весьма дальнотбойны, хотя и не обладают особой мощностью. Как и где их лучше всего применять, расскажу чуть ниже.

Если, начиная играть, вы подписали с коллегами пакт о временном ненападении (развиться сначала нужно, господа), то позвольте вашим «Стелсам» на первых порах притаиться на базе противника — если, конечно, это возможно (естественно, не следует вести туда все двадцать машин; отправляйте в тыл неприятеля первые же пять-шесть невидимок). Ну, а когда наконец будет произнесено сакраментальное «Поехали!», не теряйте времени, материализовывайтесь около неприятельского Construction Yard'а и... Такие замечательные поступки



■ А это твои денежки, сынок...

просто-таки выводят противника из себя, он дико злится, брызжет слюной и совершает глупости. Но это все в будущем. А чем же надо заниматься в то время, пока строятся невидимки? Ясно чем — обороняться.

Оборона

Обратимся к источникам бесперебойного электрического кормления,

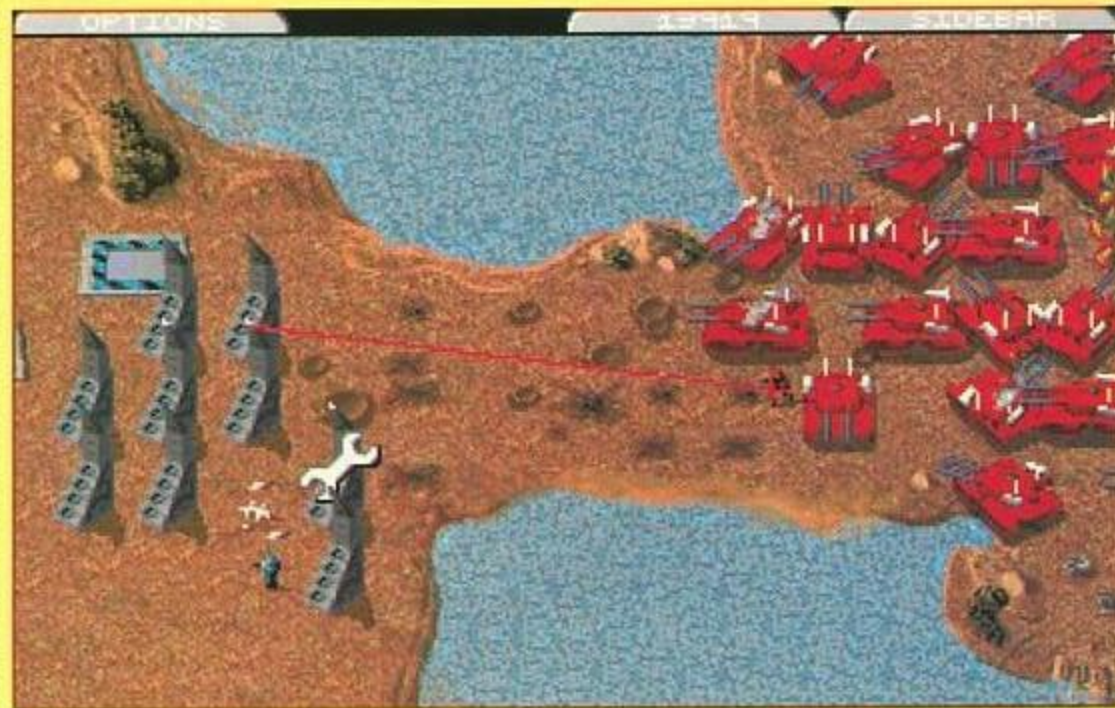
то бишь к электростанциям (Advanced Power Plant). Очевидно, что их должно быть много, очень много, к тому же желательно, чтобы располагались они не в одном месте, а были



разнесены в пространстве.

Итак, мы приступаем к строительству базы параноика. Естественно, что главным «узким местом» являются подступы к базе. Первый оборонительный рубеж — Gun Turret'ы, расположенные, как уже говорилось, в шахматном порядке. С каждого подхода их должно быть не менее 15.

Далее идут Obelisk of Light, считающиеся самыми мощными оборонительными сооружениями C&C. «Обелиски» стреляют лазерными лучами, причем на довольно внушительное расстояние. «Мамонт» уничтожается лазерной пушкой всего с трех выстрелов. Obelisk of Light незаметны в тех случаях, когда вы играете против GDI, обладающих мощной наступательной техникой. Ставить их желательно за Gun Turret'ами, и тогда противник ни за что не сможет их вынести (прежде ему придется ликвидировать пушки, а их полтора десятка). Подвести сразу все танки он не сможет физически — очень узок проход, а те две машины, что все-таки смогут в него протиснуться, получат смачный



■ Все равно прорвемся!!!

лазерный шлепок по немяткому месту. Опыт подсказывает, что 4-5 лазерных установок на один коридор хватает за глаза.

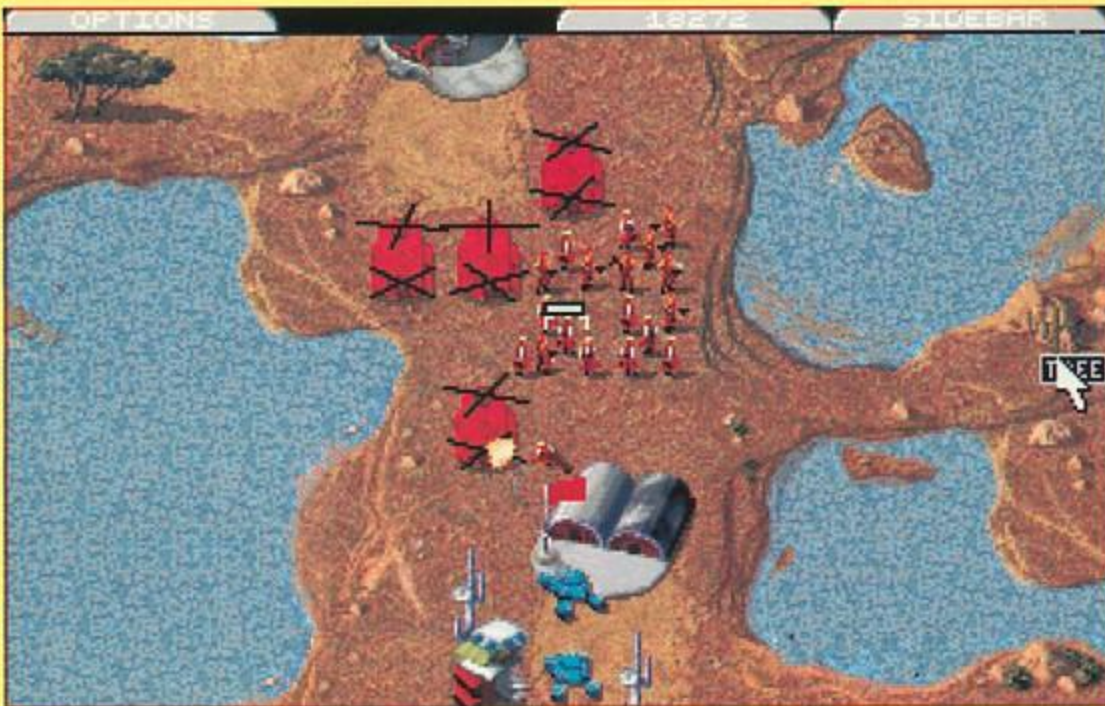


■ Подстава!

Воздух!

Против сухопутных сил неприятеля вышеописанной обороны вроде достаточно. Однако кроме "Мамон-

последним штрихом к оборонному портрету NOD являются ракетные установки, SSM Launcher, число которых, я надеюсь, вы успели довести до требуемого минимума. Ракеты пригодятся вам в том случае, если на ваши редуты ползет дура-пехота. Конечно же, этих увальней сумеют накрыть и лазерные пушки, и обыкновенные Gun Turret'ы, но пока железки будут делать свое геройское дело, вы запросто можете лишиться трех четвертей своих оборонительных сил. Причина проста: "обелиск" (Obelisk of Light), уничтожающий юнит с первого же залпа, делает это очень медленно. А пушки, сами понимаете, с пехотой не воюют, им стены и броню подавай. Ракета же хоронит под своим разрывом



■ Жди меня и я приду.

тов", ракет и "Стелсов", существуют еще и вертолеты. Но и на лом в виде вертолета есть свой прием — это Sam Site, ракетная установка, обеспечивающая ПВО. Серьезней этой штуковины против воздушных налетов в C&C не найти. Поставьте по 4-5 Sam Site у каждого прохода на базу, желательно около "обелисков".

Безусловно, без средств ПВО не может обойтись и родная база. Их количество определяется только одним — занимаемой вами площадью. Ну, а



■ Главный.

от пяти до десяти человек. Это солидно.

Но мы забыли про недруга, а ведь он, будучи неплохим тактиком, тоже наверняка захочет использовать ракетную мощь. Как уже говорилось, ракеты летают далеко, так что вся ваша забота — установить пусковые установки на безопасном расстоянии от врага, подвести к ним (для охраны), скажем, штук тридцать "Стелсов" и идти растапливать самовар. Высунуться со своей техникой вы не можете, тут же пропадете, положение аховое. Но если в такой ситуации под вашим началом сосредоточено достаточное количество ракет, смело применяйте тактику "Клин клином", дав несколько солидных залпов. Оставшиеся вражеские пусковые можно домолотить с вертолетов (желательно, чтобы их было не меньше десятка).

Сидючи на базе в глухой обороне

Да, хороша оборона у NOD! В отличие от GDI'шников, NOD'овцы без особого риска могут взять и запереться на своей базе, уйдя в глухую оборону. Вы спрашиваете, почему? Объясняю: есть гуляющие сами по себе и пакостничающие невидимки, да и о вертолетах не будем забывать. Положим, неприятельские "Мамонты" перегородили вам доступ к тибериуму, принялись крошить ваши харвесторы. Ваши действия? Смело отвечайте тем же! Только не лезьте в лоб, в прямую драку, не атакуйте. Аккуратно так, под шумок, подползли, расстреляли и растворились в тумане. А там, глядишь, шансы уже уравнились...

Подводя итоги, со всей определенностью заявляю, что глухая оборона станет предельно глухой, если у вас не меньше десяти вертолетов. Если число вертолетов неприятеля перевалило за двадцать, стройте побольше Sam Site'ов. Если вы видите, что выпускаются одни "Мамонты", возводите "обелиски". И при любом раскладе — не сдавайтесь. Даже если чувствуете, что проиграли. Попав в подобное положение, продавайте все, что у вас есть, и начинайте поиски бонусов. Шанс, что в первом же ящике окажется Construction Yard, довольно велик.



— Дмитрий Дмитриев

Virgin Interactive, Westwood Studios

Command & Conquer

графика > 60%

90% < звук

сюжет > 100%

ИНТЕРЕСНОСТЬ 90%

COMMAND & CONQUER:

КТО ЕСТЬ КТО

ЖИВАЯ СИЛА

Мирный житель (Civilian)

Оружие: пистолет
Время перезарядки: 25 с
Дальнобойность: 1 кл.
Здоровье: 5 ед.

Техник (Technician)

Оружие: пистолет
Время перезарядки: 25 с
Дальнобойность: 1 кл.
Здоровье: 5 ед.

Инженер (Engineer)

Оружие: не вооружен, захватывает здания противника
Здоровье: 25 ед.

Автоматчик (Minigunner)

Оружие: автомат
Время перезарядки: 2 с
Дальнобойность: 1 кл.
Здоровье: 50 ед.

Пехотинец, вооруженный гранатами (Grenader)

Оружие: гранаты
Время перезарядки: 7 с
Дальнобойность: 2 кл.
Здоровье: 50 ед.

Гранатометчик (Bazooka)

Оружие: базука
Время перезарядки: 6 с
Дальнобойность: 3 кл.
Здоровье: 25 ед.

Огнеметчик (Flame-thrower)

Оружие: огнемет
Время перезарядки: 5 с
Дальнобойность: 2 кл.
Здоровье: 50 ед.

Спецназовец (Commando)

Оружие: снайперская винтовка, бомба с часовым механизмом
Время перезарядки: 2 с
Здоровье: 80 ед.

Солдат химвойск (Chemical Warrior)

Оружие: исключительно химическое
Здоровье: 70 ед.

ТЕХНИКА

Mobile Construction Yard

Вооружение: нет; когда надо, давит пехоту противника
Запас прочности: 600 ед.

Harvester

Вооружение: нет; может давить пехоту противника
Запас прочности: 600 ед.

Ракетный катер (Gunboat)

Вооружение: две пусковые установки типа SSM
Запас прочности: 700 ед.

Джип "Хаммер" (Hummer)

Вооружение: мелкокалиберный пулемет
Время перезарядки: 3 с
Запас прочности: 150 ед.

БМП (APC)

Вооружение: мелкокалиберный пулемет; может давить пехоту противника
Время перезарядки: 3 с
Запас прочности: 200 ед.

Средний танк (Medium Tank)

Вооружение: 120-миллиметровая пушка; может давить пехоту
Время перезарядки: 5 с
Дальнобойность: 5 кл.
Запас прочности: 400 ед.

Вертолет Orca

Вооружение: ракетная установка
Боезапас: 6 ракет, схожих с используемыми гранатометчиками
Запас прочности: 125 ед.

Ракетная установка (Rocket Launcher)

Вооружение: две пусковые установки 227-миллиметровых ракет; может давить пехоту

Время перезарядки: 9 с

Дальнобойность: 6 кл.
Запас прочности: 100 ед.

Танк "Мамонт" (Mammoth Tank)

Вооружение: 120-миллиметровая пушка, две пусковые установки класса "земля-земля"; может давить пехоту

Время перезарядки: 5 с
Дальнобойность: 5 кл.
Запас прочности: 600 ед.

Багги (NOD Buggy)

Вооружение: мелкокалиберный пулемет
Время перезарядки: 3 с
Дальнобойность: 4 кл.
Запас прочности: 140 ед.

Разведывательный мотоцикл (Recon Bike)

Вооружение: базука
Время перезарядки: 6 с
Дальнобойность: 4 кл.
Запас прочности: 160 ед.

Легкий танк (Light Tank)

Вооружение: 70-миллиметровая пушка; может давить пехоту
Время перезарядки: 6 с
Дальнобойность: 4 кл.
Запас прочности: 300 ед.

Самоходная артиллерийская установка (Artillery)

Вооружение: крупнокалиберная пушка; может давить пехоту
Запас прочности: 75 ед.

Танк-огнемет (Flame Tank)

Вооружение: два огнемета; может давить пехоту
Запас прочности: 300 ед.

Боевой вертолет (Attacing Helicopter)

Вооружение: скорострельный пулемет
Боезапас: 15 зарядов
Запас прочности: 125 ед.

Танк "Стелс" (невидимка) (Stealth Tank)

Вооружение: базука; может давить пехоту
Запас прочности: 110 ед.

Ракетная установка SSM (SSM Launcher)

Вооружение: две пусковые установки класса "земля-земля"
Запас прочности: 120 ед.

Транспортный вертолет (Transport Helicopter)

Вооружение: нет
Запас прочности: 600 ед.

Убийство первой степени

IN THE
1st DEGREE

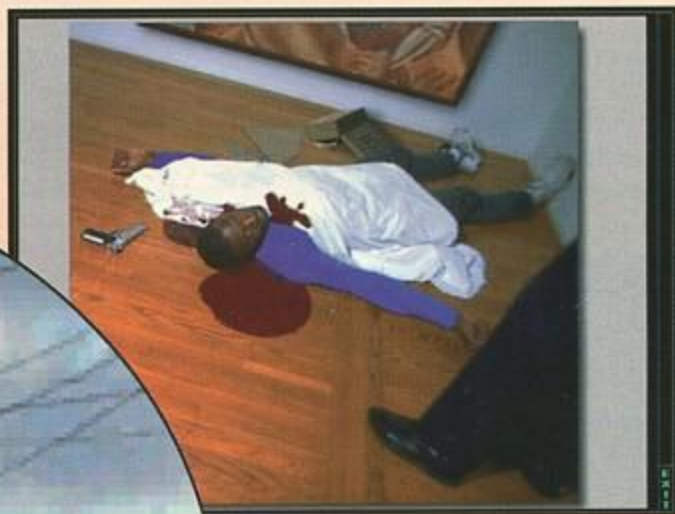
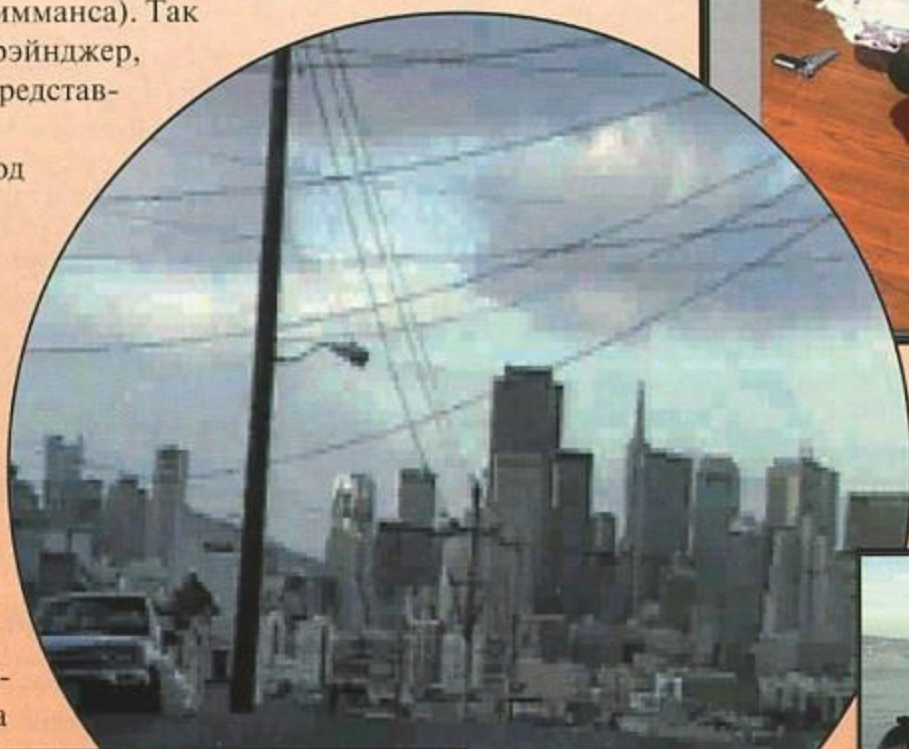
Говорить о квесте и не дать каких-либо советов по его прохождению, было бы форменным свинством, поэтому

ниже я постараюсь уделить максимум внимания нюансам сюжета In the First Degree, не забывая, безусловно, об иных прелестях игрушки.

Играющий в In the First Degree выступает в роли... помощника окружного прокурора (для тех, кто посматривает "Санта-Барбару", это что-то вроде Кейта Тимманса). Так вот, учтите, мистер Грэйнджер, что в своем лице вы представляете весь взбудораженный народ штата Калифорния. Не иначе.

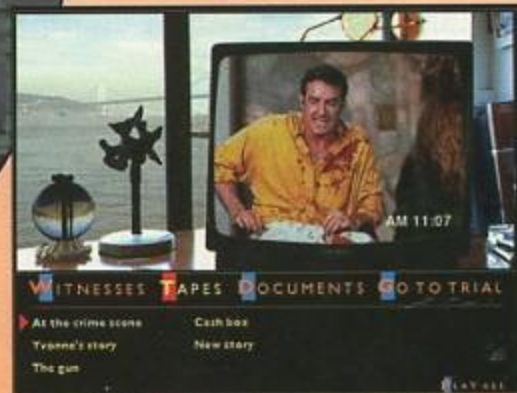
Чем взволнован штат? Штат не взволнован, штат потрясен ужасным злодеянием: известный в культурных кругах Сан-Франциско художник Джеймс Тобин застрелил своего старого друга и коллегу Захарию Барнса, да

не где-нибудь, а прямо на рабочем месте, в принадлежавшей им обоим галерее. Естественно, что такое



Фотография с места преступления.

немного заигрывает — насколько это может делать побитый жизнью полицей-



Он только что убил человека...

ский офицер). Ваша задача — доказать, что происшедшее не случайность, не попытка самозащиты, что здесь нет места даже самым



POTENTIAL WITNESSES	
WITNESS NAME YVONNE BARNES	ADDRESS San Fran
TYPE OF CASE Homicide/Larceny	CASE NO. 7005442
DATE May 18	INSPECTOR ASSIGNED Looper, M. 1509

Pryor Convictions (List by Case Number) None

Age (approximate if unknown) 34

Description
Female / Blk / 5'7" / brown eyes / light complexion / approx 125 lbs

SUMMARY
Born in New Orleans -- (Prominent Black family) Father Community College administrator. Mother housewife. 2 Uncles Episcopal Ministers. Honors in high school and college. (BA Communications from Tuskegee '62) Worked New Orleans cable station as news anchor. Hired by station (KIVE) in San Jose till '92 (They report no problems there.) Active in U.F. politics and social causes, worked with Mayoral candidate McKinney, was appointed as his press officer when he won the election. Has been working with him since then. Met the victim, Zachary Barnes mid eighties in Louisiana and they were

Из досье вдовы.

сложное и архисерьезное дело поручено вам. Только не вздумайте заниматься поисками истины — для этого есть инспектор Лупер, ваша непосредственная подчиненная, съевшая в таких делах не одну дохлую собаку (кстати, она с вами

ничтожным смягчающим обстоятельством. Ибо Джеймс Тобин совершил **УБИЙСТВО ПЕРВОЙ СТЕПЕНИ**, и нет ему пощады! Тем более, что в галерее не так давно случилась кража... И со страховками что-то нечисто. Короче, вам до смерти хочется засадить парня. На



Одна из сторон любовного треугольника в привычной обстановке.



Вы в суде... Готовьте свою речь.

царственной светской красавицы — жены покойного. Берите пример с инспекторши

райтесь найти к каждому свой подход — чем лучше вы их раскрутите, тем полезнее будут они для вас в суде.

то вы и прокурор.

В вашем распоряжении — документы, вещественные доказательства и заботливо подготовленные инспектором Лупер выдержки из видеозаписей допросов. К тому же вы, по своему усмотрению, можете допросить любого упомянутого в деле свидетеля.

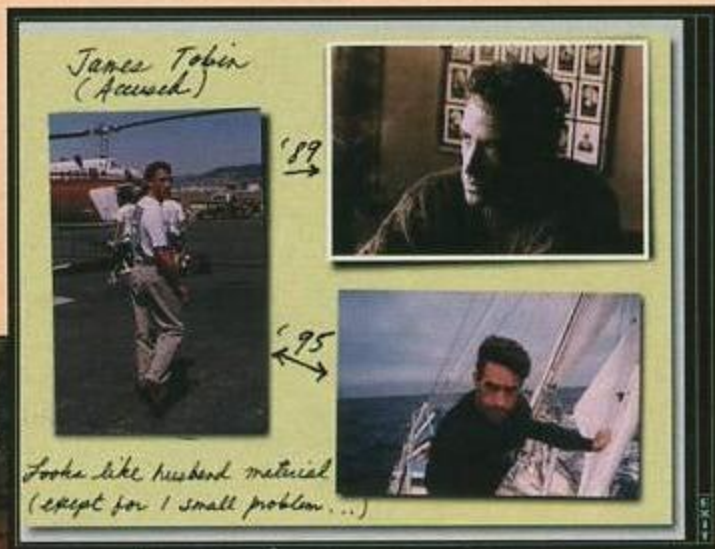
Все. С этого момента придется иметь дело только с живыми людьми. Будьте внимательны! Характеры выписаны так любовно, а видеофрагменты выполнены так тщательно, что, если вы и вправду не прокурор, просто невозможно не запутаться — не подпасть под обаяние яркого и самоуверенного (даже когда его ловят на откровенном вранье) Тобина, не посочувствовать его подруге Руби, не сказать в душе что-нибудь гадкое в адрес



Лупер — вот уж кого ничем не проймешь! Зареванная Руби выдает: "I can't believe this happened!" — и инспектор, не отрываясь от заполнения отчета, откликается:



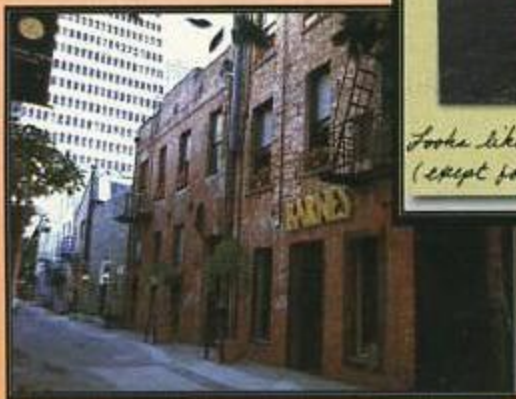
живается тем, чтобы любой ценой засадить Тобина. Мадам не привыкла ошибаться и слышать слово "нет". Если намекнуть, что вы не совсем с ней согласны, она станет еще в два раза прямее и просто выставит вас за дверь, назвав некомпетентной свиньей — разумеется, в вежливой и юридически корректной форме.



Пока никто не знает, что он станет убийцей.

"Yes, this is pretty terrible!"

Будьте осторожны, беседа с этой публикой: они все четко знают, чего хотят, и отнюдь не всегда горят желанием помочь следствию. Ста-

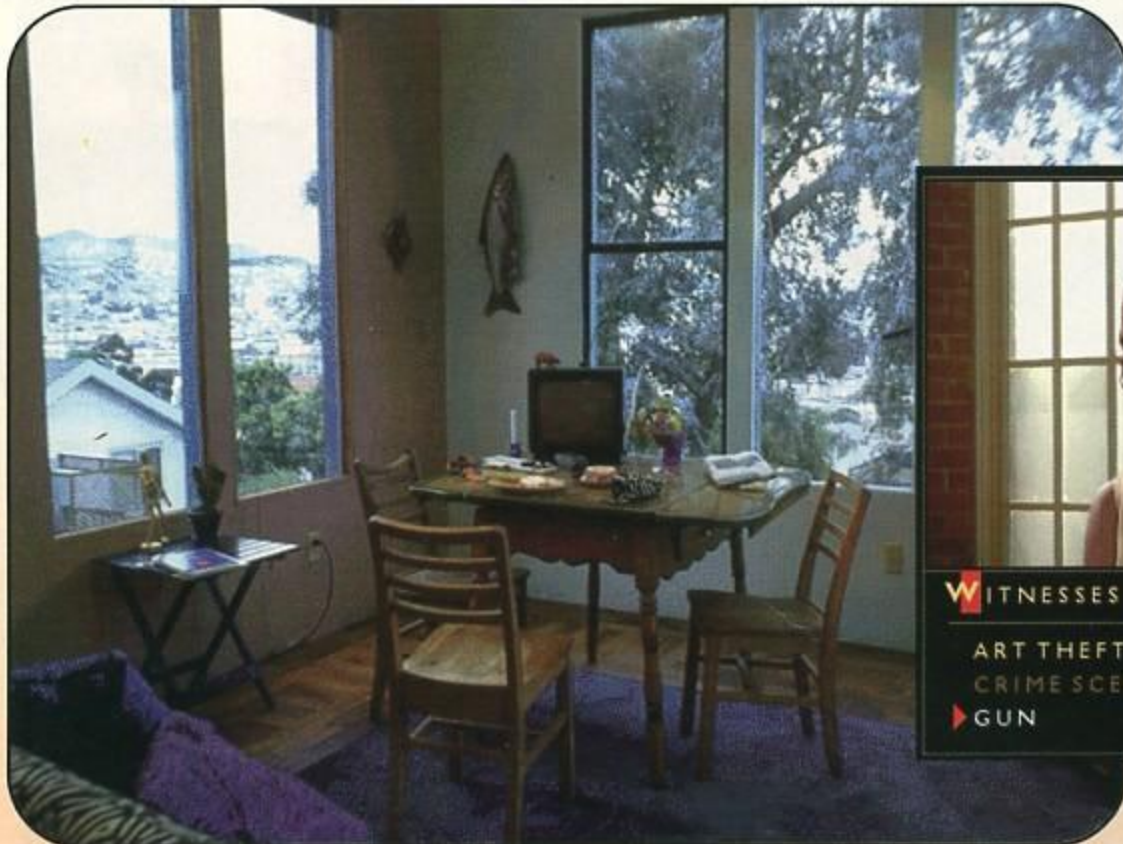


Раньше здесь были трущобы, а теперь обитает богема.

Руби — подруга Тобина, к тому же у нее была небольшая интрижка с Барнсом (дотошная инспектор Лупер сумела установить это еще в самом начале следствия — она вам

встретиться с новыми проблемами. Тучные присяжные, хитрый судья, новые свидетели, а главное — адвокат обвиняемого, несокрушимая Синтия Чарлстон, эффектная

нока, а мы любим американское кино больше выступлений мосье Жириновского, — вы вряд ли растеряетесь во Дворце правосудия штата Калифорния. Все знают, чем убийство первой степени отличается от самообороны, сколько в суде присяжных, когда следует заткнуть адвоката и что надо говорить подо-



Вдова покойного — вы только что оскорбили ее своим недоверием.

расскажет, как).

Юноша Саймон умен и говорит отнюдь не все, что знает. Зато молод и не в ладах с законом — на него можно и нужно надавить. Кроме того, ему нравится все та же Руби...

В общем, вам нужно будет выбрать



подходящий вопрос из нескольких предложенных вариантов, и вы даже сможете их предварительно “обдумать”, проговорив про себя, — надо только щелкнуть на маленьком “громкоговорителе” рядом с кратким текстом вопроса. Сохраняйтесь почаще, пробуйте разные варианты — не ленитесь, потом пригодится.

Итак, вперед — беритесь за свидетелей, вас еще ждет участие в судебном процессе — он займет весь второй компакт-диск.

Подготовьтесь к суду со всем тщанием — здесь вам предстоит

дама в красном джемпере. Она талантлива, популярна, не любит проигрывать. Для начала, давая интервью прессе, она на голубом глазу заявит, что все обвинение не стоит выеденного яйца, что дело не следовало доводить до суда, и если бы не паблисити, процесса не было бы вообще.

Позже девица намекнет, что кроме жадной до сенсаций прессы бывают еще и не слишком умные окружные прокуроры, отчего честным людям вечно приходится страдать. Крепитесь! Если же у вас слабые нервы — сдавайтесь сразу!

Не забывайте поглядывать в руководство, в коем подробно описаны ваши права и обязанности, а также все сопутствующие делу юридические процедуры. Впрочем, вы и без того вряд ли почувствуете себя полным профаном. Поскольку американцы любят судебные процессы больше мотого-

зреваемому, заграбастав его на месте преступления.

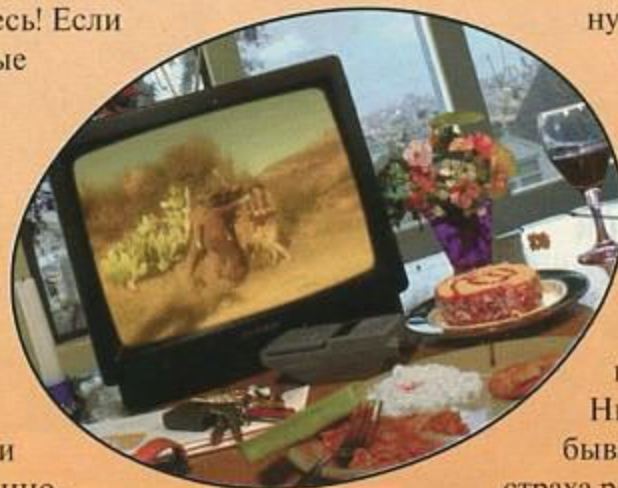
К слову, настоятельно рекомендую игрушку всем, кто учит английский. Особенно тем, кто собрался окунуться в американские реалии (хотя In the 1st Degree делали в Англии). Все герои говорят, “как в жизни” — причем лексика и произношение меняются в зависимости от персонажа.

Почти не интонированная скороговорка полицейского офицера с пугающими ударами в

нужных местах: bla-bla-bla THE GUN; bla-bla-bla MRS.

BARNS! Хорошо модулированная, полная латинизмов и сложных конструкций речь наследницы видного семейства черного Нью-Орлеана. Захлебывающийся от боли и страха раненный убийца —

Тобин... Куча юридических терминов. Есть даже забавные намеки на набившие оскомину “политическую корректность” и тягу к приличиям. Например, допрашивая Руби, Лупер раздраженно воскли-



цает (когда та начинает яростно оправдывать свое сожительство с Тобином): "You act as a class... like a girl-dog!" — девушка слегка оживает и ехидно спрашивает: "Did you want to say 'a bitch'?" — и инспектор со стоном закатывает глаза.

Короче, есть чем заняться. Сохранять игру можно на любом этапе — любой речевой фрагмент всегда можно "прокрутить" еще раз.

Это собственно об "игрании". Если же говорить о "технических характеристиках", то первым делом хочется упомянуть о том, как искусно авторы вставляют видеозаписки в общую картинку. В нескольких эпизодах они попытались использовать полноэкранное видео — показать улицы Сан-Франциско, по которым Грэйнджер едет допрашивать очередного свидетеля, в свой офис или в суд. Тут о качестве говорить не приходится — выглядит все это дергано и мерзко. Важные же для сюжета моменты решены просто блестяще.

Поначалу все происходит на экране телевизора — вы включаете его, чтобы послушать посвященный убийству выпуск новостей, потом просматриваете видеоматериалы следствия. Со свидетелями тоже все ясно. Вы с ними один на один, больше двигаться некому, и вписаны они в статичный интерьер безукоризненно — кино как кино.

Самое интересное начинается в суде — масса народа, все рядом —

публика, присяжные, свидетели... и в телевизор их не засунешь. Сразу скажу, что авторы и здесь оказались на высоте. Эффект присутствия потрясающий — и опять никакого полноэкранного видео! Присмотритесь: на самом деле в каждой попавшей в поле зрения Грэйнджера группе движутся один—два человека, остальные — картинка. Но какая картинка!

Позы выразительны и разнообразны — это привлекает взгляд, и ощущения однородного фона не создается. К тому же положения эти таковы, что вроде и не стоит ждать, что кто-то пошевелится: один уютно развалился, другой чуть не задремал с тоски, третий замер, боясь что-нибудь пропустить... На каждом экране движется новый герой, остальные уходят "в фон" — скоро вы начинаете ощущать, как зал дышит, переговаривается, устраивается поудобнее.

Берите быка за рога — Тобин всю шушукается с Синтией, и, кажется, оба чувствуют себя неплохо. Произнесите программную речь — на что сделать упор, а что спрятать в рукаве, выберите сами. Теперь все зависит от вас...

Чем хуже вы играете, тем больше у Джеймса Тобина шансов отправиться домой. Смотрите — жюри может признать его виновным в убийстве второй степени, в непредумышленном убийст-

ве, а то и вовсе — оправдать. В любом случае вам придется переигрывать.

В общем, приложите все усилия, чтобы доказать, что подсудимый **ВИНОВЕН В УБИЙСТВЕ ПЕРВОЙ СТЕПЕНИ!**

А теперь несколько слов о системных требованиях игрушки. Они таковы: процессор 486SX/25 и выше; 4 Мбайт ОЗУ (рекомендуется 8 Мбайт); SuperVGA; Windows-совместимая звуковая плата; CD-ROM с двухкратной скоростью и выше; 4 Мбайт места на диске; ОС Windows 3.1 или Windows 95.

— Наталья Дубровская



Снимите шляпу — перед вами Дворец правосудия.

Пусть победит сильнейший!

Покойники отдыхают

▶ Новая автодорожная мочилка в стиле "Московское Садовое кольцо" выпущена недавно симпатичной импортной фирмой Psygnosis, не замеченной прежде в производстве веников. Destruction Derby — вот ее родовое имя, а потому, ребята, пристегните ремни!

Да, название игрушки говорит само за себя. И это правильно. Какой смысл тупо наматывать круги по невменяемой трассе, делая вид, что пытаешься догнать более удачливых соперников? Нет в этом никакого смысла. Так что лично мне эти гонки по душе, и пусть победит оставшийся в живых!

Соревнования проводятся по суровым законам чемпионата NASCAR, к которому сопляков и мозгляков не подпускают на пушечный выстрел, и участвуют в нем



исключительно полицейские. Бывшие. Выгнанные из "органов" за немереное количество разбитых чужих авто.

К слову, игра создавалась под руководством Sony, которая никак не могла упустить шанса втиснуть Destruction Derby на свое любимое детище Sony PlayStation. Поэтому интерфейс DD в буквальном смысле срисован с SPS. Скажем, чтобы набрать имя, вам не придется искать эти гадкие и постоянно мигрирующие по клавиатуре английские буквы — надо просто погонять курсор по нарисованному алфавиту, и дело в шляпе.

Только не надейтесь, что после этой процедуры вам наконец доведется побыть на рабочем месте

механика-водителя, чтобы наслажденно-напряженно вглядываться в показания штабелей приборов (чем отличается большинство солидных писишных симуляторов). Нет, перед вами откроется более интеллектуальное зрелище: вы сможете созерцать — со всех ракурсов! — свои сокрушающие удары. Даже такой немаловажный, а главное — радующий глаз прибор, как спидометр, и то отсутствует.

Зато сразу бросается в глаза индикатор повреждений (ох и



ценный приборчик!), отражающий состояние здоровья самых важных частей вашего авто, коих, по мнению авторов, должно быть (и есть) ровно восемь штук. Любопытно и то, что игра запоминает не только ваши "шишки", но и все, что выпадает на долю ваших соперников...

А законы в Destruction Derby,

цветовая гамма игрушки и ее звук, гордо именуемый в меню музыкой. Крепко сказано. Хотя бы потому, что музыки как таковой в Destruction Derby нет вообще. Ее с лихвой заменяют нахальные выкрики комментаторов и рев толпы, плотно-ядно ликующей при каждой заварушке. Не знаю как вам, а мне это

капоты — все это ничем не уступает какому-нибудь автодорожному боевику. Если же ко всему этому буйству механического разрушения прибавить дым, вырывающийся из-под колес, и нещадно коптящие сгоревшие движки, то удовлетворение наступает полное и бесповоротное. Единственное, что слегка



смущает, так это неестественно вылетающие из-под капота "запчасти". Вылетающие при любом маломальском столкновении и имеющие форму разноцветных треугольничков.

В остальном же — все пучком. Машины прорисованы с душой и раскрашены ну прям, как настоящие (есть даже бортовая реклама). То же самое касается и весьма натуральных и разнообразных задников.

Еще одна находка создателей игрушки — усовершенствованная функция Replay, известная с древних времен, но абсолютно неприемлемая с точки зрения фирмы "Самипа" из

повторюсь, волчи. Выживает тот, кто соперников за людей не считает, мнет им бока в любое время дня и ночи, готов за лишний оторванный бампер рискнуть собственной никому ненужной жизнью. На эту благородную цель здесь работает

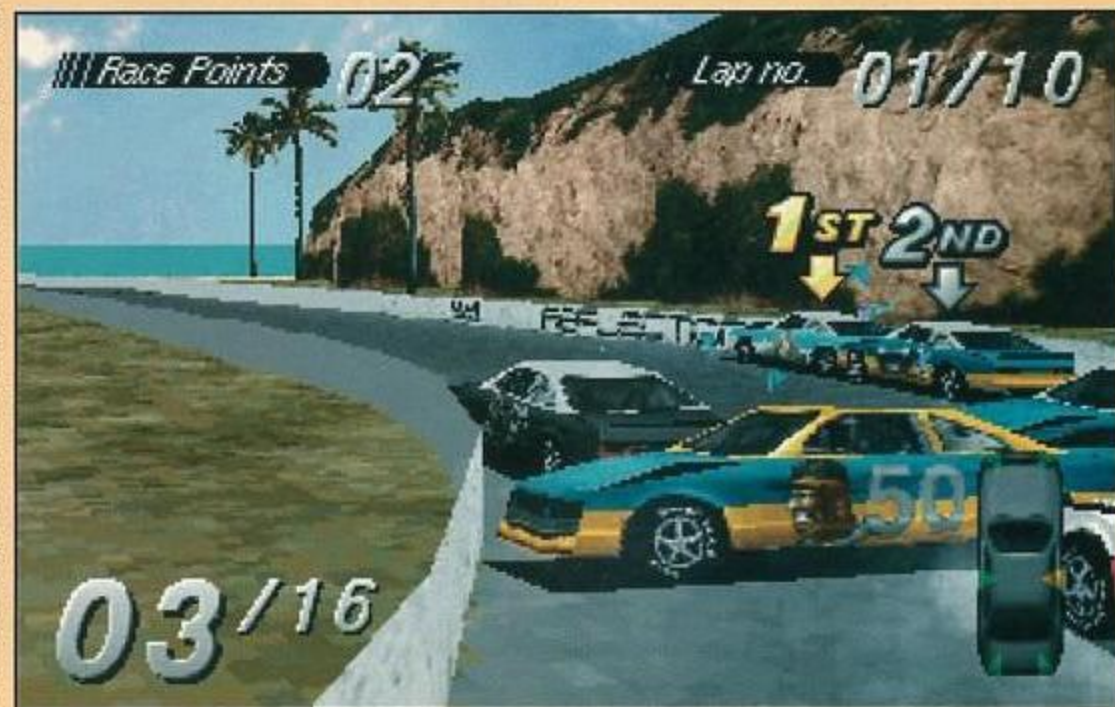
тоже легло на душу, поскольку ничто уже не может отвлечь тебя от мясорубки на трассе.

О графике скажу особо. На мой взгляд, именно такими должны быть все симуляторы, не поддерживающие SVGA. Ничего более реалистич-



буквально все: так, ваша развалюха куда как лучше таранит противника, нежели переносит его подлые удары. Хотя по сути это одно и то же.

Поразительно напоминают приставочку SPS (в хорошем смысле)



ного видеть мне прежде не приходилось (а видел я не мало, так как водитель из меня нулевой). Битые бока, отвалившиеся колеса, вмятые багажники, сжатые в гармошку

Монте-Карло. То ли дело Destruction Derby, в котором показ почти ничем не отличается от телевизионного повтора. Вы можете просмотреть только "горячие" эпизоды, можете,

рассматривая произошедшее с вертолета, “остановить время” и взглянуть на столкновение с любой точки.

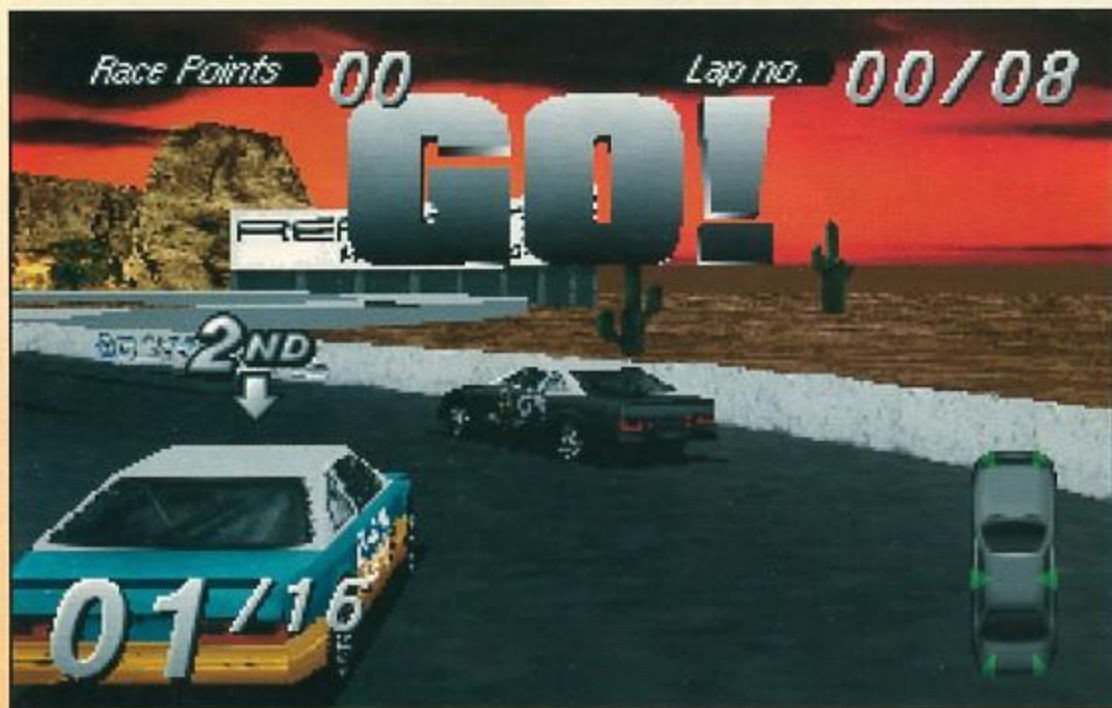
Игра предлагает вам “прокатиться” по пяти совершенно непохожим трассам, некоторые из которых назвать автогончными было бы большой ошибкой. Скажем, один маршрутик, трасса Crossroads, загнут восьмеркой. Как на нем идет отсчет

компьютерным добром можно делать. Можно вспомнить дедушку Суворова и гордо войти в Practice, можно нагло влезть в чемпионат, а можно вызвать “на пару слов” ненавистного соперника или, наконец, просто сыграть вдвоем (втроем, вчетвером и т.д. до 16 человек). Но не волнуйтесь, игра не сетевая, а разбить клавиатуру на 16 частей, понятное дело, сложно. Так

тикающему секундомеру.

И, наконец, центровая мясорубка **Distraction Derby**, которая, в свою очередь, делится на **Total Destruction** (16 машин на пяточке диаметром метров в 30) и **Duel**, придуманную специально для автосадистов, никогда не имевших водительских прав.

Огорчает лишь одно — не так уж велик выбор машин, всего три штуки,



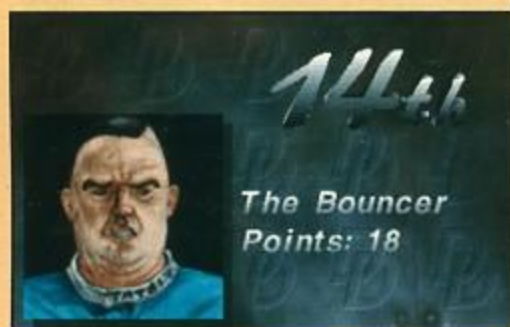
кругов — для меня осталось загадкой, потому как на перекрестке вы постоянно оказываетесь в центре очередной заварушки и вас затаскивают совсем не в тот поворот. В самом конце гонки трасса обычно

что придется принимать участие в чемпионате от разных дивизионов. Всего же вы можете испытать свои силы в четырех типах гонок. Это: **Wrecking Racing** — победа здесь мало что значит, очки даются как за

отличающиеся исключительно своей раскраской и прочностью. Похожи друг на друга и трассовые авто, ваши “мальчики для битья”. Впрочем, это, наверное, уже эстетство.

В общем, не игруха, а чума, но мой вам совет: ни в коем случае не подпускайте к компьютеру отца, иначе, отправляясь очередной раз на дачу, вы обнаружите в гараже не любимую “девятку”, а черный... гроб без окон и без дверей с гордой надписью “Psygnosis. Destruction Derby” на борту.

— Алексей Ильин



напоминает хорошую автомобильную свалку, по территории которой вы, восседая на своем “горбатом”, неспешно совершаете круг почета. Теперь о том, что со всем этим

место на пьедестале почета, так и за протараненные машины (характерно, что за последнее достижение очков назначается много больше — за развернутое на 360 градусов авто дают столько же, сколько за 1 место, — 10 очков).

Stock Car Racing — прорываясь к финишу, вы можете творить, что угодно, и вас не оштрафуют, не остановят, но и очков не дадут.

Time Trials — развлечение для меланхоликов: вы катаетесь по абсолютно пустой трассе, внимая



Минимальные системные требования:
486DX2/66, 8 Мбайт RAM,
2-скоростной CD-ROM.

Psygnosis

Destruction Derby

графика > 95%

70% < звук

сюжет > 85%

ИНТЕРЕСНОСТЬ 90%

Среди чужих

ALIENS

Игра Aliens, или "Чужие", имеющая ту же сюжетную канву, что и первая часть одноименного голливудского боевика ужасов, и довольно удачно продающаяся на Западе с осени прошлого года, реализована как космическое приключение в стиле миров Гаррисона и ужасов Кинга. Впрочем, о жанровой принадлежности "Чужих", на чем настаивает автор рецензии, можно спорить: местами это квест, местами RPG, а потом все это вдруг плавно перетекает в трехмерную боевую аркаду... Но вот интересна ли игра (бог с ним, с жанром, главное ведь увлекательность, не так ли)? Архитребовательный и избалованный компьютерными зрелищами Саша (он свой среди чужих, но чужой среди своих) посчитал ее скучноватой (оценка 70 по части интересности — его работа), на наш же — редакционный — взгляд Aliens очень даже ничего.

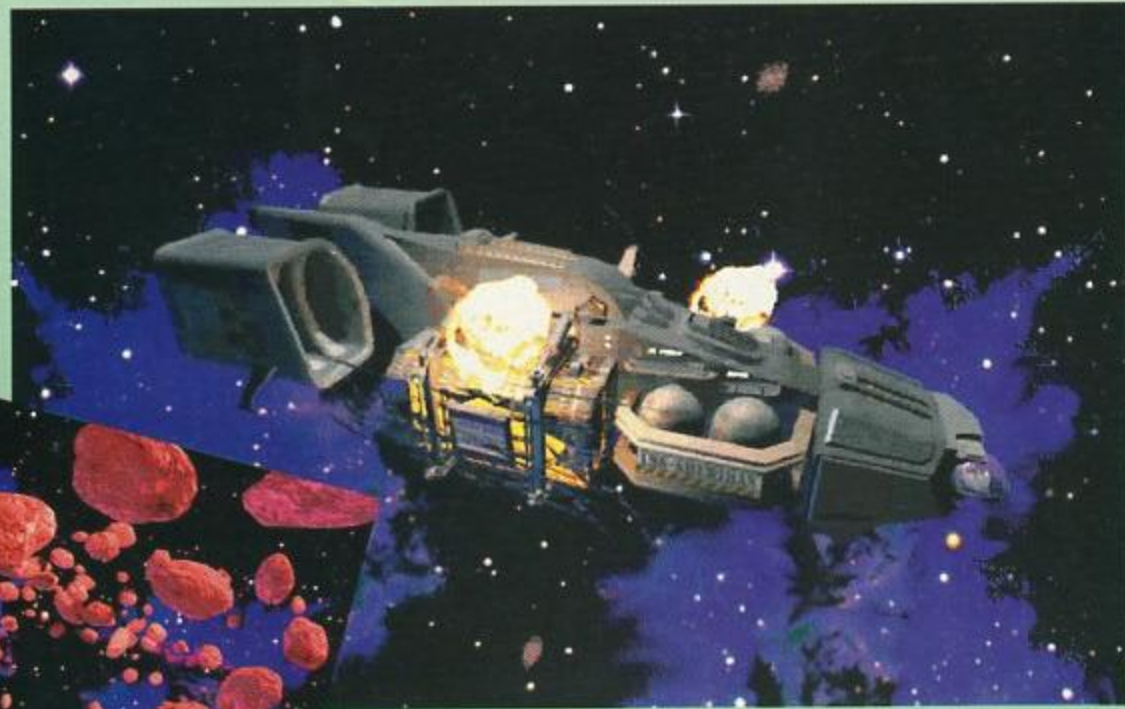
Если вы еще не прониклись описанием из правой колонки, то, вероятно, что-то с памятью у вас стало. Ибо это отрывок из сценария фильма, который, пережив три экранных воплощения, вошел в золотой фонд фильмов ужаса.

Чужие, странные и страшные создания, со смыслом существования которых не может совладать ни человеческий разум, ни "электрон-

место то одного, то другого члена экипажа "Шеридана", в ответе за спасение жизней сорока колонистов.

Но каковы они, наши герои?

Генри Хенриксен. Три года назад был предан суду военного трибунала, разжалован и уволен из военно-воздушных сил. Причина столь строгого наказания: трусливое поведение во время кампании Бетельгейзе — бросил раненого



ные мозги" компьютеров, ясное дело, должны быть уничтожены. Именно они явились причиной того самого сигнала бедствия. Отныне вы, поочередно занимая

товарища на поле боя.

Мак Уильямс. Страдает рецидивирующей глубокой депрессией с суицидальным синдромом. Зависим от мета-героина. В данный момент, отбыв (отслужив) шесть лет из

...Вселенная холодна, темна и молчалива. Мало кто из людей мечтает о перелетах в Глубоком Космосе. И еще меньше хотят там жить и работать...

В 2121 году команда исследования колоний, или CIC, собрав воедино ресурсы всех оставшихся индустриальных сообществ Земли, предприняла первую экспедицию, целью которой было основать колонию в Глубоком Космосе. Это была Миссия: создать пригодную для жизни землян среду из глыбы льда и камня, превратить холодную материю в цветущий мир, готовый встретить тех, кто ищет спасения от перенаселенности и невыносимого загрязнения родной планеты.

...Шел 2157 год. Космический фрегат "Шеридан" возвращался на Землю после очередной миссии CIC. Экипаж корабля, состоявший из четверки закаленных космическими передрягами ветеранов (командующий миссией лейтенант Хенриксен, капитан Уильямс, научный офицер О'Коннор и доктор Мак-Гинесс), трое мужчин, одна женщина, вот уже 200 дней находился в анабиозе. Однако МОМ, бортовой искусственный интеллект 13-го поколения, вдруг протрубил всеобщую разморозку. Причина — сигнал SOS, поступивший с планеты B54C, добывающей колонию 12-го класса из Эпсилон-сектора Барнарда-234. Колония состояла из людей и роботов, и для "Шеридана" по сути была величиной неизвестной. Сигнал же бедствия мог означать все, что угодно: эпидемию, катаклизмы, критические разрушения систем снабжения...

И даже вблизи от заселенной сорока землянами колонии Космос был холоден, темен и молчалив. Он был таким, каким его любят Чужие...

десятилетнего срока, полученного за торговлю наркотиками, восстанавливается после курса интенсивной терапии.

Джек О'Коннор. Шизоид. Психика травмирована после стресса, последовавшего за атакой ксеноморфов, пережитой в возрасте 14 лет.

Лора Мак-Гинесс. Одновременно зависима и избегает людей.

Ну и как вам коллективчик? А ведь вы не со стороны на них смотреть будете, вам придется побыть в шкуре каждого из этих людей. Кто знает, что будет, если, скажем, ваша психика скрестится с шизоидной сущностью доктора (!) О'Коннора? Слава богу, что игра не увлекает настолько, чтобы хоть на секунду

ваших действий. Например, начинается игра как quest, где вы "стоите спиной к себе". Затем вы направляетесь к капитанскому мостику, чтобы поговорить с Уильямсом, для чего кликаете на него мышью. Вид меняется, и пока вы идете, наблюдаете мир корабля глазами вашего героя, который спускается по ступенькам. (Если вы ничего не поняли, то это плохо — лучше я объяснить не смогу, да и, по правде говоря, это проще понять, чем объяснить.)

По ходу действия вам придется и думать, и говорить, и драться. Иногда это будет происходить одновременно. Игра необычайно

поднесенный к его лицу (в ответ парень поинтересуется, давно ли вы совершали самоубийство)...

Лично мне вся эта болтология принесла гораздо больше удовольствия, нежели сам процесс игры. Естественно, понимание сути беседы требует устойчивой привычки к устной английской речи; титры есть, но они



забыть о себе (по крайней мере для меня это верно). Итак, убоявшиеся да убегут, а всем любителям фантастики в духе винегрета из Стивена Кинга с Гарри Гаррисоном калифорнийская компания MindScare Inc. предоставляет возможность вновь встретиться с "Чужими".

Что первым делом интересует любого игромана при звуках слов "новая игра"? Конечно, жанр. В случае с "Чужими" ответ на этот вопрос будет составным: игра "сковывает одной цепью" классический quest, "point-and-click role playing" в стиле The 7th Guest и трехмерную боевую аркаду в изометрической проекции. Переходы между участками определяются сюжетом и последовательностью

щедра по части бесед: в первом разговоре с капитаном вы можете, например, поинтересоваться, хороша ли доктор Лора как любовница. Ответ не заставит себя ждать: согласно пункту М статьи Н Устава СИС, такой вопрос является sexual harassment (вероятно, самый близкий перевод этого оборота — "сексуальное оскорбление"; неприятности, которые грозят в Америке человеку, обвиненному в подобном проступке, сравнимы разве что с проблемами грабителей банков). А если хотите, можете узнать у кэпа, как ему нравится ваш кулак,

не вечны — примерно через 7 секунд после окончания фразы текст исчезает; лексика практически всегда нормативна, но иногда сложновата для человека с академическим английским. В общем, игра рассчитана на американцев.

Помимо разговоров у вас будет прекрасная возможность поиграть в реверси с искусственным интеллектом аж 13-го поколения. Этот вид развлечений является наиболее популярным в 22 столетии, и весь экипаж потихоньку сходит от него с ума. Так как вы и есть экипаж, то и вам тоже придется. Правда, если вы играли в CentroFold Squares, данная версия игрушки будет вам скучна: здесь никого не раздевают



при выигрыше, а проигрыш грозит лишь предложением попробовать еще раз. Играет же искусственный интеллект на уровне оболтуса из 11 класса средней московской школы.

Первое, что вы как командир Миссии лейтенант Хенриксен (в этой роли вы начинаете игру) должны будете сделать, — это получить координаты вызывающей к помощи планеты B54C и передать их навигатору, капитану Уильямсу. Дальнейшую программу действий составьте, пожалуйста, сами, а иначе кто здесь играет — вы или я? (Впрочем, не расстраивайтесь, быть может, в следующем номере Games Magazine появится солюшен “Чужих”, на прохождение которых брошены все лучшие силы журнала.) Все управление в игре легко осуществляется с помощью нашего любимого животного из семейства

Кбайт видеопамати и 20 пустыми мегабайтами на винте. Ну, а для поднятия боевого духа извольте предоставить что-нибудь вроде Pentium 90, 1 Мбайт видеопамати, 12 Мбайт ОЗУ, а главное — 4-скоростной CD-ROM! Есть? Отлично!



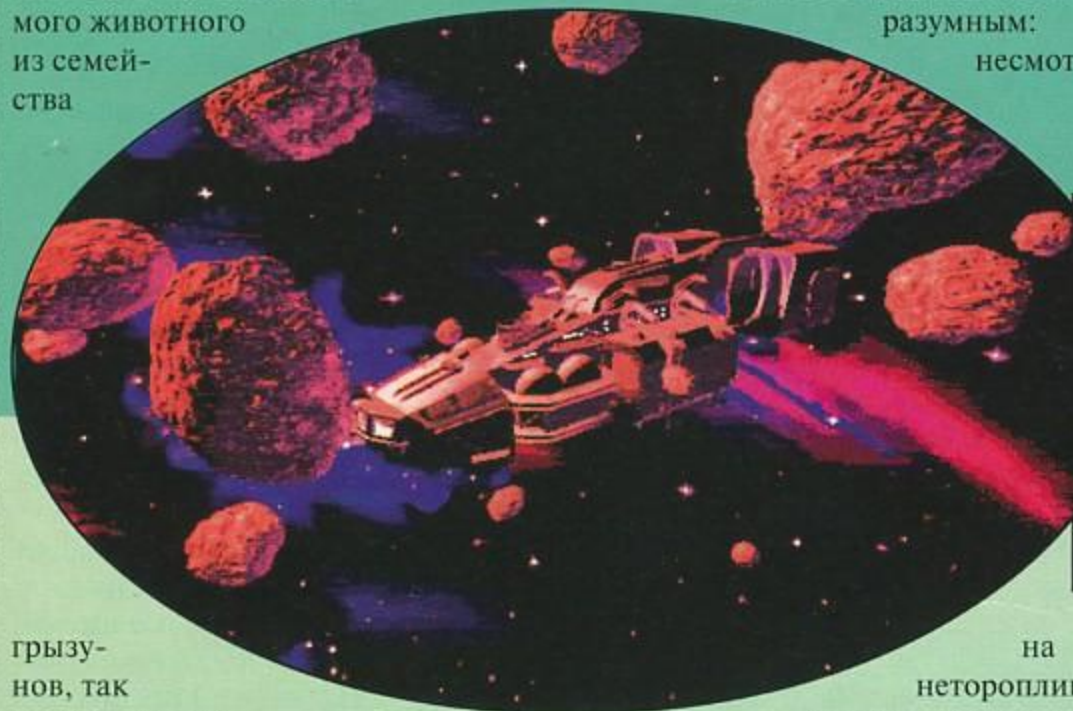
Нет? Ай-ай-ай. Пора бы уже. Разрешите также молвить пару слов о возрастном цензе. Создатели игры означили нижний предел в 13 лет. Это представляется разумным: несмотря

сказать о “Чужих” человек, которому так и не хватило терпения пройти их до конца (но я их пройду — обещаю!). Играйте в свое удовольствие!

P.S. Для тех, кому в игре ценен не процесс, а жанровая принадлежность. Любителям игр с активной функцией спинного мозга здесь делать нечего: “Чужие” — это совсем не DOOM, как вы уже догадались. Мне же истинную радость доставил только один момент: гибель “Шеридана” под ударами астероидов. Это было действительно красиво, а какая музыка! Так что, по-моему, игра представляет собой

классический случай синдрома “ни то ни се”, и я не рекомендую ее тем, для кого ярко выраженные жанровые качества превыше всего на свете: с этой точки зрения она не блещет ничем.

— Александр Звозин



грызунов, так что об этом не волнуйтесь. Ваша голова должна болеть о другом: вы приближаетесь к поясу астероидов звезды Эпсилон B54C, который грозит превратить корабль в сгусток межзвездной плазмы. Так что думайте, и желательно побыстрее.

Что ж, напутствие дано, а остальное — дело техники. Технику игра любит, причем хорошую. Для начала ей потребуется 486DX2/66 с 8 Мбайт оперативной памяти, двухскоростным CD-ROM, звуковой картой не хуже Sound Blaster Pro (сойдет GUS), VESA-совместимая SVGA с 512

на неторопливый ход игры и низкий уровень отождествления игрока с персонажем (суждения, высказанные здесь, суть мои субъективные ощущения. Я не являюсь экспертом в психологии виртуальной реальности, хотя беру на себя наглость заявить, что кое-что в этом понимаю), детей с подвижной психикой некоторые сцены способны по-настоящему испугать. Конечно, это не должно становиться причиной для насилия: “Ты не будешь играть в это уродство ни за что на свете!”, но и забывать об этом совсем не стоит. Вот более или менее все, что может



MindScape, Cryo

Aliens

графика > 100%

90% < звук

сюжет > 70%

ИНТЕРЕСНОСТЬ 60%

Помните Rise of the Triad? Как мозги размазывались по стене? как глаза дождем сыпались с неба? Если вам это по душе, то Tekwar — ваша игра. Если же по сути, то очередное творение компании Carstone, выпустившей в прошлом году на игровые просторы нашумевший 3D-боевик Witchaven, последнему мало в чем уступает: и графика достойнейшая, и сюжет хоть и прям, но динамичен, и кровь полноводной рекой, фонтанами... Впрочем, стоп: что же в этом хорошего, когда крови избыток? Отвечаем: хорошего, может, ничего и нет, но отчего-то, знаете ли, засасывает, затягивает, а также завлекает... Наверное, это профессиональное заболевание...

ЧИКАТИЛО. ЛЕБЕДИНАЯ ПЕСНЬ

Так уж повелось, что во всех игрушках этого жанра герою на его "жизненном пути" встречаются отчего-то только враги — весьма агрессивные ребята и зверята. А какое, скажите на милость, удовольствие истинному маньяку (герой-то наш маньяк, и даже не спорьте) убивать тех, кто горит желанием разделаться с ним самим? Правильно, никакого, мало в этом прелести, да и надоело, если честно. Они ведь, враги эти, тупы до безобразия, Моцарта с Шубертом никогда не слушали, Кафку не читали, Юру Гагарина не любили, Эрмитаж не

посещали. А потому и жизнь им своя не дорога. Прут напролом и мочат. Мочат и прут дальше. Скукотища. То ли дело случайные, ни в чем не повинные люди, прохожие, спокойно дефилирующие по улицам вашего города! Уж они-то знают, зачем живут, уж они-то за существование свое дальнейшее будут бороться до последнего. А не смогут бороться (это относится к женщинам там разным,

детшкам сопливым и инвалидам умственного труда), так хоть орать будут от души.

Скажем, стоит себе тетенька в красивеньком платьице, симпатиченькая такая, почти обворожительная, никого не трогает, а вы ее... огнеметом! А она блажит во все горло мелодичное, громко блажит, пошады, наверное, просит. И горит! И бежит к воде! Но обычно не добегает, догорает аккурат на половине дороги. А если и добегает до водоема, то все равно догорит. А вы как думали?

Не любите бомжей? Нет

проблем! Подпалите и их, эти даже слова недоброго не скажут, только в глаза вам укоризненно посмотрят, а потом до угольков рассыплются. И правильно: нечего засорять своим гнусным присутствием стерильные улицы отчего тауна, оскорблять эстетическое чувство оквартиренных горожан. Впрочем, довольно о деталях, пора ляпнуть пару слов о сюжете.

2045 год. В любимом Лос-Анджелесе изобрели опаснейший наркотик — тек. Привыкший к этой отраве человек становится окончательным и бесповоротным рабом торговцев и



производителей этой дури. Таким образом, люди, контролирующие изготовление и продажу наркотика, обрели стопроцентную власть над городом, присвоив себе полукличку-полузвание Теклорды. Руководимая ими мафия очень быстро превратилась из банальной преступной организации в... своеобразное правительство, располагающее собственной армией, издающее свои законы...

Теклордов всего семь, на столько же частей ими поделен некогда благословенный город на тихоокеанском побережье, и районы эти случайно совпали с семью ветками метро. Злосчастная лос-анджелесская полиция (как и некоторые другие оставшиеся в живых муниципальные



структуры) частью продалась Теклордам, частью абсолютно разуверилась в том, что дело ее правое.

Но тут на город свалилась еще одна проблема: мерзкие господа Теклорды решили распространять тек через "Матрицу", единую виртуальную компьютерную сеть. Раньше эта сеть использовалась для торговли самым необходимым и изменчивым товаром — информацией.

Если затея Теклордов удастся, то они станут воистину непобедимы, и судьба мира будет предрешена.

От подобного бессовестного замысла у бюрократов из последней непродавшейся спецслужбы лысины встали дыбом. И тогда решили они отрядить на битву со злом своего самого секретного и умелого агента, похожего, впрочем, на эдакого терминатора. (Ага, уголовнички, проглядели честную спецслужбу, не купили вовремя, — теперь расхлебывайте!)

В действительности упомянутый джеймсбонд секретен чисто номинально, поскольку все мафиози его

почему-то прекрасно распознают и без промедления приступают к операции "Смерть стукачу". Отчего это происходит? Возможны два варианта: либо они просто стреляют

во всех подряд, либо герой обладает слишком заметной внешностью. Однако первое исключается, ибо далеко не все прохожие могут похвастаться желанием бороться с мафией. Это очевидно. Второе гораздо более вероятно: если верить зеркалу в туалете (его, кстати, можно разбить), то агент оказывается дюжим мужиком в темных очках. Короче, весьма подозрительный тип. Здесь мне отчего-то вспомнился анекдот: "Что-то выделяло Штирлица из толпы — либо героическое выражение лица, либо волочившийся за ним парашют..." (В описании сказано, что последние пять лет сей джентльмен провел в... замороженном виде, но на



что это проливает свет — загадка природы.)

В общем, рулить вам придется именно этим чикатилистым (от Чикатило — это фамилия такая популярная) чудищем. Стрелять же рекомендуется по врагам (оставьте вы в покое мирных граждан), особенно по Теклордам и их "шестеркам". Однако (буду откровенен до



конца), если по дороге перебить всех полицейских, разнести на куски прохожих, разгромить витрины магазинов и сжечь все, что горит, то никто не обидится (некому будет

обижаться).

Главная цель нашего марш-броска очевидна — это разбирательство с Теклордами, но быстро достичь ее вам не удастся. Это только на первый

взгляд кажется, что город над каждой станцией подземки невелик: после пяти минут променада подобная иллюзия напрочь рассеивается. Особенно, если забрести на какую-

нибудь подпольную фабрику по производству тека. Плюс к тому — нет ясности, на какой именно станции находится основной супостат, поэтому придется обшарить их все. Это тем более удручает еще и оттого, что при переходе с одной станции на другую сбрасывается набранное оружие.

Любопытно, что самым первым вооружением является банальный парализатор — вероятно, авторам все же не чужд некоторый гуманизм. Но

дальнейший обзор средств обороны (то есть нападения) заставляет отбросить эти мысли прочь. Только в стандартный набор входят пистолет и какое-то подобие гранатомета (кнопки 1—3), а ведь есть еще масса дополнительных орудий убийства (кнопки 4—7).

Есть все основания полагать, что эти смертоносные "фенечки" реализованы специально для людей, морально не очень

устойчивых (для сверхновых русских, что ли? — Ред.). А для кого же еще, простите, предназначен выполненный в виде... перчатки приборчик, генерирующий электрический ток крайне высокого напряжения? Впрочем, штукавина эта не очень-то дальнобойная, поэтому сверхпопулярностью пользоваться вряд ли будет.

Другое дело — огнемет! При мысли о нем у поигравшего в Текваг хотя бы неделю начинают нещадно чесаться руки (помните думера с его ласковым и нежным BFG-9000 или морталкомбатовца, заходящегося от Animality? — очень похоже). Ах, как красиво горит полицейский на фоне живописного летнего заката! Душа поет! Или дядя в костюмчике, идущий куда-то по

своим делам (ты на него огнемет навел — и дело в шляпе)! Испугался дядя, дрожит весь мелким бесом, скорчился, "Don't shoot me!" орет. Бесплезно, батенька, не разжалобишь! Мы, русские игроманы, и не таких слюняев в расход пускали!..

Есть еще скорострельный гранатомет, он идет последним (кнопочка 7). С огромной скоростью эта штука метает некие небольшие бомбы, обладающие потрясающей убойной силой. Но держать его в качестве основного вооружения, по-моему, неинтересно: взлет объектов на воздух сопровождается

и разносил врагов на куски. Однако, замечу не без грусти, без крэка (взламывателя) много не настроляешь. Поэтому приходится экономить боезапас. Это наводит на печальные мысли.

О ваших будущих жертвах. В первую очередь, это криминальные элементы. Распознать их довольно легко — лос-анджелесские урки, завидев вас, немедленно начинают стрелять. (Не знаю почему, но все руководящие посты у них отданы женщинам. То и дело из

граждан страшно боится стрельбы и при виде оружия начинает жутко орать. Попробуйте-ка вынуть огнемет на центральной площади — десятки воплей сотрясут воздух, все разбегутся по углам и оттуда будут молить о пощаде...

Приятно, что игрушка поддерживает такой славный графический



режим, как 640x480. Полагаю, что больше всего радости Tekwar принесет счастливым обладателям Pentium 100. Как показывает практика, именно эта машина (не 90-, а 100-мегагерцовая) является оптимальным вариантом для игр такого рода. Автор этих строк с удовольствием отметил и несколько свежих идей, посетивших умы программистов из Capstone:

больше всего меня удивила возможность ходить... под водой. В остальном же, если быть объективным, это рядовая стрелялка, разве что с очень приятной графикой и предельно жестокая...

— Рубен Петросян

мощными клубами огня и дыма, так что уяснить, как кто мрет не представляется возможным. Жалко. Но все равно гранатомет — это вещь.

Однако автору этих строк наиболее симпатичен портативный пулемет, стреляющий разрывными патронами (кнопочка 4). Вот уж где наступает полное отдохновение от тяжелых трудовых будней на ниве капиталистического труда. (Рекомендую подчиненным тупых начальников — очень разряжает.) Врываешься, например, в банк и давай по этим отъевшимся буржуазным мордам сажать! Крупнокалиберными! Очередями! По полицейским, персоналу, посетителям с толстыми кошельками! А они на куски распадаются! Народец кричит, визжит, надрывается! А по полу головы катаются! В больших количествах! Здорово, правда?..

К сожалению, все вооружение приходится время от времени подзаряжать, а то каждый только бы

какой-нибудь подбитой вами блатной мурки вываливается карточка-ключ.) Иногда попадаются роботы-камикадзе, берушие игрока на таран и взрывающиеся при непосредственном контакте. Кроме того, придется иметь дело с "духами" Теклордов, но очень близкое "общение" с этими голограммами нежелательно.

И еще один момент. Стоит вам только вытащить оружие, как к уголовничкам, не ведая о том, присоединяются обозленные полицейские, стремящиеся ликвидировать возмутителя спокойствия. Непонятно, впрочем, почему настоящие преступники полицию несколько не интересуют.

Вторая группа, которая может быть подвергнута насильно с вашей стороны, — это все остальные, то есть обычные люди, делающие вид, что они чем-то заняты. Данная категория



Tekwar

Capstone

графика > 85%

85% < звук

сюжет > 70%

ИНТЕРЕСНОСТЬ 80%

Road Roll

Если вам надоело складывать кубики, можете поиграться в... машинки. Запустите лишь Road Roll, и вперед!

В RR могут сражаться до четырех игроков. Нескольких или даже всех игроков может заменять компьютер. Игровое поле — это как бы полоса ландшафта, с расположенными на ней лесами, полями, долами и деревнями — большими и малыми. Время от времени эта полоса сдвигается вниз, и у игроков открывается путь вверх. При этом нижняя часть ландшафта становится недоступной. Все дороги — только односторонние.

Ваша задача — изобразить из себя

предельных скоростях и все время норовят втянуть вас в неприятности. В общем, помните о тормозах, лучшем друге водителя.



медленнее вас, вы, как истинный джентльмен, будете вынуждены повернуть назад, чтобы отправиться на поиски другого пути (чертово благородство!). Во-вторых, когда один из играющих достигает верхне-

Впрочем, есть и другие проблемы. Встретив на узкой дорожке какое-нибудь авто, которое тащится

рабочий день имеет особенность никогда не кончаться, то можно поиграть во что-нибудь более солидное. Предлагаю Backgammon, или, проще говоря, нарды.

Правила этой древней компьютерной игры, в которую, говорят, играл еще император Веспасиан Игривый, довольно сложны, поэтому я не стану утомлять вас их разжевыванием. Скажу лишь, что игровое поле Backgammon состоит из четырех секций, каждая четверть имеет на стороне, обращенной к игроку, шесть треугольных полей, называемых точками, или позициями. Четверти на одной стороне называются внутренними, на другой — внешними. Оба игрока имеют по пятнадцать фишек одного цвета, отличного от цвета противника. Задача игры в том, чтобы, бросая две игральные кости и перенося в соответствии с выпавшими очками и по определенным правилам свои фишки с позиции на позицию, перетащить их все в свои внутренние четверти, а потом убрать с доски. Причем раньше противника. Ничего сложного, правда?

Geomanty

Вы (лично вы, коллега) можете сколько угодно хаять господ Глоба, вещающих нам о будущем, но спрос на подобные предсказания будет всегда. А потом — так ли уж плохо попытаться узнать о грядущем? А вдруг сбудется? Скажем, вам нагадали, что завтра (в крайнем случае — послезавтра) вас отчислят из института (увольят с работы без выходного пособия, отправят в космос на помощь истосковавшимся Белке со Стрелкой), и действительно — вас отчисляют, увольняют, отправляют. То-то будет радости!.. В общем, к вашим услугам персональный предсказатель будущего — Geomanty.

Geomanty (геомантия) — это арабское искусство предсказания будущего по точкам, нарисованным палочкой на песке. В данном случае песочницей вам послужит экран компьютера, а палочкой — курсор мыши (потрясающий технический прогресс!). Едва запущенная программа сразу же предлагает вам выбрать из списка вопросов тот, ответ на который вы



Мишу Шумахера и опередить всех. Это не просто, потому что то и дело под колеса лезут встречные автомобили, пешеходы и прочие мотоциклисты. Если вы попали в аварию (скажем, сбили лунатика-пешехода, рванув на красный свет), то у вас будут проблемы с полицией, и вам придется ждать, пока жертву доставят в госпиталь. Но самые мерзкие твари — мотоциклисты. Настоящие рокеры! Носятся по дорогам на

го края видимого ландшафта, тот сдвигается вниз, и игрок, застрявший внизу и попавший за границу видимой зоны, считается проигравшим.

В игре 10 уровней сложности. Чем выше уровень сложности, тем больше встречных машин, пешеходов и мотоциклистов (гнусные рокеры!), и тем меньше дорог (типичная Россия).

Итак, чтобы выигрывать в Road Roll, надо всего лишь соблюдать...правила дорожного движения!

Backgammon

Если вы еще не впали в беспросветное детство, постигая игровые премудрости предыдущих компьютерных развлечений, и если ваш



хотели бы получить. Вопросы такие: исполнится ли ваше желание? любит ли ОНА/ОН вас? суждено ли вам встретиться? и тому подобное. Затем вы наносите курсором на четырех полях точки (случайным образом), и программа, исходя из расположения точек, отвечает ("да" — "нет") на ваши душеспитательные вопросы.



Если ОНА/ОН вас не любит, или начальник все же замыслил против вас что-то гнусненькое, не отчаивайтесь: в ваших силах изменить ситуацию. Можно, например, перестать играть в компьютерные игрушки и посвятить все свое время любимой/любимому или работе (возможно, тоже любимой). Это хорошо отразится и на делах сердечных, и на карьере.

Charm Rocks

Если ваше будущее, описанное хитрой арабской Geomanty, безоблачно, можете смело сразиться в игрушку, сделанную в стиле "ночной кошмар бедного монаха Подряскина". Ее название — Charm Rocks.

Представьте себе, что под землей находится царство зла (что вам стоит, представьте!), эдакий ад, в котором живут жуткие бесы. Макаберический правитель хвостатых непарнокопытных постоянно ищет лазейку наверх — дабы поработить планету. Единственное, что его сдерживает, — это колдовские камни (charm rocks), расположенные по краям игрового поля. В самом начале игрушки приоткрывается одна маленькая лазейка на

свежий воздух, в которую немедленно устремляются бесы. Они пытаются похитить колдовские камни и унести их в подземное царство, чтобы ушлый правитель обратил каменюки себе на пользу. Но тут в игру вступаете вы — храбрый защитник мира во всем мире. У вас есть волшебный лук, который действует до тех пор, пока на игровом поле остается хотя бы один магический камень.

Чертяки носятся по полю в поисках камней, а в вашей воле обратить их в ангелов — надо лишь умудриться попасть в убегающего беса из лука. Но горе вам, если вы промахнулись. Лук превращается в некий земснаряд и пробивает в земной коре новое отверстие для бесов или же углубляет уже существующее. В любом случае, бесов

становится больше. Единственный способ заткнуть дыру — обратить в ангелов всех бесов, которые из нее вылезли. Заткнете все дыры — выиграли, нет... Господи, прости вашу грешную душу!..

Splinters и Video-Splinters

Если ваш начальник все-таки сумел вас застукать за игрой в рабочее время (конспирироваться надо, батенька!), и ваша карьера разлетелась на мелкие кусочки, то вам придется заняться ее склеивани-



ем. Но прежде чем приступать к этой сложной операции, стоит потренироваться на объектах менее сложных — на картинках.

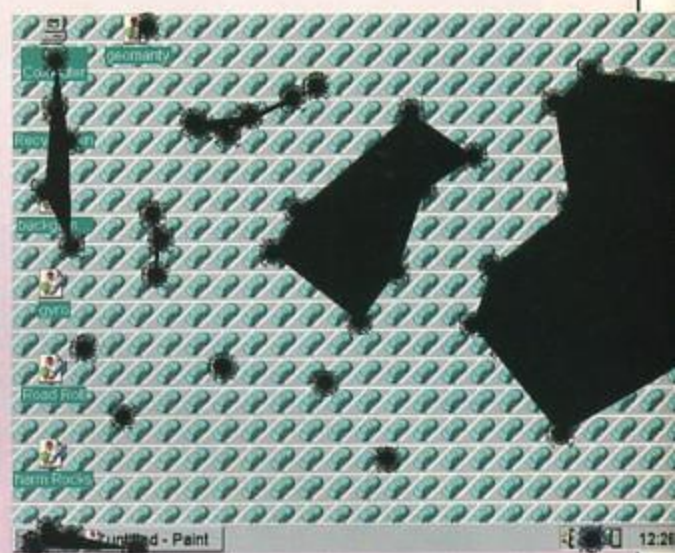
Splinters и Video-Splinters — совершенно идентичные игрушки. С той лишь разницей, что в первой используются статические картинки в формате BMP, а во второй — подвижные в формате AVI.

Программа разбивает картинку на множество кусочков, не совпадающих по форме, а вы, подглядывая в оригинал, должны собрать ее вновь. Естественно, можно использовать свои картинки.

Gun Shot

Венчает эту замечательную коллекцию игрушка с пацифистским названием Gun Shot.

Как мне показалось, игра сделана



специально для тех, кто ненавидит Windows лютой ненавистью. Или же просто хочет выпустить пар. Идея проста: перед вами остается экран Windows в том виде, в каком он был, когда вы запустили игру, однако вместо дружочка-курсора появляется... оптический прицел винтовки. Беря на мушку любой экранный объект и спуская курок (нажимая клавишу мыши), вы простреливаете его насквозь. Через некоторое время от экрана начинают отваливаться целые куски, которые потом живописно падают вниз.

Так вы можете расстрелять любимый Microsoft Word или, скажем, ненавистный Program Manager, а если в обою Windows закатать светлый образ все того же начальника, то смертью храбрых падет и он! Посмотрите, как метко я прострелил в нескольких местах кнопку Start моих Windows 95!

Но вот что радует больше всего: победа в этой игре все равно остается за вами...

Напоследок два слова о системных требованиях: 386DX, дисковод CD-ROM, Windows 3.1 или выше, Windows-совместимая звуковая карта.

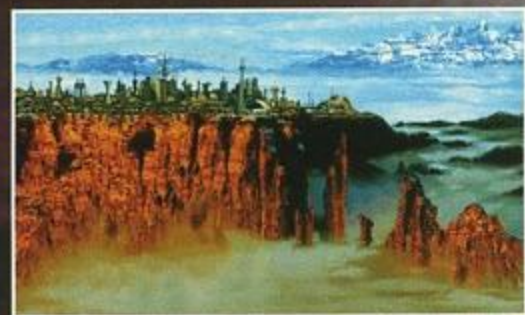
— Алексей Санков

Дело было в Persephone

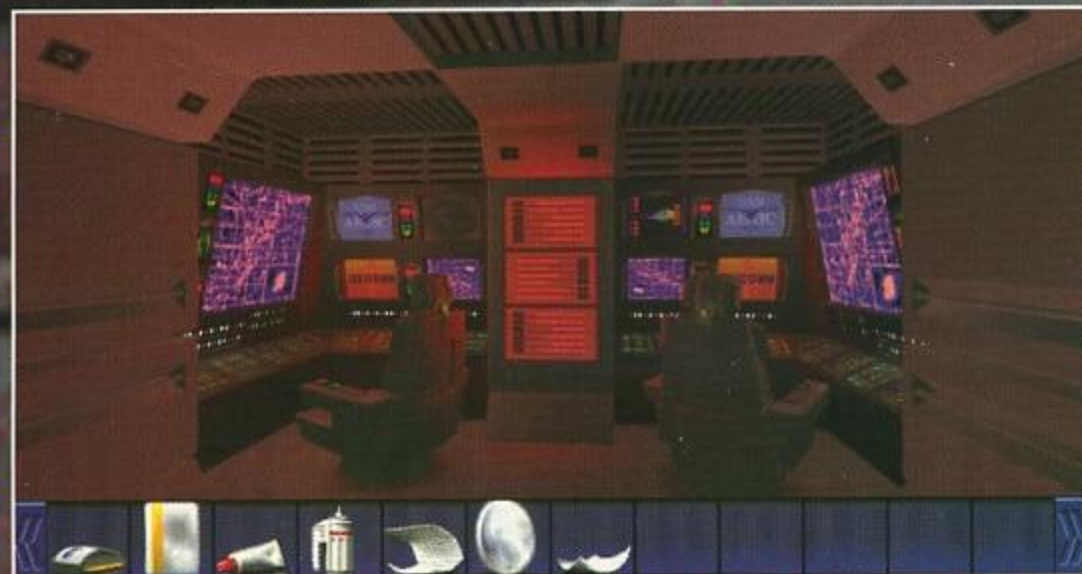
Но сначала — немного теории. Жанр Adventure имеет ряд особенностей. В Mission Critical, как и в любом другом приключении, играющий является главным героем. Игра развивается по мере того, как вы совершаете какие-либо действия (скажем, по обнаружению тех или иных объектов). Находясь во



взаимодействии со всем, что вас окружает (предметами, другими действующими лицами), вы постоянно участвуете в эпизодах, требующих определенных способностей к эффективному использо-



ванию найденного, логическому и созидательному мышлению. Именно от



Контрольный пункт космической платформы. Здесь сосредоточены основные узлы управления кораблем.

Чтобы понять, какова эта игрушка, попытайтесь представить (и соединить воедино) следующие знакомые вам вещи. Первое: заставку, схожую с интро Wing Commander 3 и боями Tie Fighter; второе: сюжет, копирующий Under a Killing Moon; третье: передвижение такое же, как в Lost Eden. Впрочем, у каждого могут возникнуть свои ассоциации, поэтому даем разгадку — это Mission Critical, еще одна из многочисленных игр жанра "приключение" (Adventure)

вас, как от главного действующего лица, зависит исход всей игры.

Итак, Mission Critical. При наличии большого желания "побродить" и компьютера — никак не ниже "трентиума" (386) — можно смело приниматься за дело. Первое, что бросается в глаза — это неплохо продуманный интерфейс. Можно, например, воспользоваться опциями Undo и Redo, если вы чувствуете, что в чем-то ошиблись. Если вас или ваше окружение сильно беспокоят звуки игры — нет нужды тянуться к регулятору громкости: все регулируется непосредственно из самой игры. Главное меню активизируется проще, чем можно себе вообразить: стоит лишь передвинуть на него курсор. Отдельных похвал заслуживает система справок: если вы испытываете трудности, в любой момент можно прибегнуть к встроенным подсказкам. Специально для тугодумов и неопытных "приключенцев" предусмотрено нечто вроде

наглядного учебника: система сама, "за руку" ведет вас к намеченной цели, все вам по пути объясняя и показывая.

А вот предыстория Mission Critical (уверяю вас: она не похожа ни на один из знакомых вам сюжетов; это, скорее, прелюдия крутого американского



Эта красотка — всего лишь электронное сообщение. Вам часто придется участвовать в такого рода диалогах.

фантастического боевика).

Дело "было" в 2134 году.

Непрекращающиеся войны превратили нашу голубую в некую мясницкую, на кото-

рую только что напали вооруженные гранатометами "Муха" качки из оргпреступности. В общем, ни дать ни взять — театр военных действий. Кстати, кто с кем не поладил — неизвестно (да и неважно это), главное, что для нормальной жизни Земля оказалась больше непригодной.

Но есть, есть еще люди! — в глубинах бескрайнего космоса. Это чудом унесшие ноги повстанцы, одного из которых и будет представлять читающий эти строки. Путешествуя на собственном космическом корабле, вы сумели отыскать Persephone — планету без единого намека даже на нечеточную жизнь (из-за отсутствия собствен-



Корабль космических повстанцев. Вы играете за одного из его пассажиров.

ной атмосферы и беспрестанных магнитных бурь вперемешку с “химическим снегом”).

Вы — один из представителей повстанческого корабля. Основная



идея заключается в том, что вы “должны не забыть” бросить человечеству последний вызов, дабы у людей сохранился инстинкт выживания. Во что это приключение вам обойдется — зависит главным образом только от вас самого и от ваших умственных способностей.

Замечу на всякий случай, что в понятие “ваши умственные способности” входят еще и минимальные знания



любимого всеми россиянами “второго языка” — английского. Признаться, без таковых придется трудновато: многие игровые моменты, помимо общей сосредоточенности, требуют умения на месте разбирать (на слух!) сленговые американские навороты. При отсутствии звуковой платы (что само по себе очень грустно) все фразы будут выво-



Надеясь на ваше спасение, капитан пытается найти выход из сложившейся, почти безвыходной ситуации.

дятся на экран и исчезать без каких-либо предупреждений. Понятно, что в этом случае придется воспринимать все

“на глаз”, параллельно успевая следить за происходящим, причем с завидной скоростью.

Можно дать несколько нехитрых рекомендаций по прохождению игры.

Они имеют довольно общий характер, а потому могут пригодиться не только в случае с Mission Critical.

Первое. Тщательно рассматривайте каждую картинку на экране; следите и



Вы не заблудитесь в бесчисленных лабиринтах, если будете следить за надписями, отражающими ваше местоположение. Система сама подскажет возможные действия.

фиксируйте в памяти любые, даже самые незначительные изменения.

Старайтесь запоминать (или записывать) все встречающиеся в процессе игры названия: пароли, подсказки и т.д.

Второе. Берите все, что накрепко не прибито гвоздями. Это может и должно вам пригодиться на следующих этапах игры.

Третье. Если вы испытываете трудности — играйте с друзьями. Они со стороны смогут увидеть то, что вы по каким-либо причинам не сумели заметить. Сочетание разных типов мышления — универсальное средство преодоления разнообразных игровых барьеров.

Да! И не забывайте почаще записываться. Лучше всего иметь две копии



файлов записи.

И последнее. Если вы работаете в Windows 95, то для запуска игры достаточно вставить в дисковод инсталляционный CD, а дальше система сделает все сама: проанализирует ваше “железо”, скопирует на диск нужные файлы...

— Виталий Калугин

Минимальные системные требования:

486/33, 4 Мбайт RAM, VGA.

Legend

Mission Critical

графика > **85%**

90% < звук

сюжет > **70%**

ИНТЕРЕСНОСТЬ
50%

ПЛЮС ТОЛКОВЫЙ СЛОВАРИК...



Вообще говоря, "Марьяж" в своем роде уникален, поскольку это — ни много ни мало — компьютерный преферанс, игра высоколобая и, так сказать, не для средних умов. Может быть, именно поэтому компьютерных воплощений преферанса не так



уж много, а те, что есть, либо безбожно глупчат, либо стандартно скучны. Лично мне в этой связи вспоминается незабвенный PrefClub...

Не таков "Марьяж". Игра и красива, и умна, то есть всегда готова составить достойную конкуренцию даже утонченному префероблю.

На первый, поверхностный взгляд, никаких существенных отличий новая версия в себе не несет. Картинка стала симпатичней — так это очевидно: период убогих 16 цветов и графики EGA прошел, народу в глаза красивой пыли хочется. Рекламы прибавилось, но это почему-то не раздражает. Можно открыть что-то вроде собственного

Давненько мы не брали в руки картишек, давненько не выявляли, кто дурнее — компьютер или пользователь, давненько не расписывали пулю с электронным мозгом... А все почему? Все, что было на винте из картежного "софта", — как-то наскучило, приелось, онафталинилось. В общем, на свеженькое потянуло. А тут, аккурат к подготовке номера, и обновка появилась — очередной "Марьяж" (версия 4.10), выпущенный старой знакомицей российской фирмой AF Computers. Умен продукт, очень умен. Умнее всех предыдущих версий. С чем это связано — сказать не беремся. Может, разработчики алгоритм поменяли, а может, мы поглупели. Одним словом, мы бы с такой программкой экзамены по игроцкому мастерству пошли сдавать. Верней, "Марьяж" пусть сдает, а мы у него подглядывать будем. Но ведь он не даст...

счета... Короче, по мелочи нововведения.

Но это, что называется, с высоты полета зажавшегося игромана. А если копнуть? Если копнуть, то есть сесть и расписать пулю, то впору удивляться. Чему? Естественно, несказанно возросшему мастерству игры "Марьяжа". Не отловил я и прежних глупейших компьютерных ошибок, стало значительно труднее играть распасы, мизер ваш ловится



теперь просто с закрытыми глазами. А на риске и блефе отныне можно поставить жирный и размашистый крест. Оно и правильно — не все нам спинным мозгом думать.

Между прочим "Марьяж" — это не просто преферанс, а преферанс "ростовский". Впрочем, чем конкретно ростовский вариант префа отличается от стандартных и знакомых "сочинки", "финки" или

"ленинградского", я, честно говоря, не уловил. Наверное, это и не важно, так как началу игры предшествует ее настройка, и вы легко можете превратить Ростов-папу в Сочи-тетю, Ленинград-дедушку либо во что-нибудь еще.

Давайте здесь, на настройке, и притормозим.

Первое, что следует установить, — конечно же, пулю и ставку в меню "Наши договоренности" (не следует



ставить максимальное количество денег за один вист; в этом случае комп может решить, что против него сел играть настоящий профессионал, и через некоторое время начнет подтасовывать карты).

А далее вы должны решить: — обязательно ли вистовать при игре "Шесть пик"; — вист ответственный или полуответственный;

- десятичная игра вистуется или проверяется;
- распасовка прогрессирующая или не прогрессирующая;
- выход из распасовки шестерной или большей игрой;
- пишутся ли висты за туза из прикупа;

ровывается... Толковым словарем карточных терминов. Если же вы мечтаете повысить класс игры и достичь вершин в искусстве розыгрыша, торговли, заказа игры и вистования, почаще обращайтесь к Справочной системе, особенно к тому ее разделу, который называется

ри в карты соседа, в свои всегда успеешь"... Для только что упомянутых распасов также имеется своя байка: "Бери свои, а то не дадут". Так вот, сим советом следует пользоваться только в том случае, если вы сели играть не с компьютером, а с живым приятелем. С "железякой"



все проще: старайтесь все время отдавать, естественно, слегка размышляя — а стоит ли?..

Понятно, что кроме распасов существуют обыкновенные шестерные, семерные и т.д. В этом случае старайтесь не рисковать (вешать лапшу на компьютерные уши — штука опасная). Если пришла карта, и вы видите, что при определенном раскладе, пусть даже крайне редком, можете не добрать одну взятку, лучше заказать игру на один ранг ниже, потому как за риск здесь платишь, что называется, дай боже. С мизерами же, не пугайтесь, все по-прежнему, как и века назад: нет семерок, не играй. И то ладно.

— Дмитрий Дмитриев

— первый ход втемную или...
Короче говоря, компания AF Computers тесто уже замесила, вам остается только придать ему форму и поставить в печь.
Для тех, кто только начал осваивать премудрости этой игры и путается в специфичных терминах, могу дать бесплатный совет: любой термин (вист, пас, ренонс, ремиз, марьяж, сюркуп и т.п.) немедленно (нажали на кнопку, и...) расшиф-

“Наставление по игроцкому делу”.
Полезная вещь. Как и понемногу обновляющаяся коллекция анекдотов и баек, посвященных картежному миру.

Немного о специфике собственно игры. У меня создалось впечатление, что эта версия будто специально создана не для лириков, но физиков, среди которых (в силу особого состояния мозгов?) традиционно много мастеров распасовки. Во

всяком случае среди моих знакомых, просяживающих штаны в Физтехе, Мехмате и ВМК МГУ, есть подлинные асы распасовки, и их этот вариант “Марьяж” весьма порадовал.

В префе существует масса всевозможных неписанных правил: “Хода нет, ходи с бубей”, “Карта не лошадь, к утру повезет”, “Смот-



AF Computers

графика > **70%**

60% < звук

сюжет > **100%**

ИНТЕРЕСНОСТЬ 70%

“Марьяж”, версия 4.10

весьма посредственно — это просто актеры либо почти статические картинки, снятые на фоне чего-либо. Хотя это кино и развлекает, но я не считаю данные мультики самым лучшим применением для пустых мест на двух CD.

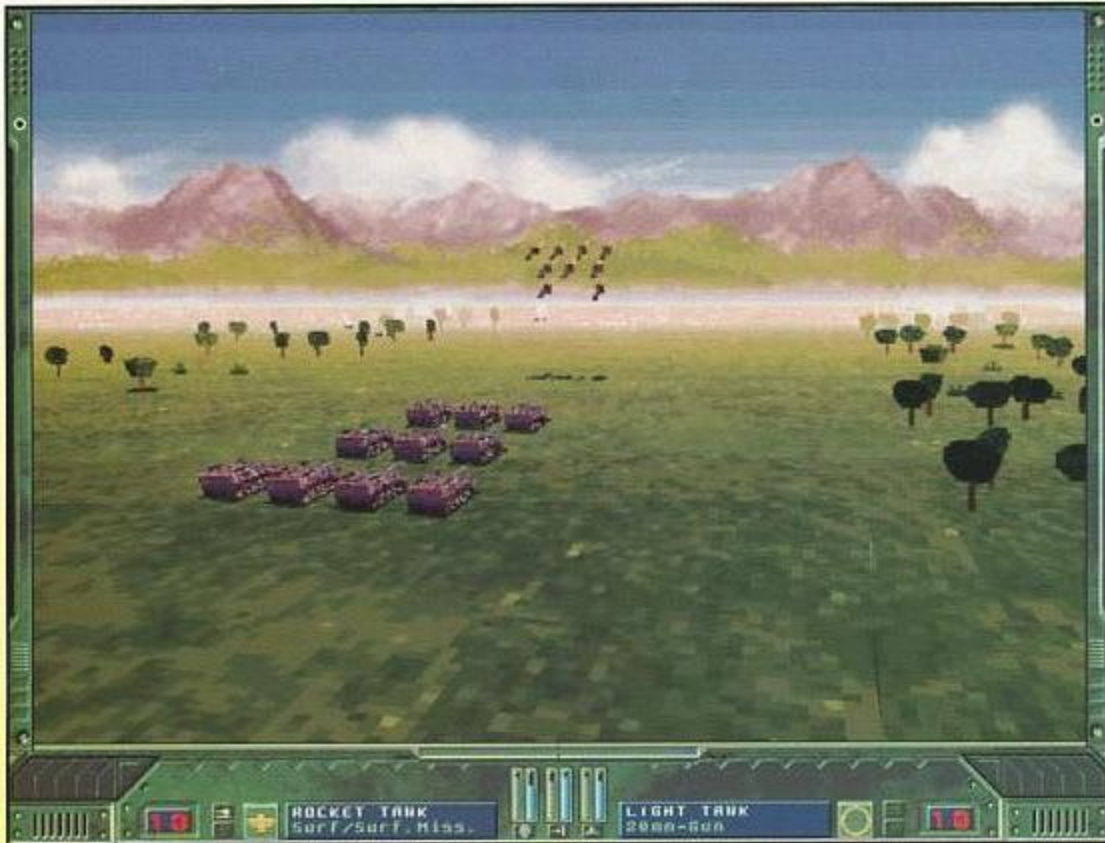
Игровой мир

Наиболее похожей на Shadow of Emperog игрой, в отношении карты и

(которые, кстати, можно строить и разрушать), окопы, стационарные защитные сооружения, а также энергоустановки и заводы.

Кроме того, интересным (правда, не всегда приятным) моментом в игре является погода. Она может меняться. Существенно различаются два состояния — лето и зима, хотя прогноз погоды состоит из большого числа параметров (упоминается даже

любой момент вы располагаете достаточно полной информацией обо всех видимых вами юнитах — как своих, так и противника: вращающаяся 3D-картинка, плюс подробные тактико-технические характеристики. Увы, в этой информации опущены некоторые моменты, которые иногда могут существенно повлиять на происходящие события. Так, ничего не сказано о проходимо-



unit'ов, я бы назвал Panzer General (SSI).

Игровой мир для каждой из миссий — заранее заданная карта прямоугольной формы. Края не склеены, генератор случайных карт отсутствует. Карты имеют вполне осмысленный вид, так как местность являются существенной частью сценария. Клеточки на карте — шестигранные, как в игрушках от KOEI.

На карте наличествуют: ровная местность, холмы, леса, дороги



видимость).

Старт любой миссии, на мой взгляд, больше напоминает обычную wargame, а не стратегию. Иначе говоря, вы начинаете игровое сражение отнюдь не с одним городом и/или заводом при полном отсутствии технологий. Нет, игрок получает довольно приличное число войск (по ходу миссии оно все же сокращается) и некоторое количество стратегически важных объектов, например заводы и штаб. Unit'ы заранее расставлены по карте, и вы не можете выбрать начальное расположение объектов в зависимости от своих вкусов. Это связано еще и с тем, что в некоторых сценариях, таких как "неожиданное нападение противника на базу", игровую проблему представляет именно неудачное расположение ваших войск, а не их количество или вооруженность.

Суть игры — продвижение и производство военной техники. В

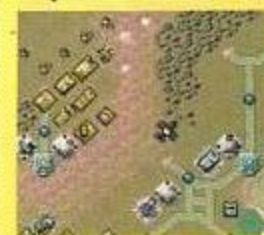


А ведь это вы, читатель (если, конечно, сядете за Shadow of Emperor).

сти войск по той или иной поверхности, при изменении погодных условий, хотя обычно эти сведения можно получить косвенным образом — по внешнему виду юнита, а также исходя из общих знаний о военной технике.

Кстати, несмотря на то что действия в игре происходят не на Земле, а совсем в другом мире, боевая техника (особенно вооружение) довольно точно для игровой модели соответствует современным земным аналогам. Некоторое общее знакомство с последними существенно помогает в правильной ориентации в местной среде ведения военных действий, даже без особого вникания в help'ы.

После вашего хода наступает черед другого участника. Компьютерных игроков может быть несколько,



некоторые из них могут быть вашими союзниками. Все действия происходят со строгим учетом областей видимости, причем существует правило "я не могу убить то, чего не вижу", которое строго соблюдается.

При прохождении сценарной части игры новые виды юнитов появляются постепенно, от миссии к миссии, что облегчает процесс

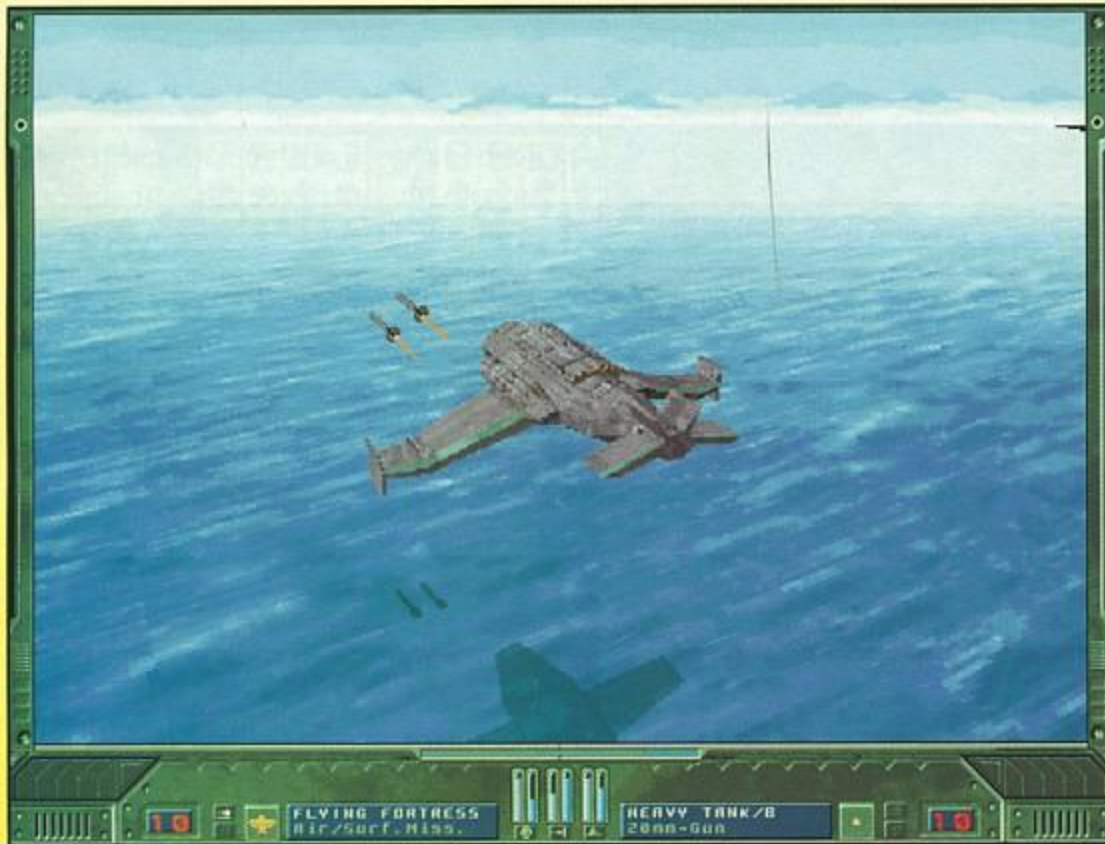
восприятия свежей информации и делает игру увлекательнее. Лично мне это еще раз напомнило Panzer General, но здесь при успешной игре blitz, к счастью, отсутствуют непри-



База императора.

ятные технологические скачки, свойственные PG.

Я не буду подробно описывать, как ходят и сражаются юниты, дабы не портить вам удовольствия от изуче-



ния новой игры, скажу лишь, что сделано это довольно хорошо и реалистично.

Engine

Engine — оконный, с инструментальной линейкой и всплывающими окнами. Две карты — общая и крупномасштабная тактическая. Довольно удобный и несложный интерфейс: все управляется мышкой (двойной либо одиночный клик). Не хватает некоторых привычных для игр подобного жанра кнопок. Но явно недостает только одной — “find

next unmoved”. Огорчает отсутствие какой-либо статистики, кроме того, нет возможности наблюдения за происходящим во время хода противника. Несмотря на эти недостатки, engine производит приятное впечатление.

Интересные моменты

Есть ощущение, что карты, на которых происходит игра, являются не независимо нарисованными кусками, а просто “вырезками” из большой общей карты местного мира или по крайней мере из нескольких больших карт. Сие создает весьма любопытное впечатление и иногда вызывает ощущение “заглядывания за угол” — когда в следующей миссии вы начинаете с позиций на острове, к захвату которого так стремились все предыдущее задание, но при этом в новой миссии остров

находится уже на другом краю карты. По сценарию, вы несколько раз оказываетесь на карте, на которой уже были прежде, и там можно даже найти развалины предыдущих оборонительных укреплений! Другой вариант: та же самая карта, но вы с противником возникаете на противоположных позициях. Правда, в последнем случае оборонительные сооружения оказываются измененными почти всегда в пользу компьютерного врага, и там, где у вас раньше стояли хилые пушки или вообще рос лес, вы с недоумением



Самый главный император.

обнаруживаете тяжелую дальнобойную артиллерию.

Второй приятный момент — приобретение войсками боевого опыта. Свежепоявившийся юнит является полным “чайником” по части истребления войск противника. С каждым боем, если остается жив, он набирает опыт. Через десяток сражений в вашем распоряжении — элитный юнит, который имеет значительно большую ценность.

Особенно приятно то, что все тренированные юниты из предыдущей миссии попадают в следующую, но с сохранением общей численности войск, в соответствии со сценарием. Таким образом, вы не сможете получить перевес в численности, но если в предыдущем задании удалось довести до победы много элитных войск, то в очередной миссии вы будете иметь не кучу новобранцев, а вполне серьезную армию. Иногда это явно облегчает задачу и даже позволяет проводить решения, которые в противном случае были бы невозможны.

Искусственный интеллект

Эх... После этого пункта в 99% случаев следует тяжкий вздох. Не блещут в современных стратегиях компьютерные противники интеллектом. Что уж тут поделаешь...

Местный AI хоть и не выдающийся стратег, но в большинстве случа-



Узнаете? Это опять вы.

ев является серьезным и интересным противником. Этому, конечно, помогают заранее нарисованная карта и стратегические цели для каждой конкретной миссии, скорее всего заложенные создателями в сценарий... Впрочем, это не важно, какие преимущества получает AI (речь о разумных пределах), главное, чтобы с ним было интересно

AI и "непроходимость" некоторых миссий.

Недостатки

Проникая вглубь сценария, вы приобретаете все большее количество военной техники, которая выдается вам в начале нового задания. К середине игрового действия ее количество достигает полусотни и более (я



играть, а этого у Battle Isle 3 не отнять. Игра захватывает.

Выше я упомянул, что стратегические цели для каждой миссии закладываются в AI заранее. Почему? Потому что нестандартные решения игрока приводят AI к принятию более глупых решений, нежели в случае, предусмотренном

видел 65). В отличие от Command & Conquer или WarCraft, разнообразия здесь гораздо больше, так что даже при таком вале техники в вашей армии всего по три-четыре одинаковых юнита (а многие выступают соло). И эта армада, несущая существенную боевую мощь, уже становится сложна в управлении.

Можно конечно решить: раз нас много, так вперед всей толпой — лишние отсеются, но и противника поубавится. Но это серьезная стратегия, и такие фокусы с компьютерным AI не проходят — вас просто вынесут, если не в этой миссии, то в следующей.

Решению данной проблемы могла бы помочь кнопка "Find Next", но она почему-то, к моему большому огорчению, отсутствует, и приходится держать все в голове.

О бестолковости компьютерных союзников. Они ведут себя почему-то глупее нападающего AI-противника. Причем хуже того, часто путаются под ногами у войск "живого" игрока, затрудняя их продвижение.

Иногда практически бессмыслен-



Авария, дочь войны. Именно этот рукотворный катаклизм привел к очередной мировой войне.

ные решения AI вызывают не только недоумение, но и просто откровенный смех. Например, на маленьком острове при почти полном отсутствии средств перевозки AI построил кучу броневездеходов для доставки боеприпасов. Большая часть из них даже не была вывезена с завода и досталась мне, когда я его захватил. Я долго думал, куда можно деть все это железо.

Вызывает улыбку и то, что при каждом очередном "глюке" Windows или самой игры вылезает окошко с напоминанием, что-де хорошо бы поставить Windows 95, где все ошибки якобы исчезнут. Я, напротив, подозреваю, что появятся новые, да еще в большем количестве.

Итого

А вот и вывод: игрушка Battle Isle 3: Shadow of Emperor придется по вкусу всем тем, кто числит себя в настоящих поклонниках компьютерных игр. А уж почитатели серьезных стратегий и вовсе должны в нее влюбиться.

— Nick A.Skovov



Столица (но не Москва).

создателями игры. Замечу, однако, что это точка зрения профессионала в области ST wargames (к чему лишняя скромность?), ибо менее изощренные игроки даже жаловались на излишнюю агрессивность

Battle Isle 3: Shadow of Emperor

Blue Byte

графика > **85%**

75% < звук

сюжет > **80%**

ИНТЕРЕСНОСТЬ

97%

Вива лопата!

Есть такие игры — маленькие, но юркие. Играть в них забавно, развлекаться с ними можно долго, а на одну единственную дискету можно засунуть пачку таких игрушек. Близкий мотологии дух максимального минимализма (см. творчество С. Курехина) придает этим играм тонкий аромат элитарности — разве станет какой-нибудь жирующий Дэвид Боуи на своей крутой тачке юзать такие игры. Да он уж лучше в свеженького Magic Carpet'a погамится.

А для тех, у кого только ножки торчат, "Дока" (работая еще исключительно на границу — оцените это!) выпустила игру "Загадка поверхности". Игрушка продолжает славные традиции "Диггера". Хоть и минуло лет десять, но на компромисс с пользователем никто не пошел. Так что "святая простота" сохранилась во всей красе. Если эта

Среди фанатов "Загадки поверхности" лишних — злых, жирных и заиндевеливших — людей, гарантирую, не найдете.

Итак, просыпайтесь же безумные любители копания в песочницах, рытья подземных ходов и отыскивания бонусов! Вам предстоит копать и окучивать, убегая и захавывая... Радуйтесь этому и не забивайте

начнут вылезать глупые, но злые монстры, мечтающие сожрать вас с потрохами. Монстров, кстати, всего три типа, и никакое разнообразие нам не грозит, а чтобы выучить наизусть их зверские повадки, гимназий кончать не нужно. Самые примитивные оглоеды умеют одно — медленно бегать по вырытому лабиринту, причем алгоритм их действий позволяет вам морочить их тупые головы сколь угодно долго.

К счастью, есть другие монстры. Эти движутся быстрее — это плохо, но иногда, побегав за вами, им это надоедает, и они начинают бегать... от вас — это есть хорошо, поскольку убегающий гад превращается как бы в бонус, который можно и нужно



игра и завоюет чье-то сердце, то поможет ей в этом только сюжет. И это правильно. Потому что это сердце будет большим и чистым.



свою голову историями из readme. Вам там будут рассказывать о затерянных планетах, засыпанных пылью, и вообще обзывать нехорошими словами типа "ваш робот должен"... Короче, не поддавайтесь на провокации и копайте узкие проходы в картинке, помня, что расчистить надо ВСЕ. Спокойно эту операцию провести вам не дадут: скоро из левого верхнего угла



догнать и... Перед своей смертью гад, простите, гадит, засыпая вырытые вами ходы. Но, думаю, ваша реакция не оставит ему никаких шансов.

Наконец, есть еще один мотологический фашист, справедливо претендующий на звание "самый крутой парень нашей деревни". Вместо того чтобы делать пальцы веером (чтобы все уважали), он тупо прет напролом, и побег от него превращается в тупую головную боль. Главное здесь — не допускать ошибок. Но придет время, и этот свирепунчик подрастет свою агрессивность и станет мирным, пугливым бону-

Киберволшебство

Приключение "от первого лица", Кибермага, погружает нас в мир, где соседствуют высокотехнологичное оружие и древняя могучая магия. И то, и другое — в руках врагов, чья единственная цель... вы угадали — уничтожить Вселенную.

Ну, а вообще CyberMage — это помесь приключения с трехмерной ходилкой в стиле to kill'em all. (Пауза. Все встают. У кого-то на глазах наворачиваются слезы, кое-кто снимает головной убор и склоняет голову. Остальные исторгают из себя крики жуткого восторга и пускаются в коллективный гопак.) И напрасно. Заказывать по DOOM'у заупокойную молитву рановато. Не выйдет, господа хорошие! Слухи о кончине ВЕЛИКОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО ГЕНИЯ по имени iD несколько преувеличены: во всяком случае "Кибермагу" его могильщиком не быть, не потянет. Кишка тонка, хотя судим мы, конечно, лишь по демонстрационной версии. И это при том, что и графика у игрушки великолепная, и сюжет недурственный, даже музыка на уровне. Но что-то в "Кибере" все равно не так. Скучноват-с, без изюминки.

Впрочем — кто знает? — может, окончательный, коммерческий продукт нас больше утешит...

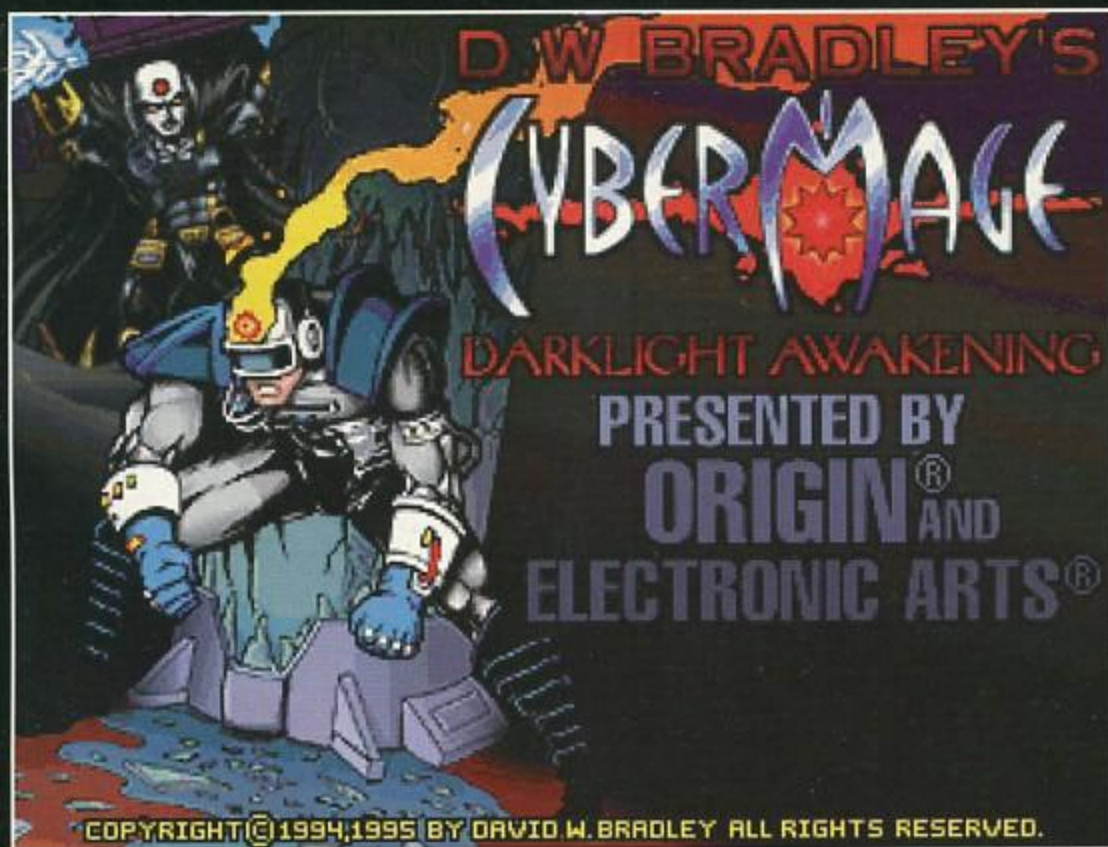
CyberMage, или Кибермаг, мужичонка впечатляющий. Взглянув на него, на ум приходит красивое русское слово "живодер", которое,

кибер (здесь промашечка вышла): с кошмарным колпаком на голове; жутких размеров топор; с ног до котелка — в непробиваемой, прямо-

ценный в известной Галактике "Не долетишь".

Главным своим врагом Кибермаг, за которого вам и предстоит играть, считает некоего жуткого чернокнижника, чьи злобные чары направлены исключительно на одно — как бы вам покрепче да покруче насолить. А посему все прогулки Кибера — это сплошная череда суровых ловушек. Скажем, "дема" встречает нашего вояку весьма недружелюбными роботами-мутантами, считающими за счастье разобрать парня на винтики, гаечки и, простите за грубое слово, кишки.

Заветная цель Кибера — разгадать тайну Черной крепости колдуна и сровнять ее с землей. Но прежде вам надо, во-первых, до нее добраться, а во-вторых, добыть для себя оружие и доспехи. Тут авторы не подкачали: к вашим услугам масса прелестных причиндалов — от бронежилета (нечто рыцарское) и топора до... тяжелого танка ("Абрамс" какой-то, ей богу).



если вспомнить г-на Даля, значит следующее (ремарка для неграмотных): живодер — занимающийся съемкою шкур с палой скотины (обычно они же — парашники); жестокий, немилосердный человек...

Да, милосердия здесь ни на грош. Да и насчет палой скотины Даль угадал. Вот только не человек это, а

таки танковой броне, а глаза такие ласковые-ласковые, на пару истлевших угольков похожи. Короче, кремь-мужичок, медальный профиль, нордический, железобетонный нрав... Откуда он? Естественно, что на распрекрасной Земле такие вопри еще не водятся. Парень, и это очевидно, — пришелец, взра-





Чтобы вы прониклись драйвом игрушки, вот вам лишь кратенькое и динамичное описание того, что ждет Кибермага в один из дней боевого похода на Черную крепость.



...Завернув за угол, Кибер заметил какую-то загадочную коробочку. Ее вскрытие показало, что на дне прозябает одинокая ампула — так и просящая “Прими меня на грудь!”. И герой не замедлил: эффект был поразительным — прилив жизненной энергии ударил в буйную голову, пальцы сами собой разошлись веером, началась беспорядочная салютобразная пальба некими красными кристалликами. В общем, полные штаны радости — вот что



такое эта коробочка.

...За первой же дверью (Ctrl+Enter) Кибера ждали агрессивные мутанты, встретившие героя кристалликами зеленого цвета. Достав топор, наш парень быстро изрубил врагов в капусту, остальное — очиститься от запачкавших костюмчик мозгов, слюней и

внутренностей — было делом техники.

...Заметив танк, Кибер не придумал ничего умнее, чем открыть по нему ураганную стрельбу. Когда запас

красно-кристаллических зарядов был исчерпан, и два пальца, из которых шла пальба, нагрелись до такой степени, что от них можно было прикуривать, мужик понял, что таким оружием “Абрамса” не возьмешь и придется пойти на него с топором. Подумано — осуществлено. Танк оказался мирным, заряды можно было не тратить. Но как в него попасть? Элементарно — Ctrl+Enter!..

...Проехав вперед несколько метров и повернув налево, Кибер вкатил в



какой-то негостеприимный дворик: ребята, весьма похожие на тех, что совсем недавно пали смертью храбрых, без объявления войны (фашисты!) принялись крушить любимый танк. С криком: “Мне пофигу, я железный!” герой наехал на первого нападавшего. Затем, насладившись хрустом черепной коробки, выпустил

сочный заряд во второго.

...Навстречу буром, тупым лосем, пер танк. Не привыкший отступать Кибер вдавил газ до упора, и завязалась битва под Прохоровкой.

...Герой оказался в тупике. Пришлось обратиться к карте (Tab). Выяснилось, что напротив должен быть выход. Но почему там стена? Проломить ее головой или просто перелезть?..

Ну что, прониклись? А ведь далее придется не только ходить, но и на авто ездить, и на самолете летать! Естественно, что все эти средства передвижения будут оснащены всевозможными ракетами, бомбо-,



пуле- и лазерометами. В конце концов Киберу нужно будет разгадать тайну Черной крепости, потом стереть ее в пыль, выполнить ряд миссий, а уж затем отправиться до дома, до хаты.

У игрушки отменная графика: чего стоит один вид лазерного луча, вспарывающего небо!

Чтобы выжать из CyberMage все, на что она способна, потребуется Pentium с 16 Мбайт RAM (на худой конец — с 8 Мбайт).

— Дмитрий Дмитриев

**Origin,
Electronic Arts**

графика > 100%

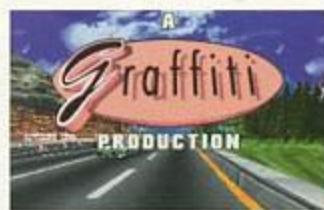
95% < звук

сюжет > 90%

ИНТЕРЕСНОСТЬ **95%**

**CyberMage: DarkLight
Awakening**

Йо-о-хо-хо!!!



Честно говоря, мне еще не доводилось сталкиваться с играми от Virgin, которые оказались бы чистой воды халтурой. Все, скорее, наоборот. Не стал исключением и рецензируемый Screamer. Если учесть, что идея гоночных симуляторов стара (если уж не как мир, то как компьютеры точно), то, сдается, что разработчики выжали из нее все, что можно было на сегодня выжать.



Итак, по порядку. Безусловно, Screamer счастливо избежал долгого (минут этак на десять—двадцать) Intro. Да и какое введение может быть в автогонках! Однако пока прокручиваются титры, вы можете понаблюдать, как проходит одну из трасс компьютерный автогонщик. Кстати, каждый раз при запуске игры эту демонстрацию просматривать вовсе не обязательно — хотя бы потому, что создатели,



Появляющиеся в последнее время гоночные игрушки, все как одна, стали держать равнение не на обычные автомобили, а на неких монстров, получившихся путем скрещивания тяжелого танка Т-80, стратегического бомбардировщика ТУ-160 и подводной лодки "Лос-Анджелес". Именно эти "средства передвижения", предпочитающие не обгонять, а уничтожать, ныне в фаворе у создателей гоночных имитаторов.

Но Screamer, к счастью, не таков. И если в вашем понимании ракетная установка и крупнокалиберный пулемет не стали жизненно необходимыми атрибутами гоночного автомобиля, а мерой успеха в заезде является не количество "вынесенных" (вперед ногами) соперников, а то, каким вы оказались на финише, — эта игра для вас.

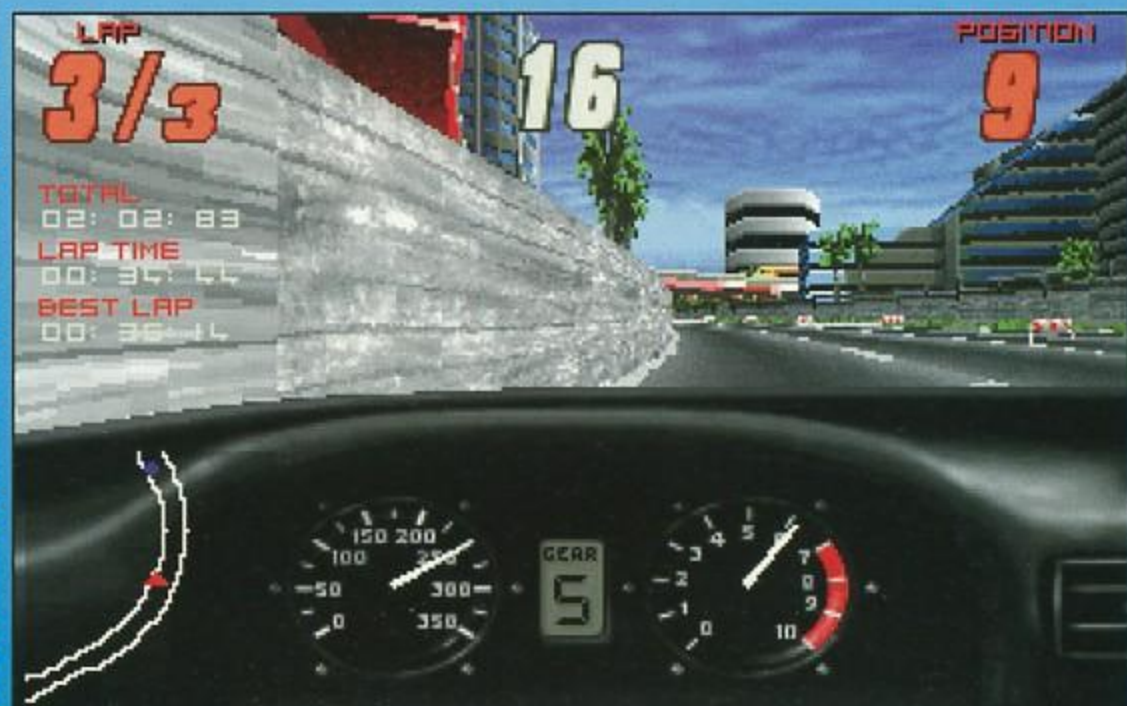
увы, пожалели деньги на производство нескольких роликов. Смотреть же одни и те же кадры — себя не уважать.

Несказанно радует графика игрушки. Она великолепна. Лично я, оценивая ее по десятибалльной шкале, остановился бы на цифре 20. Причем разработчики Screamer не катались по какой-либо трассе с видеокамерой, чтобы затем вставить отснятые кадры в игру. Неленивые люди, они просто-напросто создали нормальный трехмерный мир (ох, не завидую я тем, кто прорисовывал барельефы на домах Screamer'а, — адский труд). Правда, оговорюсь, что ради такой графики пришлось



кое-чем пожертвовать, но об этом позже.

Новоиспеченный гонщик может выбрать следующие варианты игры: проехать одну из предоставленных трасс, начать борьбу за кубок, поменять опции и так далее. Это, так сказать, джентльменский набор компьютерных гонок. Но что



серьезно выделяет эту игру из общего ряда подобных симуляторов, так это возможность сразиться с живым противником по сети (прежде на такое была способна только игрушка Need for Speed). Именно схватка с живым конкурентом, не лезущим за словом

пусть даже среди "чайников". С первого раза все равно ничего не получится. Выставив уровень сложности "Rooky", вы получите на выбор три трассы и несколько автомобилей. Авто

Трасса выбрана, авто рычит, можно приступать к собственно процессу. Программа позволяет вести гонку, глядя на трассу из двух точек обзора — самого авто и сзади

сверху. Конечно, на вкус и цвет товарищей нет, но мне показалось, что из кабины, оно удобнее.

Вы можете спокойно подрезать своих противников, ибо столкновения к

фатальным итогам здесь не приводят. Как ничего не случается (кроме потери времени из-за торможения), если вы откровенно идете на таран бортиков ограждения и прочих придорожных аксессуаров.



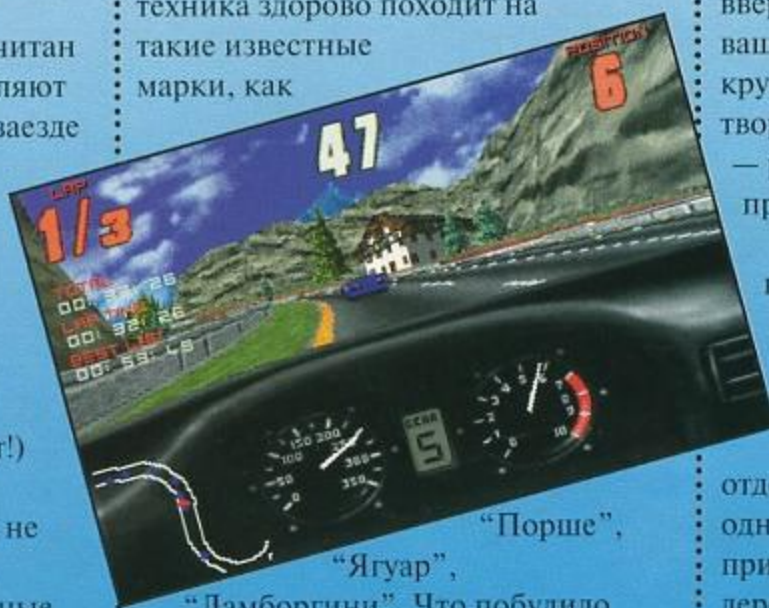
в карман в случае вашего не очень дорожноправильного поведения, делает эту игру столь привлекательной.

Но вернемся к стандартному режиму игры, ибо мало кто из наших читателей использует для игр локальную сеть (Screamet рассчитан именно на ЛВС). Опции позволяют изменить количество кругов в заезде (от трех до двадцати пяти), отключить или, напротив, задействовать музыку и конкретные звуки. К сожалению, здесь не предусмотрена регулировка уровня звука. А жаль. Ибо нервные соседи (а у кого их нет!) отчего-то не любят автомобильного рева. Да, пока не забыл, играть в наушниках не советую — поберегите барабанные перепонки. Они у вас одни.

Введя необходимые опции, приступаем к игре. Рекомендую начать с отдельных заездов, а не лезть сразу в лигу чемпионов —

дублируют друг друга, то есть у вас существует две машины одинаковой марки: одна с автоматической передачей, а другая с ручной.

Несмотря на то что наименования автомашин выдуманы, внешне техника здорово походит на такие известные марки, как



авторов пойти на эту подмену, я так и не понял. Неужели с них потребовали денежку за использование оригинальных названий?..

Последние, кстати, имеют прелестную особенность взлетать вверх и в сторону от удара о бампер вашего авто. Накручивая новые круги, вы сможете лицезреть творения ваших рук (точнее, колес) — раскиданные по всей дороге предупредительные знаки.

Теперь непосредственно о графике, которая, как уже говорилось, почти безукоризненна. Нет, я не буду заявлять, что создатели игры просчитывали все вплоть до отдельных листочков на деревьях, однако посчитать им все-таки пришлось солидно. Так, те же деревья — это не какие-то контуры из пособия по рисованию для третьего класса, а нормальные трехмерные структуры, к тому же отличающиеся друг от друга.

Поэтому можно предположить, что

CAR SELECTION
SHADOW

CAR SELECTION
TIGER

CAR SELECTION
HAMMER

CAR SELECTION
HAMMER

CAR SELECTION
YANKEE



MANUAL TRANSMISSION
MAX SPEED 343 KM/H
GRIP ACCELERATION



AUTOMATIC TRANSMISSION
MAX SPEED 336 KM/H
GRIP ACCELERATION



AUTOMATIC TRANSMISSION
MAX SPEED 332 KM/H
GRIP ACCELERATION



MANUAL TRANSMISSION
MAX SPEED 326 KM/H
GRIP ACCELERATION



MANUAL TRANSMISSION
MAX SPEED 343 KM/H
GRIP ACCELERATION

тривиальным копированием авторы не занимались. Весьма оригинальны и индивидуальны и все остальные объекты. Даже на городской трассе очень сложно встретить два полностью одинаковых дома. А сколько здесь "архитектурных изысков"! Католическая церковь, замок, ворота (что-то вроде триумфальной арки), мост, туннель в горах. При всем том я что-то не

когда из последних сил пытаешься вписаться в поворот. То же самое можно сказать и по поводу сообщений о том, что вы прошли этот круг с лучшим временем. Они проговариваются таки-и-им голосом, будто над соседним домом только что взметнулся гриб ядерного взрыва...

По окончании заезда вам продемонстрируют то, как вы проходили всю трассу. И показ этот

гонок, в игре предусмотрена возможность поупражняться в таких автомобильных дисциплинах, как автослалом и гонка на время. Увы, моего водительского мастерства для этих пунктов программы не хватило. Короче говоря, игрушка заслуживает всяческой похвалы.

Ну, а теперь я буду вам жаловаться, поскольку перехожу к так называемым минимальным



системным требованиям. Начну с того, что Screamer наотрез отказался запускаться на машине, которая еще не обзавелась 8 мегабайтами ОЗУ. Далее. Игрушка не стала различать верхнюю и нижнюю память и заявила, что ей вообще ничего не надо — ни XMS, ни EMS. Лишь бы 8 Мбайт оперативной памяти и DOS. Так что при загрузке DOS можно сразу нажимать F5 и переходить непосредственно к Screamer'у.

Вторым неприятным моментом явилось то, что Screamer отчаянно тормозил с видеокартой, имеющей 512 килобайт VRAM. В общем, запаситесь меговой карточкой.

А вообще-то, игра что надо. Точно говорю.

— Александр Коровкин

заметил искажений окружающего ландшафта. Даже при быстрых поворотах.

Звук. Примерно так же "звучат" и другие автомобильные симуляторы. Разве что в Screamer'е он чуть добротнее записан, а еще тут

почти ничем не отличается от того, как это делается на любых соревнованиях по кольцевым автогонкам. Программа сама выбирает наиболее оптимальный и красивый ракурс.

Должен



сказать, что

нет фоновых шумов (не слышны даже на слабых звуковых картах). Музыка, звучащая в игре, тихая и ненавязчивая. Но вот остальная "озвучка" временами шокирует. Рычащий мотор, визг тормозов и колес — это в порядке вещей, на психику не давит. Вздрагиваешь от эмоциональных выкриков типа "Йо-о-хо-хо!!!", выдаваемых "в эфир" в тот момент,

компьютерные гонщики являются весьма неплохими водителями. Правда, бывает, и они время от времени допускают ошибки: как-то раз один из автомобилей, управляемых компьютером, не вписался в поворот и протаранил другую машину. Но такое случается редко, а потому обойти электронных соперников не просто.

Для тех же, кому мало обычных

Virgin

графика > **100%**

80% < звук

сюжет > **90%**

интересность **90%**

Screamer

Игры будут!

Доковские игрушки есть, наверное, у каждого уважающего себя игромана. Если не затыгивающий без остатка "Бильярд", так тетрисобразный (только лучше знаменитого "папаши") Tubis, если не сурово мотологическая Mystery of the Surface (куда там заграничной Pizza Worm!), так умненькая, хоть и простенькая ShortLine. Но вот в чем загвоздка: большинство этих игр пришло к нам, увы, по пиратским каналам, ибо в России они до 1994-го почти не продавались.

Да, "Дока", поимев в СССР (кажется, так называлась эта страна) неудачный опыт, обратилась на Запад, и ее "возвращение" состоялось только в 1994 году, когда стал наконец формироваться рынок отечественных игровых программ.

О том, чем жила все эти годы фирма, о доблести, о подвигах и славе "Доки", о планах и о многом другом рассказывает **Анатолий ШЕВЧУК**, директор отделения программных разработок компании, с которым встретились наши корреспонденты.

Пажитнов, Welltris, CeBIT и нехорошая Infogrames

В 1988 году мы подписали свой первый и очень удачный контракт по продаже игрушки на Запад. Мы тогда работали с Алексеем Пажитновым, и это был Welltris. Пажитнов делал его по нашему заказу. Почему Пажитнов? С ним были давние контакты, мы хорошо знали историю с "Тетрисом", который так бездарно был продан (Алексей практически ничего не получил). Мы сделали ему предложение: собери команду и сделай три-четыре игрушки, на свой вкус, а мы попробуем их продвинуть.

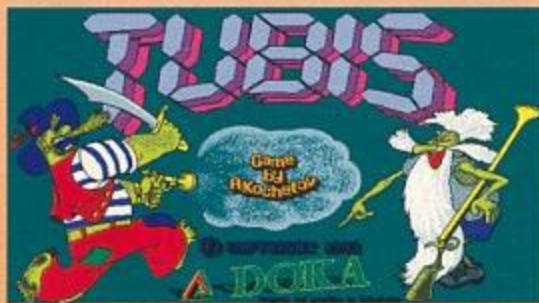
Четыре игрушки и было написано. Среди них знаменитый Welltris, от которого потом расплодилось столько клонов. Заинтересовались на Западе и еще одной игрой (хотя деньги мы за нее получили, но издана она, увы, так и не была), Wigis'ом — проволочки замечательные... Две из четырех — неплохой результат. Ну, а Welltris, он был в свое время истинным хитом, продано около 400 тысяч копий, а это отменная цифра. Писался он под РС, но западные партнеры адаптировали затем игрушку под "Амигу", "Мак" (Spectrum Holobyte) и "Коммодор" (Infogrames).

Продавали мы, естественно, только лицензии, права на Россию оставались у нас. Но здесь торговля шла вяло — на дворе все-таки были 88-89-й годы. Кстати, Welltris продавался вплоть до прошлого года, так сказать, остатки досыпались... Продажи мы контролировали довольно серьезно, и однажды дело чуть было не дошло до суда. "Отличилась" всемирно известная Infogrames, вдруг не захотевшая платить проценты с продаж. Причем мы не единственные, кто столкнулся с этим явлением. Infogrames успешно издавала и реали-

зовывала Welltris в Европе, не платя ни копейки нашему партнеру компании Bullet-Proof Software (BPS), которая получала от Infogrames отчеты примерно следующего содержания: игрушка не пользуется спросом, а потому... Мы отловили их за руку, взяли у дистрибьюторов все необходимые цифры и передали их в BPS... В общем, с Infogrames нам пока дел больше иметь не хочется. При всем уважении к некоторым весьма достойным продуктам этой компании.

Успех с Welltris'ом нас окрылил, и мы тут же, по горячим следам сделали еще одну серию из четырех игрушек. В одной из них — Friland — снова участвовал Пажитнов (вместе с Володей Похилько). Другие программы писались командой, в которую входил Андрей Снегов, прославившийся чуть позже игрой ShortLine.

Мы снова попытались распространять игры в России — без особого успеха. Что-



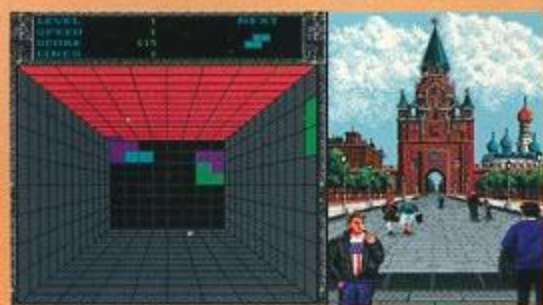
то предложили "Спектруму" (Spectrum Holobyte), той же BPS, но время-то прошло, в Штатах условия изменились, там уже action'ом во всю интересовались, а наши ИГРУШЕЧКИ... они показались им слишком детскими, какими-то нежестокими. Мягко они от них отказались, и мы стали размышлять: а что на Америке свет клином сошелся, что ли? почему бы не об-



Фото А. Ежино

ратить взор на Европу... Тем более, что это уже был 1990-й.

В тот год получилось так, что мы первыми из всех российских и советских фирм-разработчиков со своими продуктами оказались на CeBIT'e, крупнейшей международной выставке-ярмарке информационных технологий, проходящей в Ганновере. Тогда же у нас был стенд на немецкой промышленной ярмарке "Индустрия", в компьютерной секции. Крошечный такой стендик на благотворительных условиях. Но осмотреться он нам позволил. Ну, а в следующем году мы уже сознательно сделали на CeBIT заявку, и с тех пор постоянно участвуем в этой выставке. Осмысленно на это пошли, чтобы пробиться на европейский рынок. И это дало свои результаты: после CeBIT-91 подписали два европейских контракта. Естественно, по их правилам. Но "пристроили" все, что было на тот момент в загашнике. Не в боль-



Первая отечественная программистская компания, изначально ориентированная на создание развлекательного и обучающего ПО, "Дока" родилась 6 мая 1987 года в качестве Центра научно-технического творчества молодежи (НТТМ). Зеленоградский Центр НТТМ "Дока", олицетворяющий собой новую горбачевскую экономику, тоже, кстати, был одним из первых в России (СССР).

Финансовая история "Доки" началась с пяти тысяч рублей, взятых в долг в райкоме комсомола (напомним, что тогда на эти деньги можно было купить почти новый автомобиль "Жигули"). Уже через два месяца юная компания сумела рассчитаться со своими комсомольскими кредиторами.

Подмосковный Зеленоград известен на всю страну микроэлектронной промышленностью, поэтому естественно, что в орбиту своих интересов "Дока" тут же включила микроэлектронные технологии и их программное обеспечение. Первые разработки компании касались компьютеров ДВК. Как говорит Анатолий Шевчук, директор отделения программных разработок АО "Дока", "хорошо, что первые отечественные персоналки родились в Зеленограде, но плохо то, что это были ДВК... На стадии разработки это была очень хорошая машина, и линия PDP 11, аналогом которой ДВК были, очень высоко котировалась на мировом рынке. Однако оказалась тупиковой ветвью. Так бывает..."

Вышедший при советском премьер-министре Рыжкове закон об аренде превратил Центр НТТМ "Дока", по сути не имевший никакого юридического статуса, в арендное предприятие. Правда, для этого "Доке" пришлось выкупать самое себя у... самого себя. Выглядело это как обязательный взнос в один из городских фондов. Позже, с появлением Положения об акционерных обществах, динамичные арендаторы мгновенно преобразовались в АО закрытого типа, владельцами которого являются его сотрудники.

Таковым — совершенно независимым, полностью частным предприятием — "Дока" является и сегодня. С той лишь разницей, что ныне это многоотраслевая структура, занимающаяся следующими видами деятельности:

- Светотехника. "Дока" считается одним из крупнейших поставщиков светового оборудования и сценических эффектов для зрелищных мероприятий: ее техникой оснащены

ших тиражах, не в огромные фирмы — просто застолбили место.

На CeBIT-92 нами заинтересовалось не-



Анатолий Шевчук и технический менеджер "Доки" Сергей Пак (справа) на CeBIT-95.

сколько крупных немецких издательств, с которыми сотрудничаем и дружим по нынешний день. Тогда же "Дока" продала еще шесть игрушек, если не ошибаюсь. С тех пор мы ежегодно вывозим на западный рынок по 5-10 продуктов.

"Возвращение" в Россию

На родине "Дока" довольно долго никак себя не проявляла. Может быть, это было нашей ошибкой, но так уж исторически сложилось. Наше "возвращение" состоялось в 1994 году, на Softool'e, где мы показали те продукты, которые неплохо шли на Западе. Тогда же выпустили серию игрушек в пластиковых коробочках — из десяти упаковок (на 3- и 5-дюймовых дисках), а всего там было, по-моему, 16 или 18 DOS'овских игр и обучалок. В 1995-м мы сделали подряд шесть "сидимых" продуктов. Пять из них в достаточно приличном виде издали в России, умышленно завершив год выпуском большой стратегической игрушки Total Control.

Одним словом, мы вернулись. Однако мы по-прежнему неплохо издаемся в Европе — Германии, Италии, Англии, Франции; несколько хуже обстоят дела в Скандинавии; доковские игры ходят даже в таких сказочных странах, как Саудовская Аравия... 42 продукта "Доки" изданы и распространяются на Западе. Среди них — маленький такой штришок — 8 игрушек под CD-i.

История с CD-i

В 1994 году, летом, к нам обратилась одна немецкая фирма, вращавшаяся в орбите спутников Philips'a и одновременно



очень тесно связанная с крупнейшим немецким музыкальным издательством ZYX.

Последнее вознамерилось выйти на рынок CD-i, поскольку эта приставка продается в Германии в магазинах аудиотехники. И стали немцы искать, кто бы мог быстро разработать энное количество продуктов — пусть недорогих, пусть несложных, но чтобы они составили некую начальную коллекцию. В итоге вышли на нас. "Хотите?" — спрашивают. А мы и отвечаем: "Что такое CD-i — знать не знаем, но попробовать готовы".

Взяли себе льготный срок в полтора месяца — на изучение предмета; немцы привезли сюда все оборудование (полностью станцию разработки), "софт". Довольно быстро мы раскусили все изъязы и преимущества приставочки и высказали свое мнение, что-де быстро можно сделать только ну очень простые вещи — из-за ограниченности средств графики (с графикой там беда, тем более это было два года назад). Они согласились с нами и дали добро.

Мы сделали несколько ремейков своих старых пишущих игрушек (попросту адаптировали их), кое-что написали специально. В конце прошлого года на Франкфуртской ярмарке нам отдали образцы готовой продукции.

Так что мы, наверное, единственные в России, кто под CD-i работал... Но опыт был интересный. Выскажу свое мнение: неигровая это все-таки платформа. Мультимедиа-платформа — это да. А вот с играми... Впрочем, что-то на ней можно делать, но не с быстрой графикой. С другой стороны, для энциклопедий всяких CD-i идеальна. Блестящее качество звука. Такого звука, пожалуй, нет больше ни у одной приставки.



Ярославские ребята, "Бильярд", или Куда деваются хорошие программисты

Игрушку принесли нам почти готовую (почти единственный случай за всю нашу историю) — в виде приличной "беты". Команда из пяти человек, но основных было трое, ярославцы. Немножко мы над ней поколдовали, предложили им кое-что поправить (по интерфейсу и отладке строки сообщений), графику не трогали, по тем временам она смотрелась не так уж плохо. А самое классное в "Бильярде" — модель игры, она просто великолепна. Постарались ребята.

Игрушка, конечно, продавалась на За-

паде, но — на удивление — не очень хорошо. Большой резонанс был здесь. Но когда мы решили позже в ней кое-что поправить, что могло бы повлиять на ее рыночные кондиции, выяснилось что этой команды уже не существует. Основной программист ушел в какой-то богатый местный банк и сказал, что все, с игровым программированием дела закончены... Вот так-то. Но мысль сделать нормальный, современный бильярд у нас есть, теплится. И я не исключаю, что если не в этом, то в следующем году мы ее реализуем. Если руки дойдут. Больно уж хороша сама по себе игра. Будет та же клубная система — она на самом деле довольно удачна. Вообще говоря, игрушка долгоиграющая, затягивающая. Я и сам ее люблю.

Total Control

Команду нас сменилось много. Некоторые работают уже по 5-6 лет, другие недавно пришли, кто-то поработал годик и ушел. Ну, а куда уходят, вы поняли — либо в банки, либо в... Штаты уезжают. Но, буду справедлив, "Доку" покидают в основном те, кому неинтересно заниматься именно играми. Благо сейчас пошла волна



на молодых приличных разработчиков — студенческого, даже школьного возраста (да, есть и такие). На наш взгляд, они гибче, нежели программисты со стажем, а игрушки пишут — того же и даже более высокого

уровня. Мы, в свою очередь, даем им возможность учиться что-то делать, становиться на ноги в профессиональном смысле. Я не делаю из этого секрета: если посмотреть на то, что делали наши юные авторы Total Control в феврале прошлого года, и то, что есть в конечном продукте, — это небо и земля. Они сами так говорят. Ребята научились работать за те полгода, что трудились над этой игрушкой.

Раз уж вспомнили Total Control, давайте о нем и поговорим. Идея этой игры родилась в результате общения с программистами, принесшими нам свои предложения по организации интерфейса и некоторых других вещей, и нашего убеждения, что для России надо делать стратегическую игру. Я вижу, вы удивляетесь, и мне знакома эта позиция: мол, стратегию в России страшно делать, отечественному игроману есть с чем сравнивать, он в этом жанре — большой дока, продукт столкнется с сильнейшей конкуренцией... Правильно?..

Так вот, именно потому, что Россия изоширена в стратегиях, мы и решили, что сможем осуществить этот проект. А на счет сравнений, что же — сравнивайте! Мы просто мечтаем, чтобы нашу игрушку

сравнили с западными хитами. Мы этого не боимся.

Ну, а само решение было совершенно осмысленным. Во-первых, стратегии менее требовательны к объему графики. Не к качеству, а именно к объему. А для нас это больное — не потому, что не умеем, а потому, что это дорого. Мы, как и все российские фирмы, страдаем от недостатка свободных средств и не можем позволить себе выложить на большую разработку полтора-два миллиона долларов. Мы оперируем существенно меньшими цифрами. Но тем не менее убеждены, что в России за эти деньги можно сделать хорошую, конкурентоспособную игру, игру мирового класса.

Но вернемся к ТС. Первые прикидки пришлось на конец января 1995-го. Команда в окончательном составе была сформирована в мае, а готовая игрушка вышла в декабре. На сегодня продано более 500 копий. За неполный месяц! И мы вынуждены запускать дополнительный тираж. Иначе уже через две недели торговать будет нечем...

Все разработки (библиотеки, драйверы и проч.), использованные в игре, принадлежат нам. Но это вряд ли можно назвать правильной практикой. Это, наверное, с одной стороны, от привычки экономить (мы пишем только на легально приобретенных средствах, а все сразу купить трудно), с другой — от желания полагаться только на свои силы, не попадать ни от кого в зависимость. Так, игрушка написана на Паскале, который имеет массу преимуществ, но под него в принципе нет



Стенд "Доки" на выставке "Игрософт-95".

звуковых библиотек, нет библиотек нормальной работы с графикой. Все это пришлось писать самим, и из-за этого, мы считаем, у нас есть некоторые недостатки в работе, в частности, со звуком. То есть удастся найти такие звуковые карты, на которых возникают проблемы. Их немного, но их удастся найти. Но проблема не фатальная. С полностью совместимыми Sound Blaster-картами игрушка работает прекрасно, то же самое с Gravis (поддерживается в родном стандарте), а с некоторыми клонами проблемы иногда возникают...

Как мы работали? Задача формулировалась совместно, но ее решение затем посто-

театры (например Театр кукол им. Сергея Образцова и Детский музыкальный театр под руководством Натальи Сац), телевизионные центры (РТВ, НТВ, московское кабельное телевидение), крупнейшие дискотеки. А начиналось все с собственных устройств управления световыми эффектами...

— Биотехнология. Между прочим в ближайшем будущем вся небольшая Канада, закупившая у нашей компании одну из ее передовых технологий, будет жить на семенном картофеле от "Доки". В свою очередь, Канада традиционно снабжает этим продуктом всю Америку — как Северную, так и Южную...

— Программное обеспечение. Самое "пожилое" направление деятельности компании. Поначалу "Дока" занималась разработками на заказ. Затем, "переехав" в 1988-89 годах на РС, коллектив стал делать продукты (в том числе и игрушки), предназначенные для рынка. То есть на свои деньги, на свой страх и риск. Как говорит Анатолий Шевчук, "попытка, конечно, была безыдейной, потому что продажи измерялись десятками штук в год, а хлопот это приносило неизмеримое количество. Поэтому параллельно сразу же стали искать возможности выхода на внешний рынок..." И подобная "безыдейность", обращенная на Запад, а равно и на очень дальний (Япония), а также довольно ближний (Саудовская Аравия) Восток, почти тут же дала свои результаты: с 1989 года игры и обучалки компании не без успеха продаются в США, Японии, Европе. На конец 1995 года их общий тираж превысил 500 тысяч экземпляров.

С 1992 года "Дока", занимавшаяся прежде только игрушками под DOS, обратилась к новому классу программных продуктов — играм в среде Windows, а также многоязычным обучающим и развлекательным программам в нарождающемся стандарте Multimedia.

В 1994 году "Дока" создала несколько игровых продуктов для телевизионной приставки CD-i. Подобного опыта не имеет ни одна отечественная компания. Тогда же "Дока" "возвратилась" в Россию, где принялась активно издавать и распространять свои игрушки и образовательные программы. В прошлом году компания выпустила свой первый российский игровой CD-ROM. В конце 1995-го, в декабре, в продажу поступила первая полномасштабная российская стратегическая игрушка Total Control,

принадлежавшая перу программистов "Доки". Станет ли эта, без сомнения, интересная и достойная игра настоящим хитом, сумеет ли она на равных соперничать с западными стратегиями — покажет время. Возможно, не такое уж далекое, ибо очень скоро игрушка будет издана в Германии и Великобритании.

Всего за почти 9 лет своего существования "Дока" создала около 70 игровых, обучающих и офисных программ.

Игрография компании "Дока"

1988 г.

Игры под DOS:

SeLab (А.Шмелев, А.Бурмистров)
Welltris (А.Пажитнов)
Wiris (А.Пажитнов)
Diamond (А.Пажитнов)

Обучающие и офисные программы:

Tezal (А.Шмелев)

1989 г.

Игры под DOS:

Friland (А.Пажитнов, В.Похилько)

Обучающие и офисные программы:

DICTY (Ю.Шаронин, А.Шевчук)

1990 г.

Игры под DOS:

Pastures of the Earth (А.Снегов)

Обучающие и офисные программы:

DOKA Tutor (В.Сальников)

1991 г.

Игры под DOS:

Balloons Challenge (А.Снегов)
Rally (А.Силаев)

Обучающие и офисные программы:

ABC-DOKA (В.Сальников)
ScreenCalc (В.Сальников)
ADD++ (А.Абакумов)

1992 г.

Игры под DOS:

Sea Treasures (А.Ефремов)

янно модифицировалось, поскольку, скажем, технические требования выдаем мы — к чему нужно тянуться, как это делать. Вся чисто художественная и содержательная часть — да, на них, на программистах, художниках. Мы же осуществляем руководство (простите за старорежимное слово) на уровне "нравится — не нравится": а вот тут, ребята, может, стоит поправить, сделать



чуть иначе... Короче говоря, менеджеры, ведущие проект, сознательно не вмешиваются в содержание и оформление, но к выполнению определенных стандартов, которые — кровь из носу — должны быть достигнуты, мы призываем очень активно.

Говоря о стандартах, я, естественно, имею в виду стандарты мировые. Ведь Total Control — это не только первая российская, на русском языке, серьезная стратегия, это еще и программа, предназначенная для мирового рынка. Не иначе. Более того, еще до издания ее в России, у нас были контракты на выпуск ТС на Западе. В ближайшее время Total Control выйдет в Германии, здесь у нас очень крупный издатель — компания Software 2000. Немного позже игра должна появиться в Штатах и Англии.

О музыкальном сопровождении игрушек

В тех игрушках, которыми мы занимаемся, на наш взгляд, нет нужды в высокопрофессиональной музыке, точнее говоря, нет необходимости в привлечении к ее созда-



нию имен. Главное, чтобы она удовлетворяла двум требованиям: первое — чтобы была оригинальной, второе — чтобы служила нормальным оттеняющим фоном к игре, то есть вовсе не обязательно, чтобы она была самодостаточна как музыка.

Впрочем, у нас был опыт общения с профессиональными композиторами — перед началом работы над Total Control. Нет, от их услуг мы отказались не из-за денег, скорее, из-за головной боли, с этим связанной. Люди просто не могли понять, что от них требуется.

О тестировании программ

Естественно, что мы не ограничиваем-

ся только внутренним тестированием, но и привлекаем для этого людей "со стороны". Но, правда, тех, кого хорошо знаем. Мы, к сожалению, не можем пока позволить себе месячное тестирование на сотне и более компьютеров разных модификаций, как это делают наши партнеры на Западе. Тот же самый Total Control сейчас тестируется немцами, шлющими нам серьезнейшие тест-отчеты.

А вообще, в России довольно ограниченный выбор аппаратных средств, и он другой, совершенно другой по сравнению с тем, что есть в Европе. Скажем, у нас распространена звуковая карта "Эдисон", а на Западе о ней почти не знают. И таких примеров масса. Поэтому тестировать на все случаи жизни мы физически не можем. Иначе б нам пришлось разориться на покупку всей этой прорвы техники. Но выкручиваемся — что-то ищем, сознательно поддерживаем у себя разношерстный парк компьютеров...

Для нас благо и то, что многие тестеры соглашаются работать за интерес, из любви к искусству. Тогда как, например, в Англии фирмы, содержа по 20-30 подобных работников, платят им по 5 фунтов в час. Честное слово, я бы сам пошел в английские тестеры... Сейчас мы подумываем над тем, чтобы создать тестовую лабораторию, в которую могли бы приглашать толковых старшеклассников из зеленоградских школ...



О поддержке своих пользователей

Мы предлагаем, во-первых, поддержку по электронной почте. Во-вторых, по телефону — это пока нельзя назвать "горячей линией", служба эта не круглосуточная, но тем не менее вам всегда помогут; нет нужного человека на месте — вам скажут, когда можно перезвонить и получить исчерпывающий ответ (скажем, по той же Black Zone, являющейся очень головоломной игрой, — таких звонков и такой переписки у нас масса). В-третьих, мы выделяем место на узле в сети "Роснет", кото-



рое будет работать в режиме BBS, где можно будет получить upgrade и прочие вещи. В частности, по Total Control'у мы уже предлагаем upgrade, поскольку нашли несколько ошибок, проявляющихся на некоторых конфигурациях. Мы их поправили и ставим об этом в известность пользователей. По всей вероятности, передадим этот файл в магазины. Когда-нибудь раскроем и один секрет, заложенный в эту игрушку. Скажу лишь, что он позволяет посмотреть счастливый финал...

О новых игрушках

Вас, конечно, интересует, что там готовит "Дока"? А "Дока" работает сегодня над четырьмя крупными проектами и несколькими небольшими играми — типа "Снежка", появившегося перед Новым годом (это арканойд с симпатичной "новогодней" графикой и музыкой). Да, от таких продуктов мы сознательно не отказываемся. Во-первых, это уже фирменное, а во-вторых, пусть это будет нашим ответом... пиратам:



они продают CD по тридцать тысяч, ну и мы будем. Тот же "Снежок", кстати сказать, успешно продается по 5 долларов, в очень симпатичной прозрачной коробочке, без каких бы то ни было описаний.

Вот таких игрушек мы собираемся выпустить в этом году 2-3 штуки, и на том же ценовом уровне. Вместе с тем они, наверное, смогут стать "хитами секретарш" —



опыт такой имеется: у нас, как и в любом офисе, когда-то увлекались бессмертной Lines, а с выходом "Снежка" все моментально переехали на него. Народ резался несколько месяцев, не вставая. А поскольку там музыка, звуки — такой гомон стол...

Далее. Вероятно, будет выпущен пинбол с пятью столами, вещь тоже не очень сложная, но, как нам кажется, симпатичная. Разработка новая, но, к сожалению, со своей "нелегкой" судьбой (одна команда уже успела ее завалить). Есть здесь и кое-

какие технические проблемы. Пинбол сложен не столько в программировании, сколько в отладке, на что влияет жуткое



количество игровых событий. А пока, увы, шарики все еще проскакивают сквозь флипперы...

Затем появится еще один арканойд — с совершенно иной графикой, с видеовставками. Просто хотим сделать красивую игрушку. Как говорят, выпендриться.

Готовим и такую игру — летящие в трехмерной матрице шарики, которые надо будет по определенному принципу уничтожать. В каком-то смысле, это отголосок Lines — из-за присутствия некоей комбинаторики. Возможно, эти три продукта составят CD-ROM, который мы планируем



сделать в конце марта. Одним словом, игры будут!

TIPS

Кроме того, недели через две (разговор проходил в середине января. — Ред.) мы официально объявим о разработке еще одной игрушки, над которой копошимся довольно давно. Это будет трехмерная, фантастическая, частично космическая (другая часть действия происходит на Земле, в Древнем Египте) игра. Технологически же это комбинация 3D-action (нечто



DOOM'оподобное) и летного симулятора. Там будет лабиринт, действие от первого лица, придется в кого-то стрелять (ес-

- ShortLine (А.Снегов)
- Hieroglyph (А.Ефремов)
- Tubis (А.Кочетов)
- Interceptor (А.Силаев)

Игры под Windows:

- Friland for Windows (А.Ефремов)
- Hieroglyph for Windows (А.Ефремов)
- Magic Eraser (А.Ефремов)

Обучающие и офисные программы:

- DOKA Type (А.Силаев)

1993 г.

Игры под DOS:

- ShortLine V.1.2 (А.Снегов, А.Ефремов)
- Mystery of the Surface (А.Силаев)
- Billiards (А.Архипов)
- Sadko (А.Ефремов)
- Secret Mission of the Submarine (А.Ефремов)
- Mick (А.Силаев)

Игры под Windows:

- Road Roll (А.Кочетов)

Обучающие и офисные программы:

- DOKA Tutor V.4.1 (В.Сальников, Л.Шевчук)
- Baby Type (А.Силаев)
- Word Map (В.Сальников, А.Силаев, Л.Шевчук)
- Partner (В.Сальников)

1994 г.

Игры под DOS:

- Time Walk (А.Ефремов)
- Fat's Tricks (А.Ефремов)
- ImpArea (А.Гогин)
- Black Zone (А.Силаев)
- CD-Ball (А.Ковалев)
- Escape (А.Ефремов)

Игры под Windows:

- Geomanty (А.Кочетов)
- Gyro-Cubes (Д.Корольков, А.Кочетов)
- Charm Rocks (С.Енютин, А.Кочетов)
- Splinters (В.Савин)
- Backgammon (А.Гогин)
- Gun Shot (Д.Корольков)
- Sea Battle (А.Кочетов, А.Силаев)

Игры под CD-i:

- Friland (А.Ефремов)
- Escape (А.Ефремов)
- Secret Mission of the Submarine (А.Ефремов)
- Magic Eraser (А.Ефремов)
- Hieroglyph (А.Ефремов)
- CD-Ball (А.Ковалев)

BMP Puzzle (В.Савин)
Geomanty (А.Гогин, А.Кочетов)

Обучающие и офисные программы:

LinguaMatch (А.Силаев, Л.Шевчук)

1995 г.

Игры под DOS:

Kolodez (А.Ковалев)

Игры под Windows:

Video Splinters (В.Савин)

CD-ROM-игры:

Black Zone CD-ROM (А.Силаев)
"Снежок" (А.Казакевич, Н.Калинин, А.Ковалев)
Total Control (Д.Воробьев, П.Высотин, А.Казакевич, П.Ошарин)
DOKA Game Collection for Windows

Обучающие и офисные программы:

LinguaMatch Correspondent (А.Умников, Л.Шевчук)

Обучающие и офисные программы на CD-ROM:

LinguaMatch CD-ROM Lite (Д.Корольков, А.Силаев, Л.Шевчук)
DOKA Math School (Э.Алексеев, С.Енютин)

Презентационные и информационно-развлекательные CD-ROM:

МИГ-МАПО MIG-29 Fulcrum

"Дока" обеспечивает поддержку зарегистрированных пользователей своих программ по телефону, электронной почте, а также через Информационную систему прямого доступа "Ремарт-Дока" (узел сети "Роснет").

Почтовый адрес компании "Дока":

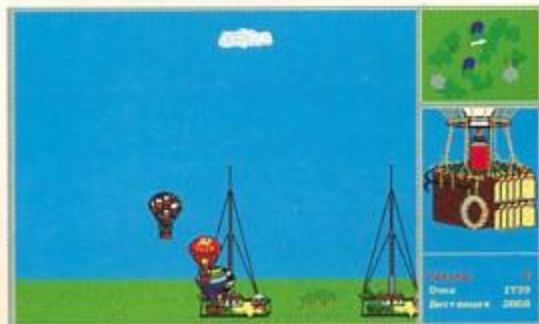
Россия, 103482, Москва, Зеленоград, корп. 360

Телефоны:
(095) 536-4652, 536-4020

Факс:
(095) 536-5887

E-mail (Internet):
doka@dokadata.zgrad.su

тественно, в кого-то неодушевленного — как это у нас водится), а потом летать. В общем, герой будет перемещаться по подземному лабиринту и над поверхностью. Скомбинированная из двух технологий игрушка. И все это в одном уровне, поскольку пройти лабиринт, не выходя из него, не удастся. Главный герой находится в трансформере, который затем разворачивается в небольшой "Шатл".

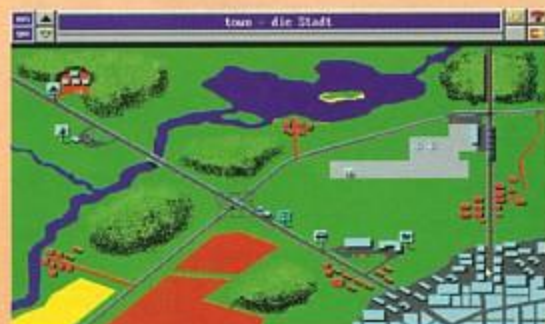


Рабочее название игры — TIPS, Temporal Intergalactic Patrol Service, или "Межгалактический патруль времени".

До лета хотим выпустить первую версию игры, включающую три полных миссии, плюс одну-две тренировочных. Затем посмотрим, что из этого получилось, как это будет приниматься, и, наверное, продолжим... К слову, сценарий написан на 18 миссий. Но проблема все та же — жуткое количество графической работы: кроме генерируемой графики, там много ручной прорисовки — анимация, 3DS-вставки.

О больших проектах 1996 года

TIPS — хотя он и тянется уже долго — таким уж большим проектом не является. Мы сейчас делаем игру, которая вообще не имеет аналогов в мировой практике. Возможно, с ее появлением возникнет новый игровой жанр. Это игра... в куклы: есть трехмерная модель кукольной фигурки, которую можно как угодно вертеть, поворачивать, которую, более того, можно создавать, вводя реальные кукольные разме-



ры. Вы сможете построить фигуру целиком, на уровне приличного фоторобота — смоделировать лицо, прическу, все остальное. Можно эту куклу одевать, можно моделировать одежду, моделировать ткань (между прочим задача не из легких — создать ткань, выдумать одежду и заставить эту одежду плотно, не топоршась, сидеть на теле).

Одетую фигурку можно будет заставить двигаться — в соответствующей ситуации и определенных интерьерах. Это, собственно, главный блок игрушки, который

рассчитан в основном на девочек, но самое главное — будет предусмотрен экспорт созданных таким образом персонажей в ряд модулей, являющихся играми-ходил-



ками. Любопытно и то, что разработанные в игре модели одежды можно будет использовать в реальной жизни: никто не помешает вам распечатать выкройки и приняться за шитье настоящих брюк, платья...

Иначе говоря, вы сами создадите персонаж и запустите его в другую игрушку. Героями этими, а также их нарядами, можно будет обмениваться... Игра, наверное, понравится не только дочкам, но и мамам, особенно тем, которые в ладах со швейной



машинкой. В общем, получается что-то типа компьютерного моделирования реального процесса. А процесс этот называется "игра в куклы".

Довольно прозрачна дальнейшая судьба игрушки: создание в "Интернете" клуба по обмену персонажами, сконструированными пользователями программы, клуба по обмену библиотеками одежды и т.д. Фантазировать можно много и плодотворно, поскольку разрабатываемая технология способна дать жизнь целому семейству таких программ.

Но пока давайтеждемся основного модуля — конструктора фигурок... Надеюсь, что к осени мы покажем работающую модель этой игры. По крайней мере "бету" покажем...

Большими проектами можно назвать еще две стратегические игрушки, в которых мы, без сомнения, используем нара-



ботанное в Total Control. Думается, что такая преемственность — это не так уж плохо. Сейчас есть четыре активно прораба-

тываемые идеи, которые и лягут в эти проекты. По нашим оценкам, все они по трудоемкости укладываются в полгода. Единственное, что можно сказать сейчас со всей определенностью: игры будут попроще — не в смысле технологии, а по сюжету, содержанию, ибо мы считаем Total Control слишком сложной игрой. Это будут полномасштабные продукты, но представляющие из себя как бы единичные игровые срезы Total Control.

Плюс к концу года, скорее всего, появится еще одна трехмерная ходилка с ко-



довым названием Mick-3D. Если вы помните игрушку Mick, то вам не надо ничего объяснять. Там будет тот же милейший и добрейший сюжет, только в трехмерных интерьерах и с трехмерными сказочными животными.

Что еще? Надеюсь, в апреле в продаже появится LinguaMatch Pro, следующая версия нашей языковой программы.

Возможно, также, что в этом году мы замахнемся на одну мультимедиа-энциклопедию, посвященную... антропологии (антропогенез, морфологическая и этническая антропология). Это будет мультимедийная история развития человека как вида и история развития рас, интересная как специалистам, так и самым юным пользователям, поскольку продукт будет иметь несколько уровней. Проект просчитан, подготовлен, но ждет своего часа — вопрос пока упирается в свободные деньги.

Кроме того, на стадии 70-процентной готовности проект диска о Московском Кремле, который, в случае его реализации, будет включать в себя уникальные



видеоматериалы...

О деньгах

Мы вкладываем в новые продукты более 70 процентов тех средств, что зарабатываем. И все делаем только на свои деньги (единственный пока заказной проект — это презентационный CD-ROM "Миг-29", который мы выпустили для Москов-

ского авиационно-производственного объединения). С чем и связаны некоторые наши трудности и наши умеренные аппетиты. Увы, в этой сфере возврат денег очень и очень отложенный: мы в течение полутора лет вкладываем средства в разработку, и еще столько же времени уходит на то, чтобы покрыть все расходы.

Сейчас, правда, этот срок чуть сократился, поскольку "Дока" стала продавать продукты в России. Но "российские" деньги, как правило, лишь возвращают вложенное в разработку. Цикл же издания на Западе, к сожалению, длится по полгода и дольше (обычно год). На авансы же делать что-либо трудно, они не столь велики...

Нас спасала некоторая финансовая "подушка", сформировавшаяся за счет западных продаж, нас спасает структура многоотраслевой фирмы, которая позволяет маневрировать средствами внутри компании, перекачивая их в случае необходимости. Хотя, должен сказать, что за всю многолетнюю историю нашего отделения был, наверное, только один квартал, когда мы позаимствовали деньги у других направлений. Иначе говоря, при всех наших проблемах мы никогда не жили за чужой счет. Но на богатую рекламу денег все равно не хватает!

Сколько зарабатывают наши авторы? Нынешняя стоимость труда российских программистов и художников находится на уровне большинства европейских стран. Скажем, Франции, где обычный (не ведущий) художник получает в пределах 800 долларов. Попробуйте отыскать в Москве за эти деньги хорошего художника. Тяжело... У программистов зарплата обычно несколько ниже. Следует сказать, что понятие индивидуального авторства в последнее время все больше теряет свою актуальность.

Над большими программами — такими, как Total Control или LinguaMatch — работают группы, насчитывающие до 10-15 человек, и выделить индивидуальный творческий вклад каждого из них часто просто невозможно. Хотя, лидеры у каждого проекта, безусловно, есть.

Ответ командира программистов "Доки" тем читателям "Магазина Игрушек", которые не интересуются отечественными играми

Практически все российские игры страдают недостатками в графике, они, что ли, не так внешне привлекательны, как западные. Причина этого проста — не хватает средств. Средств на отделку продуктов. По содержанию же они, как правило, очень интересны. Плюс, на мой взгляд, наличествует сложившийся из-за того же безденежья (а может, у нас склад мышления такой) перекос в сторону логических игр, которые юных, скажем об-

текаемо, не очень привлекают. Я понимаю, что это когда-нибудь пройдет, но сейчас есть то, что есть.

Мы это проходили. Так, существует некоторая статистика, свидетельствующая,



что та же наша игрушка Black Zone — а это очень хитрая ходилка-головоломка — покупается (в магазинах) в основном людьми за тридцать. А мальчишки смотрят и говорят: ой, нет, это неинтересно... Или, купив игрушку, они доходят до первого же препятствия и, не преодолев его с третьей попытки, бросают играть. Впрочем, за всех говорить не могу, поскольку процентов 15-20 ребят юного возраста, поигравших в опубликованную "демонстрашку", приходили затем за полноценным диском. Стало быть, им этот жанр интересен. Любопытно и то, что в избалованной играми Москве Black Zone продается не очень хорошо, зато приходит масса регистрационных карточек из глубинки — Владивостока, Тюмени...

На мой взгляд, некую отрицательную роль (не в укор "Магазину Игрушек" будь сказано) здесь сыграла еще и пресса, которая все внимание посвятила западным игрушкам. Хотя это и понятно — чтобы журнал читали, надо писать о том, что раскручено — западной прессой, пиратами, на BBS'ках. Русских же игрушек на BBS'ках днем с огнем не найти, пираты ими не интересуются (сейчас, правда, положение меняется, и мы будем с этим активно бороться)...

Короче говоря, это отражение действительности, и сломать это можно только одним — сделать игрушку, которая внешне будет не хуже, чем западная, и очень сильно раскрутить ее в прессе.

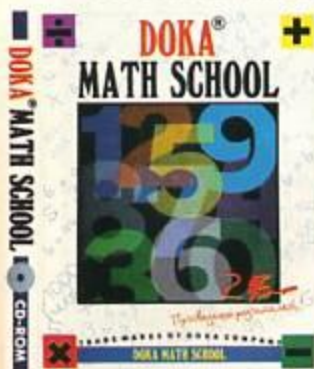
Скромно надеюсь, что в качестве такого продукта мог бы выступить наш Total Control.

Вы говорите, что это стратегия, а это не жанр юных. Не уверен в этом... Я смотрю на тех ребят, которые его делали, — а им от 19 до 21... И еще одно соображение. Наверное, ни одна игра в ближайшее время по степени воздействия на умы не сможет сравниться с DOOM'ом. Почему? Потому что это жуткий action (3D там не главное), который настолько захватывает, что тебе некогда задуматься, передохнуть... Это постоянное, непрекращающееся дейст-

вие. Все это гениально просчитано создателями. Или просто угадано. Игра настолько отрубает тебя от окружающего мира, что больше уже ничего не нужно. Это болезнь. Это наркотик. Самый натуральный...

Я помню российский старт Wolfenstein'a. Поначалу он многих отпугивал, это было неожиданно. Но те, кто решался сесть, не отрывались от игрушки сутками...

Испокон века люди играли в войну.



Людская природа такова, что ее всегда привлекает шекочущее нервы действие. Никуда от этого не деться. Наверное, это физиология. С физиологией трудно соперничать...

Ну, а возвращаясь к логическим играм, которые мы все так любим, скажу вот что. Раскручивать их надо, писать про них побольше, воспитывать играющую публику. Всех возрастов. Между прочим западные журналисты четко понимают, что не одними action'ами жива индустрия и живы игроки. Масса примеров, когда таким играм посвящаются многие полосы, логическим игрушкам даются очень высокие рейтинги... Не случайно это...

О читательском хит-параде "Магазина Игрушек", в котором избилуют старые игры

В России нет системы дистрибуции программных продуктов. Новые продукты попадают в глубинку загадочно-пиратскими, но никак не просчитанными, организованными путями, а это значит, что к основной массе потребителей игры попадают тогда, когда их тяжело назвать новыми. Вот и играют люди в Mortal Kombat 1, DOOM 1 и т.д. И о своих откровениях спешат поделиться с вами и другими читателями...

О возможности появления русских квестов, леталок...

Квесты? Насколько я знаю, чем-то подобным занимается "Луна", и продукт как будто на подходе. У нас тоже есть своя технология (вернее, технологические наработки), которая позволяет, стартовав, месяцев за восемь сделать небольшую игрушку этого жанра. Но по ряду причин (главная из которых — финансовая) мы этим пока заниматься не хотим.

Возможно, мы в скором времени приступим к работе над вертолетным симулятором, но — совместно с западными партнерами, предложившими нам сотрудничество в таком проекте.

Об отношении к программистам-любителям

К нам приходит масса таких людей, причем некоторые приносят довольно интересные вещи... Беда в следующем. Эти люди, как правило, не приспособлены к командной работе. Второе — практически никто из них не умеет работать с графикой. И приходится начинать с того, что человека нужно заставлять учиться. Были у нас такие эксперименты...

Казалось бы, вот он готовый продукт, в нем есть любопытные идеи, алгоритмы, алгоритмы игры, но продавать его нельзя — в нем нет алгоритмов работы с графикой, со звуком. Человек просто не умеет этого делать, он никогда этим не занимался. Не было у него хорошей техники, "софта" соответствующего не было, задачи он такие перед собой не ставил...

Большинство "затыкается" именно на этом. Брать такого человека в команду опасно, это значит, что очень скоро зазвучит мотив "я такой могучий, а вы мне здесь..." В девяноста процентах случаев



именно так и бывает. Ну, а заимствовать одну идею — это чаще всего оказывается нерентабельным вариантом. Слишком много надо в нее вложить, чтобы довести до ума.

О "Доке" в Зеленограде знают хорошо, в том числе и местные пираты, которые... все равно торгуют ее продуктами

Конечно, торгуют. И нисколько при этом не стесняются. Во-первых, активно ходит сборник CD-ROM, содержащий Welltris. На ряде пиратских коллекций есть ShortLine, Baby Type (клавиатурный тренажер). LinguaMatch на CD появился только-только, причем сначала ребята торговали вариантом под DOS. Ничего отловим, поймем за руку. Опыт такой, к слову, у "Доки" имеется, тем более у нас очень хороший юрист...

Как с этим бороться? Увы, бороться с этим почти невозможно. Только чисто административными, полицейскими методами. Ни в одной стране пиратство не побеждено, оно живет. По западным оценкам, в Англии на сегодня 60% продаваемых копий программ является пиратскими, в Германии — до 75%, в Италии — до 90. И так далее.

Есть, впрочем, одна деталь, которая, на мой взгляд, могла бы повлиять на безразмерное российское пиратство. Это

публикация компьютерной прессой демонстрационных дисков. Поиграв в такие "демонстрашки", человек составит себе четкое представление о том, нужен ли ему этот продукт или нет. И никогда не будет приобретать его из чистого любопытства у пирата. Так, быть может, и собьется интерес к дешевым пиратским продуктам, и обороты их снизятся. Другое дело, что у нас пока мало игровых журналов, и подписка у них невелика, и дороговато все это...

И последнее: чем больше всего гордится босс программистов "Доки" (так сказать, подводя итоги)

Многим. Буду погибать пальцы.

Нам очень нравится наша игрушка-головомломка под названием Tubis, бывшая в свое время в Германии в течение двух месяцев бестселлером.

Мы любим самую добрую российскую игрушку-ходилку Mick.

Нам очень нравится наше приключение Black Zone, потому что это самая умная игрушка (смеется. — Д.К., А.Е.).

Конечно же, нам очень дорог Total Control, который мы считаем первой серьезной российской игрой. Мы надеемся, что он станет хитом.

Мы гордимся образовательным продуктом LinguaMatch, являющимся по содержанию и методике подачи материала просто уникальным. Это не наше мнение, так считает большинство языковых центров Европы, которые эту разработку



ку сертифицировали.

А еще мы счастливы тем, что просуществовали на этом рынке почти 9 лет, так и не сумев развалиться!..

Вообще говоря, в России масса великодушных программистских команд, однако у нас, к сожалению, пока нет фирм, которые были бы способны ОРГАНИЗОВАТЬ проект. И мы гордимся тем — это наше самое большое достижение, — что сумели осуществить несколько (на сегодня уже несколько) завершенных проектов, которые от начала до конца выполнялись в России, за рубли, и сегодня пользуются популярностью, в том числе и у российского потребителя.

*Анатолия Шевчука "допрашивали" (вместе и по очереди)
Дмитрий КЛЮЕВ
и Александр ЕЖИН.*



Полет реактивного шмеля

Вообще-то Hornet в переводе с английского не совсем шмель, даже вовсе не шмель, а всего лишь шершень. Однако будем благородны и простим авторам игрушки эту путаницу с названиями: вероятно, в английском варианте у Римского-Корсакова летел не шмель, а именно шершень... В общем, все как в том скабрёжном анекдоте про чай и Чайковского: а сейчас, господа, последняя версия самого распространенного и, без сомнения, самого качественного и требовательного к кондициям вашего "Мака" летного симулятора F/A18 Hornet 2.0!

Ничего себе начало, да? К тому же, нашел чем удивить — летный симулятор, да сколько их уже было, надоело...

Да, я понимаю, вполне возможно, что вы уже успели устать от всякого рода пародий на симуляторы, написанных для "Мака" и других платформ. Но послушайте: если вы хотите наконец проникнуться и постичь всю красоту настоящих, весьма реалистичных военных леталок, то, прочитав нижеследующий текст, хотя бы оцените усилия программистов, обсчитавших этот, самый свежий полет шершня-шмеля...

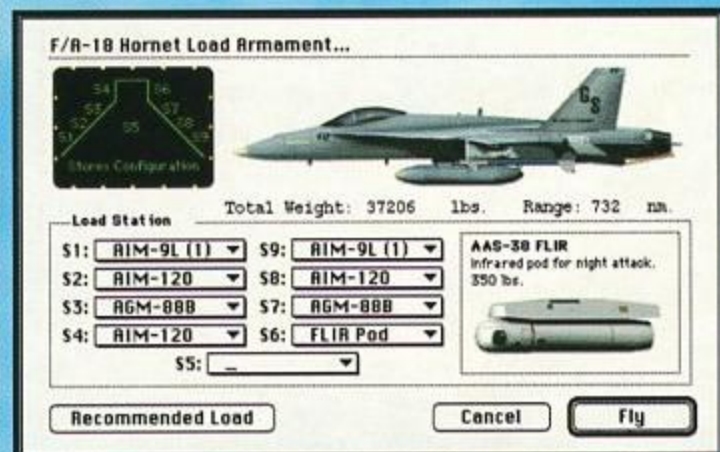
Сразу замечу, что вторая версия игрушки по сравнению с родительницей стала заметно мощнее. Или,

"МИ", считающий своим долгом расширять круг рецензируемых игрушек, причем не только за счет их жанрового разнообразия, но и обращения к новым аппаратным платформам, впервые знакомит вас с игровой программой, написанной специально для компьютера Macintosh. Думается, что это только начало, и мы постепенно сумеем всерьез и надолго освоить и этот довольно большой игровой рынок.

если быть более точным, сложность моделей F/A18 Hornet была увеличена до такой степени, что в режиме полной детализации рекомендуется играть на машинах с процессором не ниже 68040, а лучше вообще на PowerMacintosh. Далее. В эту версию был добавлен еще один сценарий — теперь мы можем оставлять инвер-

можно с полной уверенностью сказать, что авторы преуспели в создании реалистичных моделей разнообразных военных механизмов. Несмотря на то что в симуляторе используется векторная графика (что, по моему мнению, является единственно верным решением для подобного типа игр), модели всеческих летающих, плавающих, перемещающихся по земле и просто стоящих на месте боевых машин выглядят очень реалистично (чего только стоят надпись "US Navy" и звезда на корпусе вашего F18!).

К сожалению, эти дифирамбы в меньшей степени касаются модели



сионные следы не только над Персидским заливом, но и над Кореей. Однако и эти серьезные изменения не исчерпывают всех новаций "Шершня". Для простоты разделим дальнейшее повествование на три части — графическую, тактическую и техническую.

Итак, графика... Наверное, все понимают, что сделать действительно классный симулятор без хорошей, максимально приближенной к реальности графики невозможно. В этом смысле о F/A18 Hornet

ландшафта, этого бича всех игровых симуляторов. Все те же пирамидальные горы и реки ровного синего цвета. Впрочем, в ким-ир-сеновский (он же корейский) пейзаж добавлены зеленые елочки, а в оба сценария — новый горные виды. Горы, кстати, представляют из себя цилиндрические конструкции двухкилометровой высоты с плоскими вершинами размером с нормальную посадочную площадку. На один из таких "аэродромов" я однажды попытался сесть. Безуспешно. Видимо, программисты не могли предположить, что у пользователей могут возникнуть подобные болезненные фантазии. В общем, несмотря на некоторые "затыки" с реализацией "земной" графики, я все-таки поставил бы графике F/A18 Hornet высший бал.

Тактика... Большая тема, особенно когда разговор идет о предельно





реалистичной модели боевых действий, когда от ракеты не уйдешь с помощью простого изменения курса и выброса парочки chaff'ов или flares'ов. Поэтому, думается, вам не повредят несколько советов о том, как летать и как стрелять. И так, как же летать? И как взлетать?

Взлетая с земли, попытайтесь не использовать реактивное ускорение, так как в противном случае вы почти



навряд ли потеряете свой самолет. Кроме того, к очень неприятным последствиям приводят попытки использования зеленых газонов в качестве рулежных дорожек. Некоторые проблемы может вызвать и процедура взлета с авианосца. А делается это так — выпускаете крюк, продвигаетесь на пару метров вперед, где и фиксируете с помощью вышеупомянутого крюка. Ставите машину на тормоза, снимаетесь с крюка, включаете реактивную тягу, отпускаете тормоза и благополучно взлетаете. Похоже, что это все проблемы, которые могут возникнуть у начинающих “шершелей” при взлете.

А теперь позволю себе дать вам несколько советов по тактике воздушного боя. Во-первых, для того чтобы быть невидимым для радаров (и наземных, и установленных на летательных аппаратах), вам следует летать на высоте не более ста метров, что довольно-таки проблематично не только для новичков, но и для профессионалов. Но все же в данном случае игра стоит свеч, поскольку это единственный способ добраться



до цели с наименьшими потерями.

Однако выполнить поставленную задачу и при этом ни разу не попасть под обстрел — это почти научная фантастика. Обстрелять вас могут с земли (зенитки) или с воздуха (самолеты противника). Если вы оказываетесь в зоне обстрела сил ПВО, то на вашем дальнейшем бытии можно смело ставить крест: в большинстве подобных случаев у вас остается один шанс на спасение — катапультирование. Проще выжить, если ваш “Шершень” попал под огонь самолетов. Можно, конечно, написать, что-де атаковать самолеты противника надо сзади, что не стоит торопиться с воздушными разборками хотя бы первые пять минут полета, но все это будет без толку, потому что таким советам никто не следует. И я хорошо это понимаю. Но, друзья, если ваше желание немедленно избавить небо от аэропланов неприятеля еще объяснимо, то отчего же вы все время норовите идти в лобовые атаки? Зачем вам эта роскошь?.. Ну, а уж если пришлось имитировать таран, встретившись с врагом лоб в лоб, то хоть от встречных ракет уворачивайтесь... Нет, поздно, сбили... Да, надо быть очень большим профессионалом, чтобы отбрыкаться от этой летающей смерти.

Ни в коем случае не относя себя к асам, все же рискну дать вам маленький совет на сей неприятный случай: увидев ракету, несущуюся прямо в лоб вашему железному “Шершню”, никогда не дергайте штурвал из стороны в сторону — не спасет и не поможет. И не выпускайте также кучи chaff'ов. Оптимальное решение таково: дождитесь того момента, когда ракета уже будет видна, а потом решительно и молниеносно действуйте — поворот в любую сторону на 90 градусов с одновременным выпуском парочки противоракетных конструкций (chaffs, flares). В трех случаях из четырех вы и ракета благополучно разминутесь.

Что ж, осталось рассмотреть последний аспект — техническую сторону игры. И так, для работы программы вам потребуется следующая конфигурация:

— компьютер Macintosh с процессором не ниже 68020 или PowerMacintosh;

— не менее 3,5 Мбайта свободной памяти (желательно — не менее 5,3 Мбайта и не менее 8 Мбайт для использования голосовых сообщений).



Наконец, обращу ваше внимание на следующие замечательные возможности программы: F/A18 Hornet поддерживает командную игру по сети или с использованием Apple Remote Access; программа работает в полноэкранном режиме на любом мониторе — как на 14-дюймовом, простите, очке, так и на



широком окне в мир размером в 21 дюйм (экзотическое предложение: подключив к своему компьютеру сразу три монитора, вы получите возможность панорамного обзора).

— Михаил Корниенко

Graphic Simulations Corporation

F/A18 Hornet 2.0

графика > **100%**

70% < звук

сюжет > **85%**

ИНТЕРЕСНОСТЬ 80%



Нет "утюгам"!

В нашем с вами распоряжении — то ли самолет, то ли небольшой космический корабль. Хотя это все равно, чем и на чем бывать противника, главное — чтобы "костюмчик сидел". А сидит он как влитой, и по большей части за счет вместительных карманов. Но хватит о молодежной моде — враг не дремлет.

Вместительные грузовые отсеки нашего космолана вмещают сразу пять видов вооружения: стандартное, усиленное стандартное, лучевое, ракетное и круговое. Причем все это может быть задействовано одновременно. А если мы

Понять, почему производители игрушек держат на голодном пайке поклонников стрелялок, — невозможно (а это так, поскольку количество названий "стреляющих" игр, появляющихся одновременно в Европе и Америке, можно пересчитать на пальцах). А напрасно, ибо спрос на этот жанр катастрофически велик, да и писать эти программы, на наш взгляд, много проще, чем, скажем, биться над каким-нибудь "Одиннадцатым часом".

Так что появление коммерческой стрелялки — как луч света во мраке скринсейверной полярной ночи. Но игра Tubular Worlds заслуживает внимания не только потому, что это едва ли не единственный подобный action для "Маков". Кроме того, она позволяет играть вдвоем. Наконец, она ускорена для PowerMacintosh. Итак, давайте полетаем по "трубчатому миру".

боков, материализующихся буквально из вакуума, вылетающих

несколько ваших попаданий...

Кстати, "утюги" любят вылетать целыми стаями (не качеством, так количеством?), и после уничтоже-



ния всей этой тусовки обычно остается контейнер, "наехав" на который, вы сможете увеличить мощность вашего оружия либо заполучить еще один вид средства массового уничтожения "утюгов" и иже с ними.

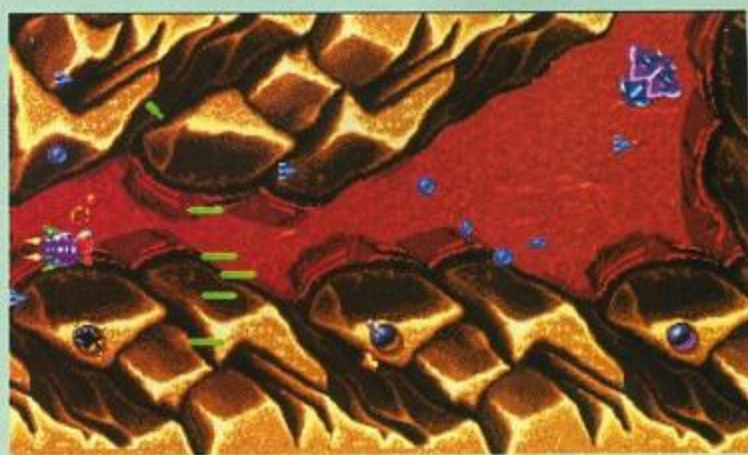
Как правило поверженные



добавим к нашему арсеналу еще и пару защитных сфер, крутящихся перед носом корабля, то нет нам преград. Врагам, слегка обделенным по этой части, остается лишь облизываться. Следовательно, можно начинать и быстренько завершать баталию в свою пользу?

Если бы. Уж больно много наклепано этих самых врагов, лезущих и спереди, и сзади, и с

изо всех экранных щелей! Причем пространство вокруг вас кишит не только различными модификациями боевых стиральных машин и недоделанных утюгов, но и вполне работоспособными ратными механизмами, способными выдержать





корабли противника рассыпаются не на кучу молекул, а всего на один маленький атом. Последний представляет собой нечто новое,



явно не описанное в науке явление. Заглотив с десяток таких вещиц, вы увеличиваете мощь своих защитных сфер. Однако в космосе (а иногда даже совсем и не космосе)



вокруг вашего корабля летают не только вышеописанные полезные и опасные предметы. Иногда на бреющем мимо пролетают куда-то спешащие дополнительные жизни и ящики с турбоускорителями. С аппетитом умяв последние, вы сделаете себе доброе дело, так как маневренность вашего корабля резко пойдет в рост.

Как обычно, после пары-тройки уровней, где вас терзают мелкие враги, вы доходите до этапа-монстра. Вот тут-то и начинается светопредставление. Монстры, порожденные фантазией



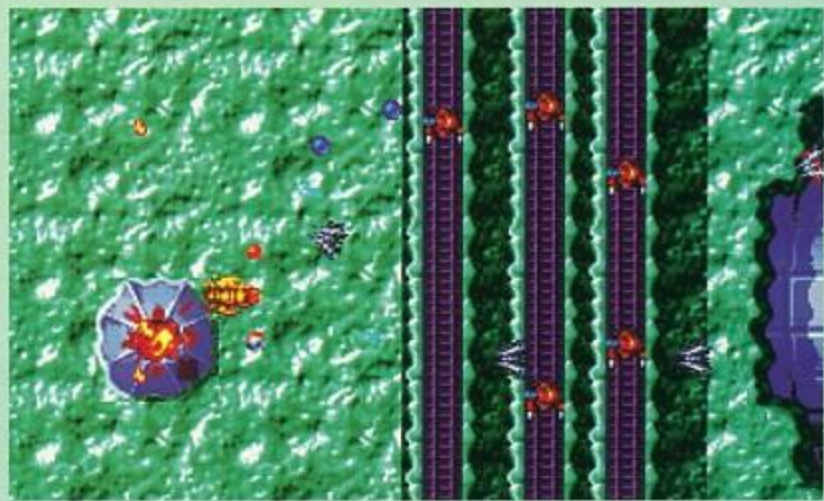
какого-то упавшего с дуба программиста, представляющие из себя сооружения размером два на два экрана, бережно обхаживают вас, пытаясь стереть с лица космоса. Примерно тем же отвечаете и вы, отстреливая у адских машинок выпирающие детали.

Кстати, Tubular Worlds позволяют играть вам на пару с приятелем, что сразу же увеличивает привлека-

тельность игры ровно в два раза. Предполагается, что один человек будет управлять с клавиатуры, а другой с помощью мыши или джойстика. Построение уровней при игре вдвоем не изменяется, так что не

рассчитывайте на удвоенные дозы врагов и контейнеров с оружием. С удовольствием обращаю ваше внимание на классную музыку и спецэффекты, используемые в игре. Каждый очередной этап — это новая музыкальная тема, что,

несомненно, придает игре дополнительную привлекательность. И традиционно — о “железе”,



годном для Tubular Worlds. Для работы программы вам потребуется следующая конфигурация :

- компьютер “Макинтош” с процессором не ниже 68020 или PowerMacintosh с Системой версии 7 и выше;
- не менее 2,2 Мбайта свободной памяти;
- спецэффекты игрушки требуют Sound Manager 3.0.

Но это минимум. Чтобы добиться нормальной скорости игры в полноэкранном режиме, требуется машина с процессором не ниже 68030. Но не надо печалиться: даже если у вас медленный компьютер, всегда можно отключить музыку и уменьшить игровое поле в два раза.

Итак, наслаждайтесь крутым action'ом, тренируйте свои рефлексы и получайте удовольствие!

— Михаил Корниенко

Dongleware Verlags

Tubular Worlds

ИНТЕРЕСНОСТЬ 60%

графика ➤ 80%

звук ➤ 90%

сюжет ➤ 30%

ЛИЦОМ К СМЕРТИ



Тот корабль, как оказалось, был захвачен представителями чужой цивилизации и нес человечеству страшную опасность. На его уничтожение был выделен отряд терминаторов, отменно подготовленных бронированных солдат, вооружен-



ных орудиями убийства, созданными в "темные годы технологии". Задача играющего — освободить оставшихся в живых людей и проникнуть вглубь корабля, чтобы установить контроль над двигателями Space Hulk'a.

Земля (планета наша голубая) страсть как любит провожать своих питомцев — сыновей и дочерей — в иные миры (помните: долетайте до самого Солнца и домой возвращайтесь скорей?). Но на сей раз на



Солнце лететь дураков не нашлось. Корабли отправились изучать иные цивилизации. Очень скоро связь с кораблями, увы, прервалась, а потом они и вовсе бесследно исчезли с земных радаров и телескопов. Катастрофа? ребята сбились с курса и налетели на астероид? Все может быть на просторах Вселенной... Но однажды орбитальная охрана заметила приближающийся космический фрегат. Это был Space Hulk, один из тех кораблей, что был отправлен в экспедицию.

Надеемся, вы уже поняли — это 3DO'шная версия знаменитой PC-игры Space Hulk, которая почти ни в чем не уступает оригиналу.

Первоначально игрушка с этим сюжетом была реализована в настольном варианте, затем появилась на PC и имела весьма простенькую графику, но довольно закрученный

сюжет, что сразу же сделало ее очень популярной и поставило в ряд немногих классических "писишных" игр. Наконец, в 1995 году игрушка возродилась на 3DO.



Лицом к смерти...



■ Это и есть Genestealers, разумные, но коварные твари, полные ярости и способные разнести на куски любого, кто встанет на их пути.

Созданная с помощью новейших технологий, она изменилась в корне, оставив нетронутым только сюжет. К классическому сценарию прибавился новый Warhammer 40.000 и так называемый тренировочный, включающий в себя около семидесяти миссий.

Для тех, кто незнаком с классической версией Space Hulk, поясню:

это игра в стиле strategy/action, где вы выполняете роль командира отряда, отдающего приказы. При этом приказы могут отдаваться как в реальном времени, так и в режиме Freezetime — когда время останавливается на короткий срок (чтобы

Как вы поняли, больше всего на корабле Genestealers. Эти твари ждут вас едва ли не за каждым углом, кроме того, им нравятся вентиляционные трубы. При этом ваш радар их как бы не замечает, но они об этом даже не подозревают. Отстрел пришельцев можно вести с расстояния (из огнестрельного оружия), а вот прорвавшегося к

скорее всего, будете именно вы, так как в бою используются лишь две кнопки — парирование и удар. (Две кнопки, вообще говоря, маловато, но ваш покорный слуга умудрился однажды отбить аж 26 атак подряд.)

На миссию вам выделяется два вида оружия (ближнего и дальнего боя), но зато у вас есть перспектива, что где-нибудь отыщется более эффективное средство уничтожения. Миссии в Space Hulk абсолютно разные — от освобождения товарищей и подпаливания комнат до обнаружения droid'a (робота) и препровождения его в безопасное место.



■ Банда в полном составе и готова к исполнению задания.

вы могли подумать). Стратегическое управление терминаторами происходит в основном в режиме карты: отдав необходимые распоряжения, вы направляете

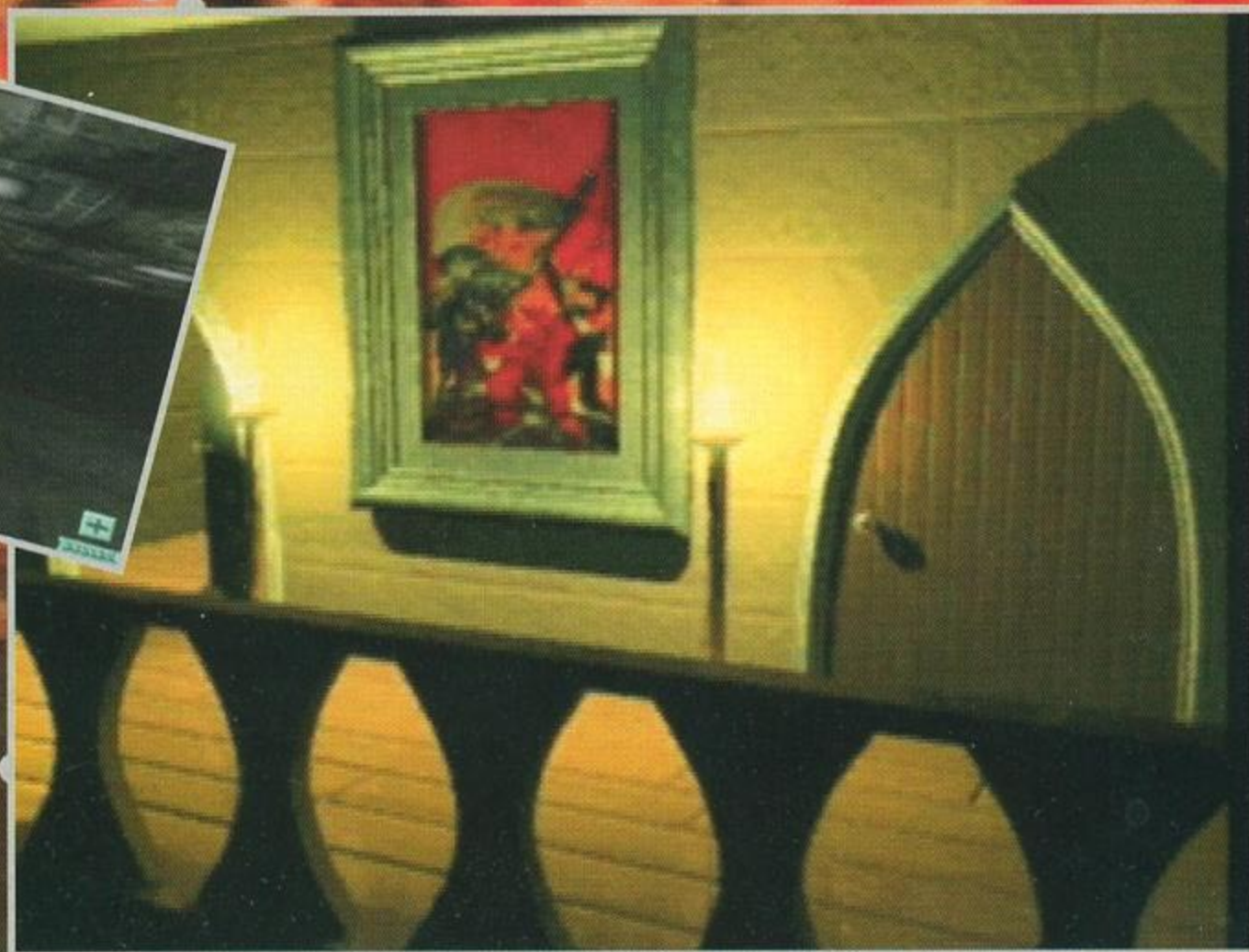
вашему драгоценному телу монстра придется укорачивать тем, что под руку подвернется — при равных шансах на победу проигрывать,

■ Хороший был парень!..

Правда, установлен лимит времени — до пяти минут.



своих железных солдат в определенные точки пространства. Сама же игра происходит от первого лица в режиме action. Игрок ходит по коридорам, отстреливая умных, но агрессивных пришельцев, именуемых Genestealers, а также не менее коварных "патриархов", магов и солдат, ретировавшихся на темную сторону.



Ваши терминаторы называют друг друга не иначе как “братья” (монахи?), что, по всей видимости, обусловлено присутствующей в игре атмосферой некоей религиозности. Играющий начинает Space Hulk в

каждая потеря отражается на дальнейшем ходе игры.

О графике. В игрушке очень красивое вступительное интро и вставки. Игровая графика трехмерна и детально проработана: интерьеры — от темных, еле освещенных, мрачных помещений до обросших льдом светлых



показа титров. В игре задача звукового оформления — создание нагнетающей атмосферы, на что очень эффектно работают жуткие вопли и крики погибающих солдат. Напряженность действия прекрасно

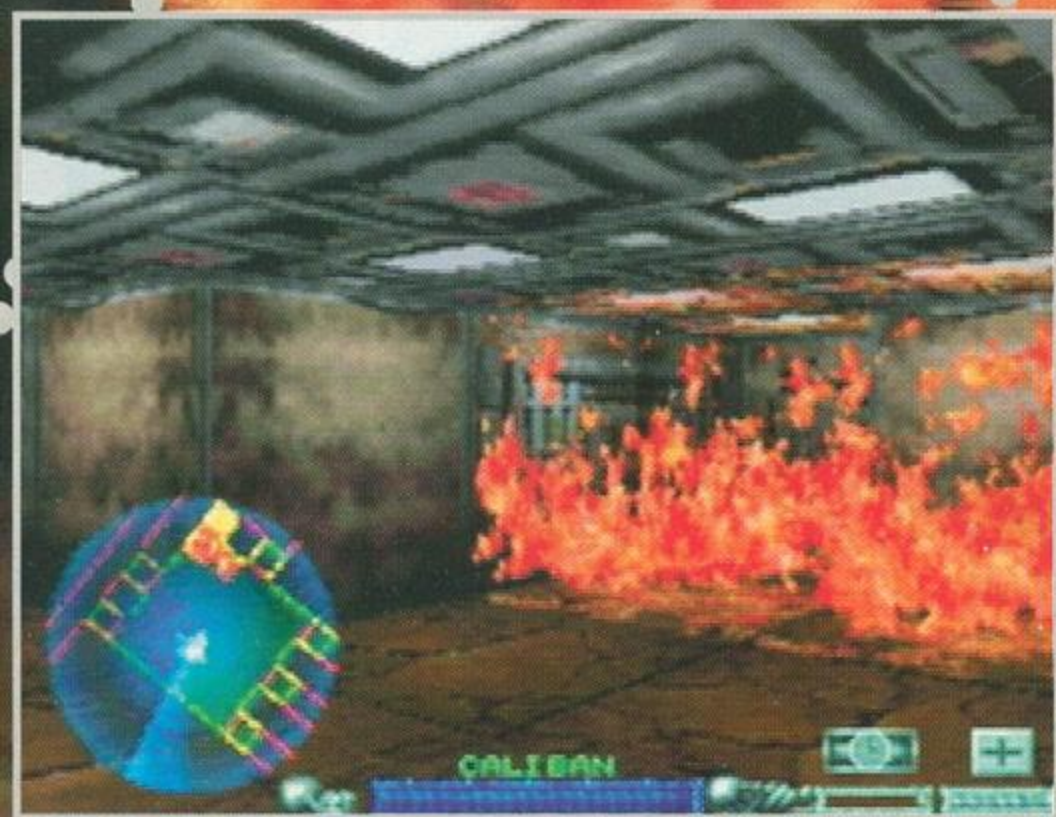


званию сержанта, а далее все зависит от ваших способностей. Опытному братку терминатору, имеющему более высокое воинское звание, можно поручить и более опасное задание. Ответственность за солдат ложится целиком на ваши плечи, и

комнат в холодильном отсеке. Скорость графики составляет около 15 кадров в секунду, анимация на среднем уровне, если не считать детальной прорисовки ближнего боя (лучшей битвы от первого лица я еще не видел!). При уничтожении врагов их бук-

поддерживают и постоянно ведущиеся радиопереговоры. Звуки стрельбы, раздающиеся в темноте, и сердцебиение героя чем-то напомнили мне Aliens. Наконец, все это выполнено в Dolby Surround Stereo, что само по себе уже есть признак высокого качества.

— V.I.P.



■ Много чужих сгорело в огне...

важно размазывает по стенам и потолку: кровь так и остается на стенах, а куски тела, прошу прощения за натурализм, валяются под ногами. Впечатляет!

Звук. Space Hulk отличается замечательной музыкой, звучащей во вступлении и во время

Electronics Arts

графика > **95%**

98% < звук

сюжет > **95%**

92% < управление

ИНТЕРЕСНОСТЬ **98%**

Space Hulk

Вамурайский меч, или Двойное каракери

FIND THE WAY

Едва появившись, Mortal Kombat вызвал жуткую зависть со стороны массы программистских контор, которые в спешном порядке принялись клепать (не всегда, правда, умело) свои компьютерные мордобои. Добрая половина этих клонов была моментально раскритикована и забыта. Постигнет ли эта участь игрушка Way of the Warrior, относящуюся к тому же вечному жанру, сказать трудно. Это, конечно, не МК, не Tekken и не Toh Shin Den, но все же, все же...

Думается, все-таки, что "Путь воина" останется в вашей коллекции — хотя бы потому, что 3DO до сих пор не баловала поклонников драк обилием подобных игрушек. Тем паче, что чего-чего, а крови и ударов здесь с избытком (именно это и привлекает дракоманов в первую очередь).

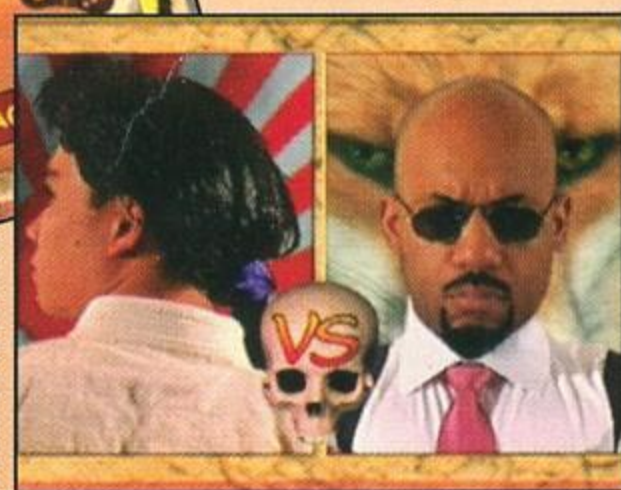
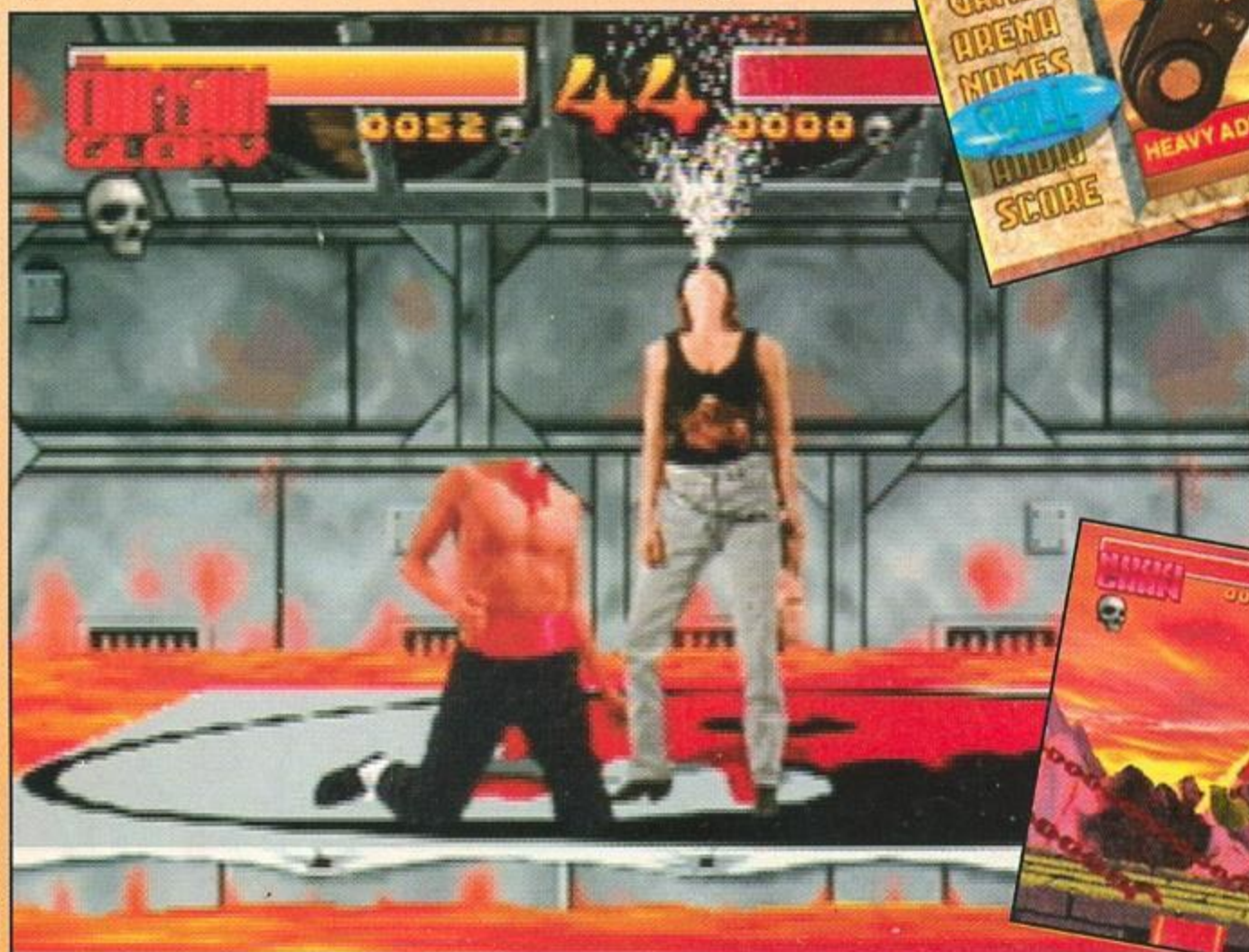
В Way of the Warrior действует 9 персонажей и 4 "секретных" героя; драки происходят на фоне восьми

бэкграундов; здесь есть два босса, с которыми также можно сразиться, если ввести некий секретный код. Кроме того, в число секретов входят четыре этапа (помимо восьми изначально присутствующих) и секретная игра на четырех человек.

И вообще, игрушка

полна тайн, некоторые из которых (признаемся честно) так и остались не раскрыты. (Кстати, в одном из ближайших номеров мы планируем опубликовать гид по Way of the Warrior, который будет содержать также все секреты и fatality.)

Но не одними загадками отличается Way of the Warrior от других клонов



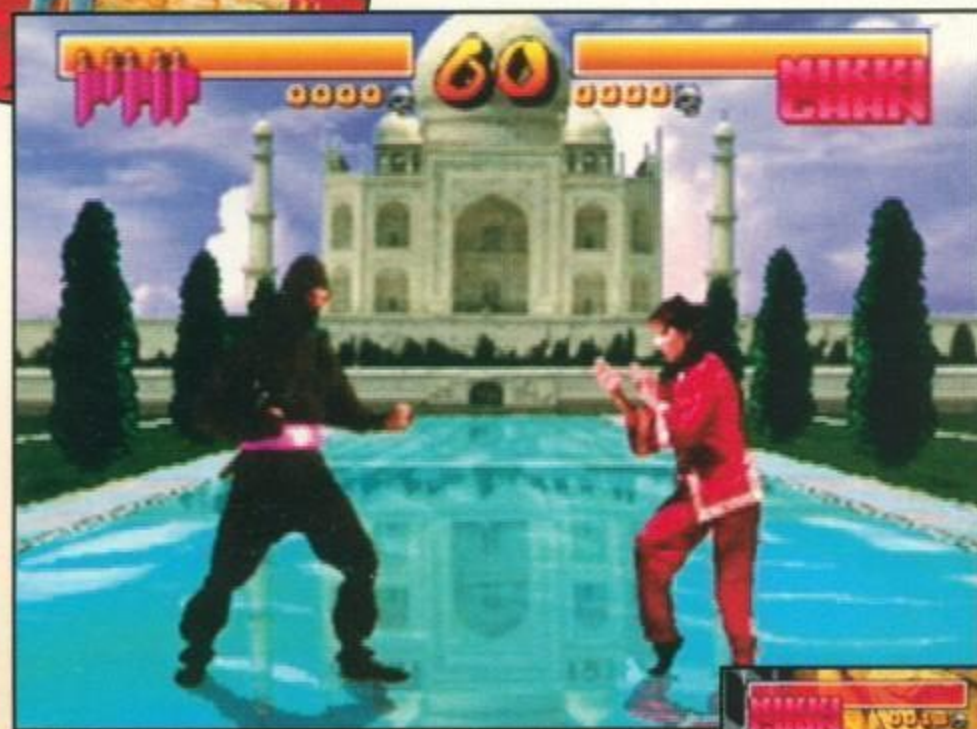
МК. Самая, пожалуй, примечательная черта игрушки — магия,

являющаяся здесь одним из основных средств выживания. Искусством волшебства владеет каждый из игроков, и только магия помогает им



справиться с боссами на сложных уровнях.

Количество имеющейся в вашем распоряжении магии отражается в верхней части



экрана, под полоской вашей энергии. Расход последней зависит от того или иного вида волшебства. Энергия “собирается” в боях на ринге — путем выбивания ее из противника, либо как награда за мастерство в использовании фатальных приемов. Применив магию, вы

можете: превратиться в маленького почти неуязвимого человечка, на некоторое время стать невидимым и даже

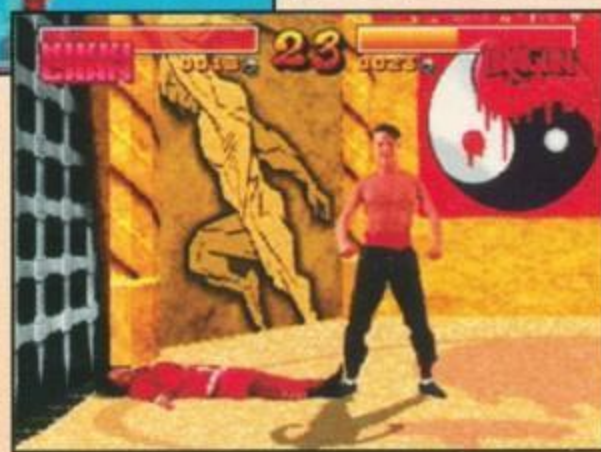
уложить противника с первого же удара! Но, как ни печально, каждая проигранная вами битва уменьшает ваши магические способности ровно на половину.

Подсоединив второй джойстик, вы всегда сможете поиграть вдвоем с



приятелем, постепенно совершенствуясь в мастерстве. Кстати, каждый персонаж владеет четырьмя фатальными приемами, и если умело их использовать, можно получить уникальные игровые кадры. Как вам, к примеру, оппонент, размазанный по вентилятору или лежащий на полу (вид сверху) в луже растекающейся крови.

Но особенно садистски выглядит полет вашего противника в кипящую лаву (чуть погодя из булькающего месива выглядывает обгоревший скелет, который тут же начинает биться об экран телевизора). А теперь о некоторых качественных



оценках.

Графика

Игру украшают неплохое “рендерное” интро и последующие вставки. Очень качественно оцифрованы спрайты (за исключением двух боссов, синтезированных на компьютере). Детально проработаны общие пейзажи. Очень эффектно смотрится приближение и отдаление камеры во время боя. Все выполнено красиво и в натуральных цветах.

Звук

Почти вся музыка на диске записана группой WHITE ZOMBIE (кроме



темы “Тадж Махал”), которая очень достойно иллюстрирует поединки и существенно украшает игру. В Way of the Warrior множество кристально чистых конкретных звуков, в числе коих особенно



выделяются сабельные удары, хруст костей, устрашающие крики противников и рев динозавра.

Достоинства

Приятная графика и анимация, разнообразие ударов и замечательный саундтрек.

Недостатки

Далекая от высшей оценки играбельность и несоответствующее стандарту (тому же МК) управление.

— V.I.P.



Флаг для патриота

Итак, вы запаслись приставкой 3DO (или PC с 3DO Blaster), вторым джойпадом (для игры вдвоем — вместе весело шагать по просторам, верно?), а также хорошей стереосистемой, а лучше наушниками — чтобы ощутить прекрасный Dolby Stereo Surround Sound. Прекрасно. Значит, вы готовы играть в Return Fire!



После помпезной вступительной арии (что-то из Верди; кстати, вся музыка, звучащая в игре, взята из коллекции "EMI Music") вы попадаете в меню, где, вынюхав опцию "?", сразу давите на ее кнопочку. Запомнив все детали управления техникой и обозначения объектов, смело входите в игру — перед вами карта острова

(их тут около семи десятков).

Первый остров — тренировочная база. В вашем распоряжении: танк, вертолет, ракетная установка и джип-амфибия. Вся техника до поры до времени (пока вы ее не выберете) стоит в подземном бункере. На поверхность она поднимается с помощью лифта.

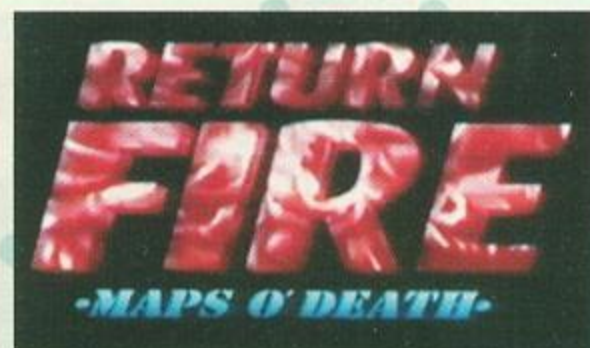
Поверхность. Это трехмерный остров с высоко детализированной графикой, окруженный приятной голубой водичкой. Игра идет в реальном времени, так что все объекты движутся независимо друг от друга. Все спрайты являются полигонами с текстурной обшивкой, что, конечно же, делает анимацию очень и очень плавной.

Увы, при движении в особо "населенных" местах экран подвергается сильному "зумингу", поэтому и без того мелкий джип становится совсем крошкой (вы наблюдаете и управляете своей техникой с высоты птичьего полета).

Хоть это и тренировка, вам все равно придется выполнить некое задание — чтобы завершить миссию.

Заключается оно в том, чтобы найти и разбомбить вражеский штаб, взять флаг и привезти его на базу. Запомните: бомбардировать вражеский штаб можно чем угодно, но флаг вы можете доставить только на джипе.

На следующих, куда как более жестоких этапах игра напоминает незабвенную Dune 2 — те же стены, те же пушки, те же орнитообразные

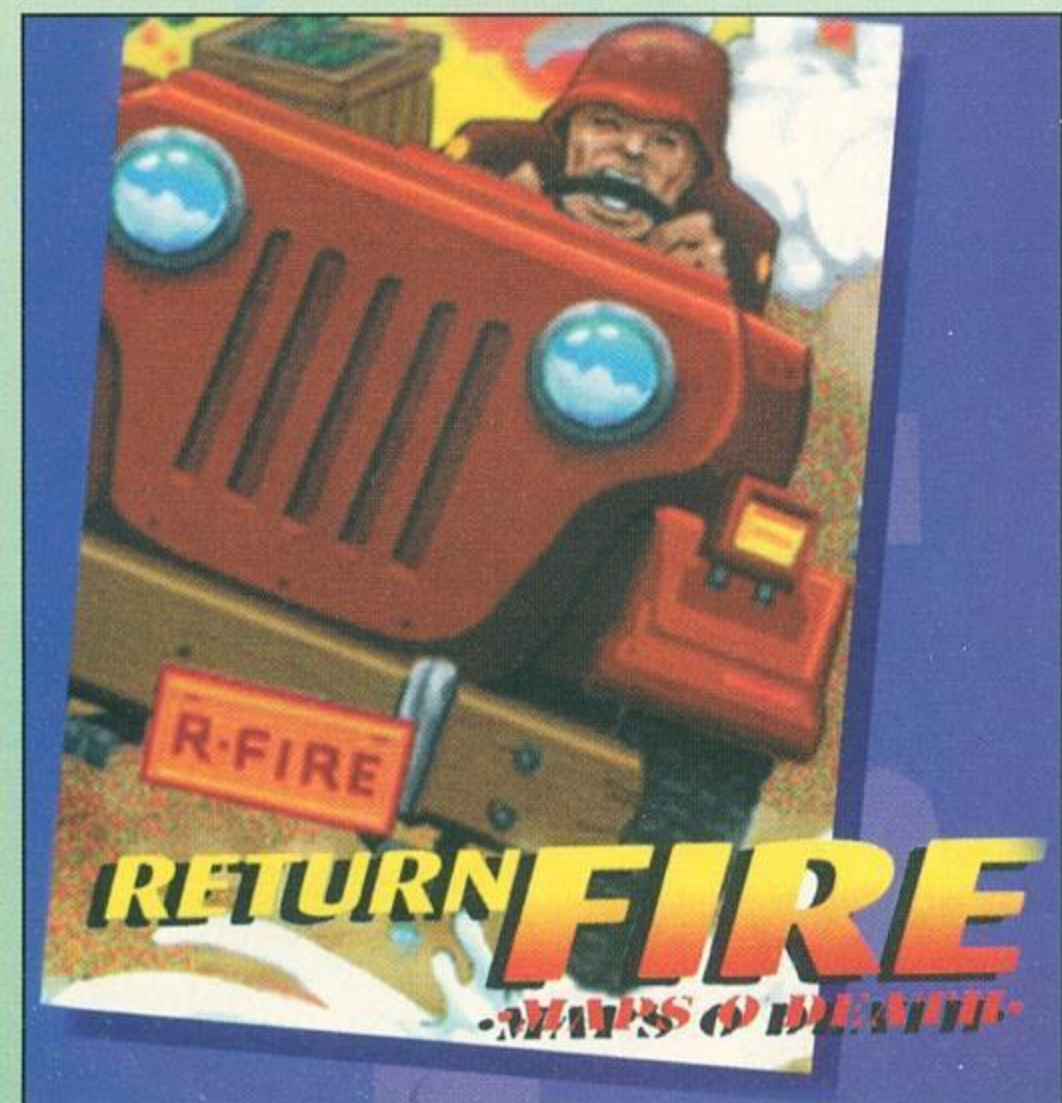


Кто не любил в детстве играть в "танчики"! Все любили. И все отчетливо помнят те великие пластилиново-танковые сражения, проходившие на большом папином столе, после которых последний едва оттирался от воронок, остатков поверженной техники и павшей смертью храбрых пехоты.

Но времена меняются, и вместо семейного стола — компьютер 3DO, а вместо игрушечных танков — компакт с action-игрой Return Fire. И все по-прежнему довольны. Даже постаревший (чуть-чуть) папа, которому вы иногда, по великим праздникам, торжественно вручаете второй стик. Дабы и он часок-другой порезвился...

вертолеты и тот же песок (правда, с водными вкраплениями).

А теперь о врагах. Если есть неприятели, то логично предположить, что есть и их субмарины, которые тихонько, никого не трогая, обитают в окружающем водном пространстве. Но всю их миролюбивость как рукой снимает, стоит вам только попытаться "выйти в открытое море". В вас тут же будет пушена торпеда теплового наведения (да не одна), что в 95 случаях из 100 приводит к летальному исходу. И не пытайтесь ответить по подлодке огнем — пустое. Участи смертных субмарина не подвержена, так как на нее могут охотиться только



вертолеты.

Всем остальным земноводным от пакостных вертолетов тоже серьезно достается. Однако и на этот яд есть противоядие — ракета. Не менее отвратительны в своей жажде разрушения и местные вояки, выбегающие толпой из полуразрушенного дома и забрасывающие вас гранатами. Давите их, коллеги, не надо жалеть негодяев. Существуют также Turrets — пушки, штуковины медлительные, многочисленные и очень опасные. Что еще? Мины. Противотанковые. Расставлены в самых неожиданных



местах. Но тоже смертны: уничтожаются с вертолета или методом self destruction — самопожертвования. Однако вынужден предупредить всех камикадзе: с милой вашему сердцу тактикой “Ура, мы ломим” более пяти минут вы не выдержите. Остальным же могу преподать небольшой стратегический урок (поскольку Return Fire не чужда элементам стратегии).

Большие острова буквально напичканы так называемыми “флагштабами”. Но флаг находится только в одном. Чтобы сохранить технику (пусть ложные штабы штурмуют другие), сделайте так: воспользовавшись картой, запомните расположение штабов (на карте они выглядят большими точками); затем отправляйтесь на вертолете к дальним точкам и попытайтесь стереть их с лица земли. Сколько сможете. Возвратившись на базу — для пополнения запасов энергии и топлива, старайтесь приземлиться на площадку так, чтобы тень от вертолета совпала с дверями бункера (они изменяют свой цвет), потом жмите кнопку, и заправка произойдет автоматически. Ну, а затем — новый

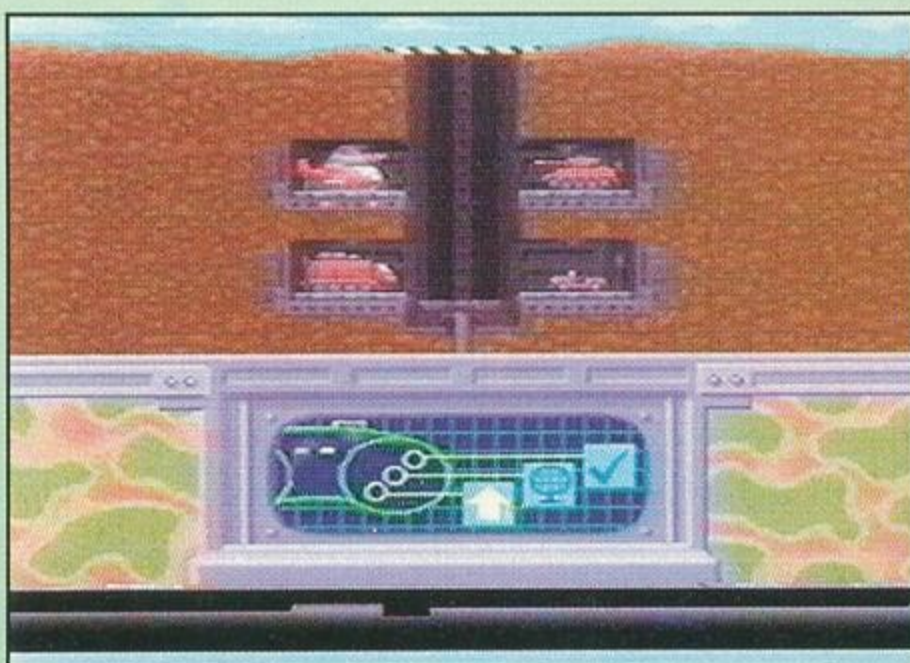
боевой вылет, новые бомбежки. И так до тех пор, пока не найдется заветный флаг.

Может статься, что с дальними точками ничего не получится, к тому же у вас могут закончиться вертолеты. В этом случае седлайте танк. А если и с танком сложновато, то есть последнее (во всех смыслах) средство — ракетная установка, передвигающаяся не быстрее черепахи. Оно и понятно — не для того предназначена, ей бы крепости да форты крушить... Кстати, не забывайте изредка запасаться бензином и боеприпасами. Благо “заправок” в Return Fire, словно зайцев в огороде...

Наконец, это случилось — вы обнаружили флаг. Скорее хватайте



джип и под “Полет шмеля” Римского-Корсакова неситесь к цели во весь опор. Даже если путь лежит через



глубокие воды: машина оснащена надувными колесами (активизируются кнопкой “С”, но только на воде). Поскольку плавают джип медленнее, чем ездят, увлекаться заплывами не стоит — вертолеты и прибрежные пушки только этого и ждут.

Вот и все. Флаг вам в руки, и везите его, куда глаза глядят (лучше, чтоб они глядели в сторону своего штаба, где вас будет ждать небольшое, но пышное черно-белое парадное

видеошествие). А затем — следующие острова, а значит, и битвы.

Итак, что же это такое — Return Fire? Типичный action с долей стратегии, своеобразным управлением и отличной музыкой (а ля Вагнер, да еще под вертолетную атаку — в общем, как в “Апокалипсисе”). Кстати, помните ли вы фильм “Теперь мы в армии”? В самом его начале пара хиппанов играет на 3DO в компьютерную игрушку... верно, угадали, это была Return Fire. Этот эпизод сослужил неплохую рекламную службу как самой 3DO, так и игре.

Ну, а авторы, в свою очередь, не забыли сделать ответный шаг: нажмите на “Паузу”, и перед вашим взором предстанет экран с лозунгом: “Не играй это — делай это”, а ниже вы с удовлетворением прочтете: “Все, что ты можешь, это набрать 1-800 USA ARMY”... Во как! Удивляюсь только, почему эта интересная задумка не реализована, скажем, в играх по диснеевским мультфильмам. Патриотов бы набралось — хоть отбавляй...

— V.I.P.

Return Fire: Maps O`Death

Studio 3DO

графика > **85%**

100% < звук

сюжет > **60%**

70% < управление

ИНТЕРЕСНОСТЬ

90%



СЕКРЕТЫ ИГР 3DO

SHOCKWAVE

(секретные коды)

1. Остановите игру (пауза) и введите ВАССААХ.
2. Теперь нажмите X и введите следующие коды:
 СААВАХ — fast missile (быстрая перезарядка ракет)
 СААВАСАХ — super red laser (мощный лазер)
 ВАССААХ — spin with R SHIFT (вращаться)
 АСАВААСААХ — smart bomb (ядерный взрыв)
 АВАСААВАХ — invincible (невидимость)
 ВАВХ — display name (высвечивание имени)
 ВАСАСАХ — strange message (странное сообщение)

(GOD-режим)

1. Остановите игру (пауза) и введите ВАВАААВАВАС, а затем X.
2. Теперь можно вводить остальные коды:
 ВАССААА — warp to next stage (переход в следующий этап)
 СААААСА — select next stage (перелистывание номеров этапов)
 ВААААВА — bonus energy refill (“призовая” энергия)

DRAGONS LAIR

(бессмертие)

1. Нажмите Start (для начала игры).
2. Теперь последовательно нажмите:
 вверх, вниз, влево, вправо, вверх, вниз, влево, вправо.

FIFA SOCCER

(секретные коды)

1. Остановив игру (пауза), можно ввести коды с помощью кнопок:
 А, В, С, L, R.
2. Результат должен отобразиться сообщением в верхней рамочке меню:

- АВВАСАВАВВА — invincible walls (невидимые стенки)
 АВВАСАВАВВА — crazy bounce (бешенство)
 АСРБАЛЛ — laser ball (лазерный мяч)
 ВАВАРВАВВА — giant player (гигантские игроки)
 ВСБАЛЛАБАЛЛ — big ball (большой мяч)
 ВАРСЛВАВВА — metallic men (металлический герой)
 РАЛВАСЛАВА — beefcake (пирожное)
 САРСАВРАВВЛ — radical curve (радикальная кривая)
 РАВВАСЛЛАВАСЛ — brute mode (режим “настоящих мужиков”)
 СРАВВРКАВАВВР — hot potato (“горячая картошка”)

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

(секретный персонаж АКУМА)

В режиме SUPER X BATTLE

1. Навести на RYU, подождать 2 секунды, потом навести на Т-HAWK — 2 с, на GUILLE — 2 с, затем, минуя DHALSIM'a, навести на CAMMY — 2 с и назад, минуя KEN'a, навести на RYU, подождать 2 секунды и нажать три кнопки удара и X, по умолчанию R, L, P, X.
2. RYU должен заменить силуэт АКУМА.

В режиме VERSUS MODE

1. Нажать все кнопки (кроме X) и держать до тех пор, пока второй игрок не выберет себе персонажа.

(меню перед каждым боем)

1. Выбрав героя, держите X и P до появления меню.

BURNING SOLDIER

(CHEAT-меню)

1. Войдите в меню OPTION.
2. Одновременно нажмите L, R, C, X и кнопку “Вправо” на втором джойстике.
3. Появится CHEAT-меню.

RETURN FIRE**(“отмычка” уровней)**

1. Введите пароль WOLF.

(DEBUG-меню)

1. Нажмите и держите (после выбора уровня, но до начала игры) правый и левый “шифты”.
2. Нажмите в игре: правый “шифт”, левый “шифт” и P (одновременно).

(игра без статус-панели)

1. Выберите средство передвижения. Когда оно будет заезжать в лифт, остановите игру (пауза).
2. Если это было сделано быстро — статус-панель застопорится. Теперь нажмите A, B или C — для выхода из паузы.

(бессмертие)

1. Наведите на средство передвижения и нажмите C — для появления статуса.
2. Нажмите и держите: левый “шифт”, правый “шифт”, B и C (одновременно).
3. Удерживая предыдущую комбинацию, нажмите и отпустите X.
4. Появится меню выхода. Не двигая курсором и не отпуская L, R, B и C, нажмите “вниз” и A.
5. При корректном вводе будет слышен двойной звук.

(самоуничтожение)

- Нажмите в игре: A, B и C (одновременно).

(приближение и отдаление)

- Нажмите в игре: A и B (одновременно).

Gulf of Mex. — 1AD
 Colorado — 150
 Nevada — 5U1
 Tennessee — 1QO
 Arkansas — CCT
 Virginia — CC7
 Indiana — EW3
 California — ESO
 Pac.Ocean — EAT
 Wash D.C. — SAN
 Flor.Keys — CUD

2. К каждому коду надо добавлять LQG-77K.
3. Пример: Texas — “M37-LQG-77K”.

WAY OF THE WARRIOR**(секретные персонажи)**

1. Зайдите в меню NAMES и введите следующие данные:
 A GAVIN/JUNE/11/1970
 J RUBIN/JAN/6/1970
 GULAB/FEB/29/1900
 WYVERN/MAR/9/1927
 BAD BOY/FEB/4/1908
 EVIL/JUNE/6/1966

(секретные этапы)

TAJ MAHAL/JAN/1/1901
 TUGAWAR/APR/16/1964
 SPEED/AUG/8/1980
 PARANOID/MAY/5/1975

(GULAB fatalitie)

1. Подойти вплотную и нажать одновременно A, B, C.

JAMMIT**(секретные коды)**

1. Использовать пароли с ROXY.
 DKRBNSN — 2 hot (пара горяченьких)
 STPKRNR — Poison (яд)
 SSNHYDN — Frenzy
 JNFRBCN — In 2 It (двойной)
 LRNCHLS — Sweat (сладкий)
 PLWRHDS — Slams Only (только слэмы)
 STWSPKN — Cutthroat (короткий)
 BBSKNNR — Boss (босс)

STARBLADE**(CHEATS)**

1. Введите на титульной картинке:
 вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, A, A, B, B, C, C —
 скорострельность;
 вверх, вправо, вниз, влево, A, B, C, вверх, влево, вниз, вправо —
 бесконечные продолжения (continues).

SHADOW**(CHEAT)**

1. Введите на картинке выбора сложности:
 вниз, вниз, влево, вправо, вверх, вверх (на первом джойстике).
2. Теперь, нажав в игре левый “шифт”, вы автоматически получаете мертвого неприятеля.

SUPER WING COMMANDER**(CHEAT-меню)**

1. На картинке с круглым столом нажмите и держите X, затем нажмите B, B, C, C, A, A.
2. Услышав звук, отпустите X и нажмите левый и правый “шифты”.
3. Не отпуская “шифты”, нажмите P.

GEX**VR STALKER****(коды уровней)**

1. Utah — M79
 Arizona — 5KK
 Texas — M37

(секретные коды)

1. Остановите игру (пауза).
2. Удерживая правый “шифт”, введите коды.
3. При правильном и равномерном введении кода, пауза

отключится сама:

ЛСД —
 влево, С, вниз, вправо, вверх, вверх, влево, влево
 ЭЛЕКТРОВЫСТРЕЛ —
 влево, С, вниз, вправо, вправо, влево
 ОГОНЬ —
 влево, С, вниз, вправо, вправо, вниз, В, А, влево, влево, вниз
 СВЕРХПРЫЖОК —
 влево, С, вниз, вправо, вверх, В, В, влево, влево
 НЕВИДИМОСТЬ —
 влево, С, вниз, вверх, вверх, С, влево, вправо, А, вправо
 DEBUG-режим —
 влево, С, вниз, влево, вправо, А, вниз, вправо, влево

(DEBUG-режим)

1. После ввода DEBUG-режима можно произвести ряд других операций:

— нажав и удерживая X, можно перемещать GEX'a везде (в буквальном смысле);
 — при одновременном нажатии X и P произойдет самоуничтожение.

2. Используя ВТОРОЙ контроллер, можно выполнить ряд следующих операций:

В — растягивание экрана;
 С — переключение POWER-UPS;
 В и С — вращение экрана;
 правый "шифт" и стрелки — просмотр DEBUG-информации;
 левый "шифт" и стрелки — растягивание GEX'a.

(игра "измененным" GEX'ом)

1. Нажмите и удерживайте левый "шифт" и любую стрелку.
 2. После установления определенного размера нажмите паузу на ПЕРВОМ контроллере.
 3. Введите на ВТОРОМ контроллере:
 влево, С, вниз, С, вниз, вниз, С, А, влево, вправо.

DEMOLITION MAN

(код крови)

1. Во время появления титульной заставки нажмите правый "шифт", затем поверните крестик по часовой стрелке на полный оборот.
 2. При правильном вводе на заставке должны появиться пятна крови.

(переключение уровней)

1. Остановите игру (пауза) в любое время.
 2. Нажмите левый "шифт", А, вверх, вниз, правый "шифт" и вверх.
 3. При правильном наборе код должен смениться на #PWR.
 4. Нажмите и удерживайте В, перелистывайте уровни, нажимая вверх и вниз.
 5. Отыскав нужный вам уровень, отпустите и нажмите В снова.

Продолжение следует.

Составлял и тестировал V.I.P.

Новенькое для новой приставки 3DO M2

Сообщается, что компания American Laser Games занята новым проектом игры в стиле фэнтези. В отличие от других игр ALG, эта будет полностью трехмерной, с использованием всей мощи технологии M2. Название игрушки — Syining Sword, а выйдет она сразу же после появления приставки M2.

Art Data Interactive готовит совершенно сумасбродный проект на M2, но подробности, увы, не сообщает. Известно лишь, что игра будет называться Alien Seed.

Похоже, что компания Crystal Dynamics очень скоро порадует нас своей новой гонкой для 3DO M2. По слухам, это один из самых ошеломляющих проектов на M2.

Electronic Arts уже подготовила к выпуску две новые игрушки — Road Rash M2 и John Madden 96. Нет слов, как мы счастливы...

Сообщается, что Interplay в скором времени будет готова представить на суд зрителей писишный хит Descent, специально адаптированный под M2. Другая игрушка компании, Clayfighter 3, станет "новой вехой" в "clay"-анимации; VR-Sports обещает стать одной из самых популярных спортивных серий M2; наконец, Iron Blood, проект, разрабатываемый совместно с Take 2, наверняка, пожнет лавры нашумевшего в свое время HELL'a.

В хорошем смысле сенсация готовится в компании Spectrum Holobyte, которая выпускает известный по PC симулятор Top Gun, — теперь уже для M2 и Ultra 64.

Studio 3DO в очередной раз порадует нас такими хитами, как M2 Racing, Dungeon Game, Battlesport 2 и, конечно же, Starfighter 6000 и Return Fire 2.

Компания Universal Studios готовит нечто интригующее под названием Distrupter 7. Сведущие люди уверяют, что для M2 это будет примерно то же, что и Killing Time для 3DO.

Warp работает над продолжением своей полной мистики игры The D. Новая приставка M2, использующая всю мощь MPEG, позволит новой игрушке щегольнуть изображением отменного качества.

Стало известно, что фирма Williams готовит игру в стиле Beat-Em-Up, которая, по словам экспертов, "наверняка превзойдет Tekken для PlayStation". Здорово!



Игра предоставлена АОЗТ "Денди", эксклюзивным дистрибьютором Nintendo в России и странах СНГ. Тел.: (095) 245-1996 (круглосуточно).

SUPER NINTENDO

КОНГ ИЗ КЛАНА КОНГОВ



Свершилось! Можете не верить своим глазам, ушам и прочим органам чувств, но реальность не изменишь. Да, то, о чем так долго мечтали и чего так сильно боялись игроманы всего мира, произошло. Вышла новая часть известнейшей игры, сделавшей "Нинтендо" суперпопулярной игровой платформой. Так что немедленно выключайте свой "писюк", откладываете в сторону свои "Сеги", "Сони" и прочие деки и держитесь покрепче: сегодня, завтра и в ближайшие полгода (как минимум) на арене снова Donkey Kong Country с новым опусом под названием Diddy Kong's Quest.



Можно долго спорить, стоит ли делать сиквелы вообще. Сложилось мнение, что это обычная спекуляция на интересе покупателей к первой части игрушки и ничего кроме горького разочарования вас ждать не может. И, к сожалению, очень часто так и происходило: продолжения отличались от стартовой версии лишь

количеством уровней. Но компания "Нинтендо" избрала иную тактику, и вот результат — DKC2 представляет собой абсолютно новую игру, напоминающую предшественницу разве что одним из главных героев и некоторыми из его друзей.

Компания-разработчик готовилась к очередной атаке на юзеров почти



Недрузи Дидди



Клоак — пиджак летающий. Т шутка. Скитается в поисках своей жертвы и довольно настойчиво предлагает себя примерить.

Klopper — не опасен, но очень назойлив. Бегает в бочке, поскольку одежду свою давно проиграл в азартные игры, и неустанно предлагает сообразить на троих. Иногда выкидывает фальшивые бананы, собирать которые центробанк не рекомендует. От сильного удара по голове сразу же лезет в бутылку, после чего его можно свободно переносить с места на место и использовать как орудие пролетариата.

Фотографироваться отказался



Неек — грызун серый. Обитает на кораблях и везде, где есть чем поживиться. Отличается тем, что безостановочно двигает челюстями.

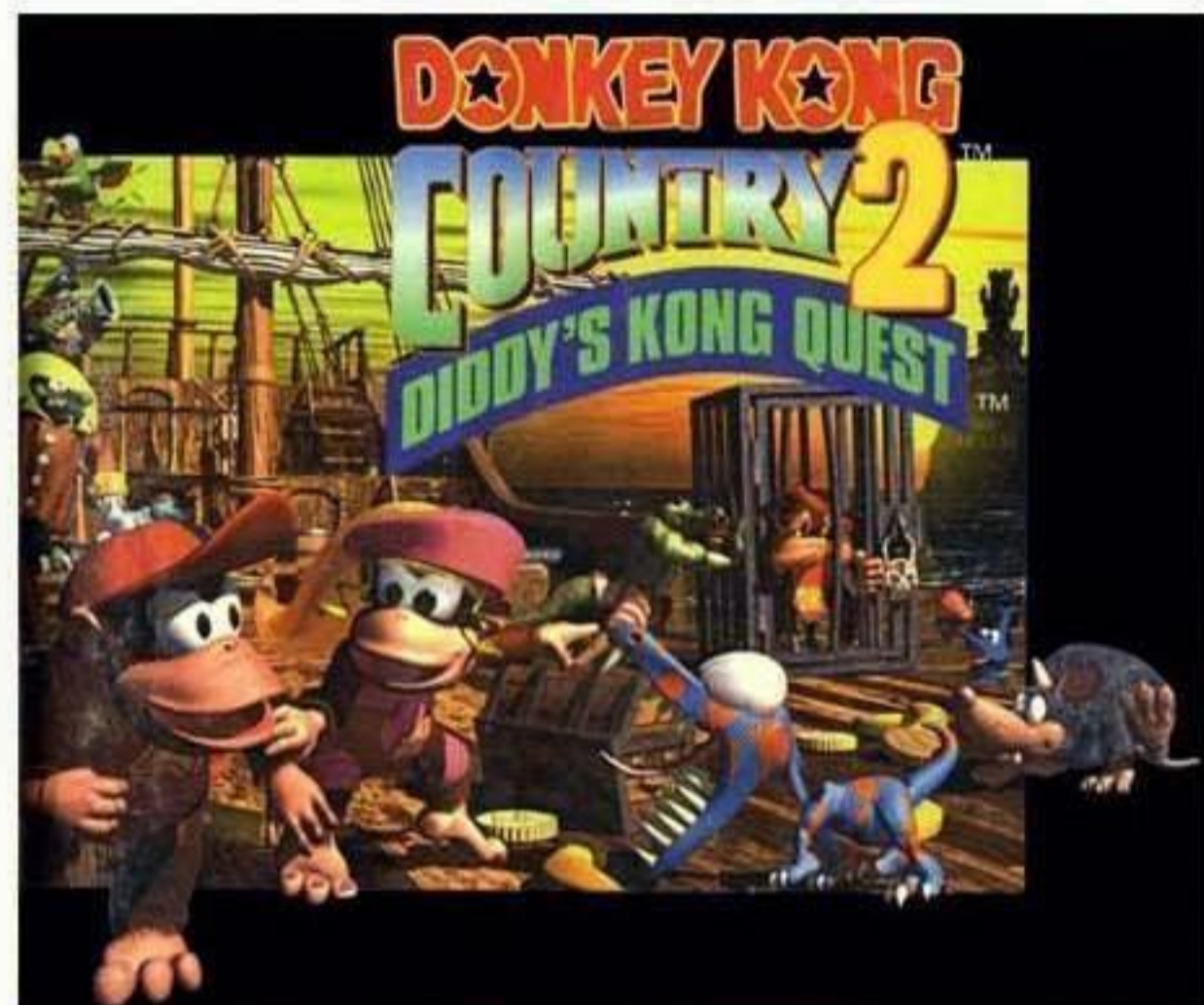
Klinger — крокодил дозорный. Очень любит горячительные напитки, поэтому встречается только в обнимку со столбом или, в крайнем случае, с веревкой. Двигается исключительно вертикально.



Click-Clack — таракан морской. Крайне мерзкий и коварный тип. Умело симулирует отброс копыт, переворачиваясь на спину, что, однако, не мешает вам швырнуть им в стоящего по соседству врага.



полтора года, хотя представить, что там можно еще придумать, почти невозможно. Ведь ни для кого не секрет, что DK первый, будучи выпущенным в 1994 году, до последнего времени оставался не



только лучшей нинтендовской игрой, но, пожалуй, запросто мог потягаться в популярности и в техническом исполнении даже с 32-битными играми. Могут сразу обрадовать всех уже пускающих слюнки игрунов — вторая часть удалась на славу, она не только ни в чем не уступает первой, но очень даже ее превосходит. В общем, два года ожидания того стоили, а Nintendo явно не теряла времени даром.



Итак, игра переработана до мелочей и абсолютно не повторяет DK1. Конечно, тем, кто уже знаком с первой частью, играть в Diddy's Quest будет много легче, но если вы

1



ожидаете увидеть хоть один похожий пейзаж, могут вас разочаровать: никаких повторов. Кроме того, DKC2 предоставляет неизмеримо больше возможностей, и на порядок сложнее и интереснее игры-предшественницы. Здесь вы не встретите “халявных секретов”, которые можно брать по нескольку раз, и, дабы раскрыть хотя бы треть тайн, придется потрудиться. Похоже на то, что, не дождавшись критики, “Нинтендо” исправила все, в чем только ее могли упрекнуть поклонники игрушки. Итог — игра стала намного разнообразней, и из нее со спокойной душой можно было бы “склеить” несколько полноценных игровых программ.

2

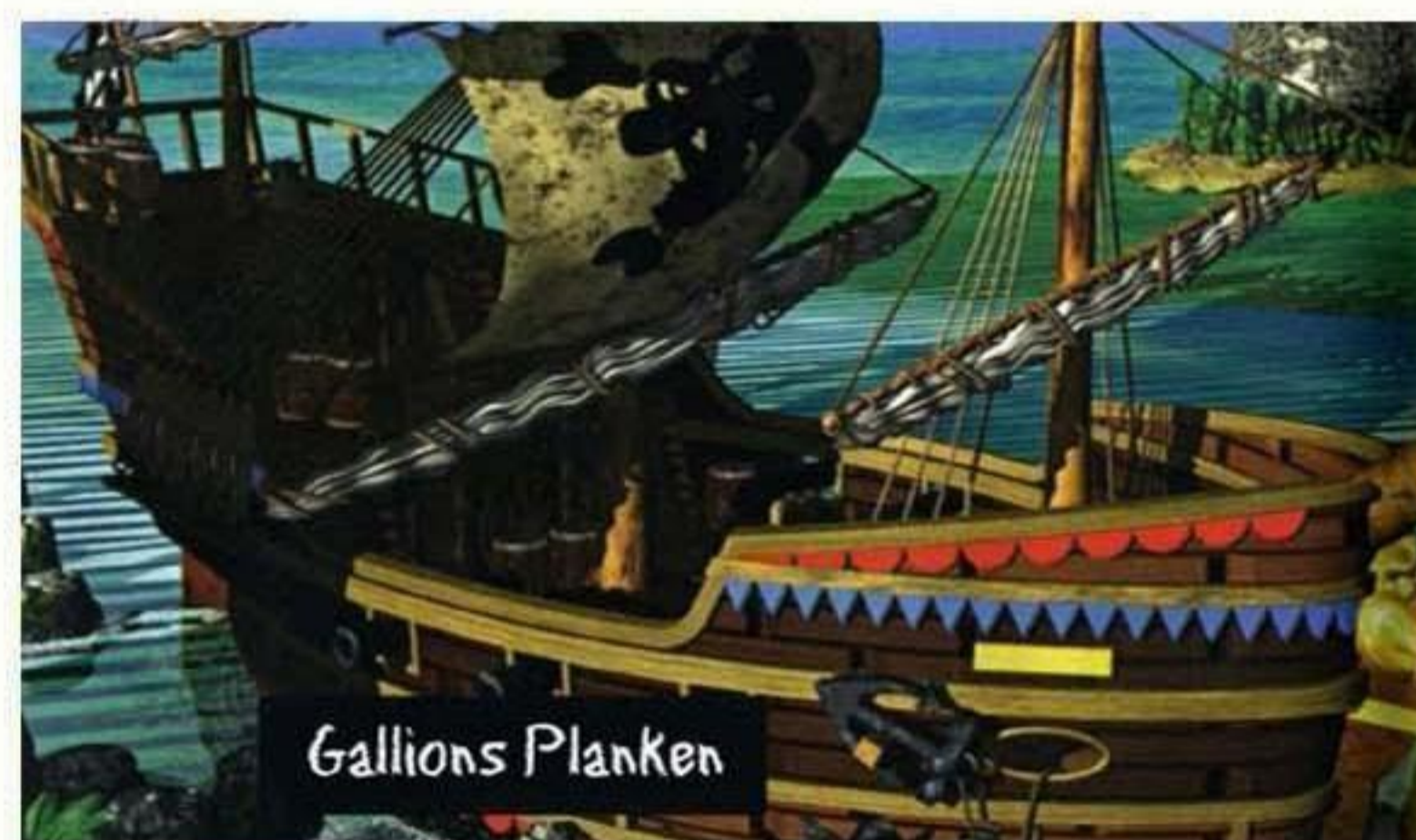


А вот по поводу графики в редакции возникли споры. Мне показалось, что на “съеденье” возросшему количеству трехмерных персонажей (их число, наверное, удвоилось)

были отданы почти все без исключения фоны, ставшие как бы менее “навороченными”. Немного ухудшилась и цветовая гамма. Но эти недостатки почти не ухудшают общего впечатления, и графика DKC2 по-прежнему на порядок

лучше, нежели в любой другой 16-битной игре. То же самое можно сказать и о звуке. Почти все использованные спецэффекты оригинальны и не повторяют старых наработок, а вот музыка игрушки чем-то напоминает профессиональные ремиксы старых мелодий, причем родные сердцу звуки встречаются в самых неожиданных местах. Впрочем, есть и солидный набор совершенно новых мотивов. Но это общее впечатление, а теперь частности.

Итак, как вы помните, в первой части задачей наших героев было спасение драгоценного запаса бананов, и они успешно ее выполнили. Благодаря этому King Rool так и не был отправлен на тот свет, просто его как следует проучили: в самом конце игры он сидел и



Недрузги Дидди



Lockjaw — недружелюбный и очень проворный обитатель океана. Любит все мясное и шерстяное.



Kruncha — боцман, и этим все сказано. При приближении сразу начинает свистать всех наверх, от чего становится красным. Минздрав предупреждает: в моменты ярости способен угробить не один десяток обезьян.



Klamp — “одна нога была у ней корочке, другая деревянная была”. Ходит вперевалку, но довольно быстро. Лучший друг Кабоинг’а, пират, самый примитивный враг.



Klampop — житель голодного края. Покрылся пятнами еще в детстве. Обладатель ну очень маленького туловища и просто немереных челюстей, которые к тому же защищают его от ваших кувырканий.

Kaboing — старый вояка, ковыляющий на свежесрубленных кленовых ногах. Его всегда можно узнать по характерному грохоту.



потирал свою многострадальную голову. Но пожалели его, оказывается, зря, потому что с поражением King Rool не смирился, перевоспитываться и не думал. Напротив — оклемавшись, он затеял новую пакость.



А именно набрался наглости похитить не кого-то, а самого Данки Конга, которого тут же посадил в свой личный зоопарк. И записочку оставил: мол, не вернете



ценный продукт, не видать вам своего друга, как неграм валенок (с оригиналом записки можно ознакомиться в каюте King Rool'a). Поэтому Дидди не оставалось ничего иного, как обратиться за помощью



3

к всемогущему клану Конгов, которые прикомандировали к нему секретного агента по прозвищу Дикси.

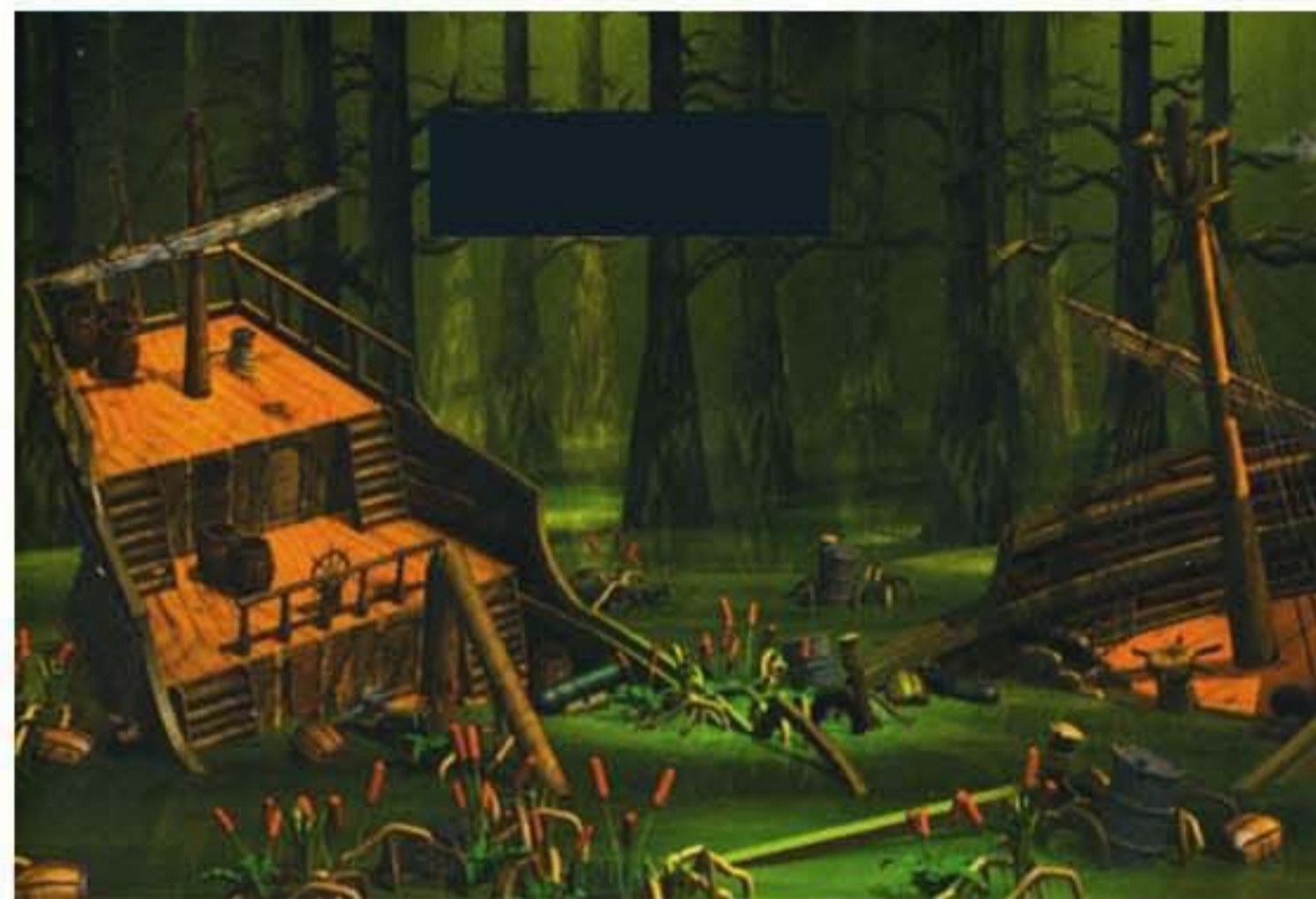
Короче говоря, во второй части игрушки вам придется покинуть родной островок и громить врага на его же территории.

Сразу отмечу, что у наших друзей появилось несколько новых движений, на которые стоит обратить внимание. Дидди поднакачал мускулы и теперь с легкостью двигает тяжелые предметы. А его подружка запросто валит недругов, махнув своим скопищем волос (кнопка "Y"). Кроме того, девчонка, закручиваясь, может перелетать на непосильные Дидди расстояния (клавиша "B", а потом "Y"). Наконец, новые герои лучше работают в команде и умеют забираться друг другу на спину.

Я, правда, не встретил таких же шизанутых кремлингов, а потому не смог сразиться с ними в... конский бой. Но зато научился бросать того, что сверху, в разные

стороны, что очень помогает при сборе бонусов.

Куча новых возможностей появилась и у семерых ваших друзей



(против пяти в первой части). Из старых помощников остались только Rambi и акула Enguarde, да глобально подросший за год попугай Squawks, научившийся плевать камнями. Кроме них в игре присутствуют: загнутая пружиной

змея Rattly; паук Squitter, стреляющий управляемой в полете паутиной, которая может застыть в воздухе, а может и убить противника; светящаяся рыба Glimmer; а также добродушный тюлень Clapper, который сделает любую воду доступной для плавания, если хорошенько дать ему по башке. Кроме того, почти у каждого из этих ребятшек теперь



4



есть суперудар (кнопка "A"), применив который, вы облегчаете себе жизнь в части поиска многих секретов. Любопытно и то, что вы можете превращаться в этих героев (только в пятерых), запрыгнув в соответ-

Недрузья Дидди



Floatsam — обитатель морских глубин. Едва замечен, сильно бьет током — обычно по голове.

Zinger — настойчива, как и ее родственница — знаменитая швейная машинка. Однако после победы обезьян в DKC1 присмирела и теперь боится ударов главного друга насекомых Rambi и др. приятелей Diddy. Но даже не пытайтесь уничтожить красного Зингера — себе дороже.



Flitter — исключительно редкий экземпляр африканской бешеной стрекозы. Рекомендую юным натуралистам.



Krock — крокодил сибирский, руки-крюки. Очень ленив, косолап, а поэтому использует свои крюки как бумеранги для уничтожения противника, то есть вас.



Spiny — приличная гадость. Очень мудр и не позволяет садиться себе на голову (в буквальном смысле), однако не готов к быстрым перекатам Diddy.



вующую бочку (см. пояснения на последней странице обзора). А если при этом вы прихватите еще один бочонок DK, врагам

5

придется убивать вас два раза. Неужели не круто?

Далее. Клан Конгов всегда отличался тем, что обильно разметывал вашу родню по этапам для подмоги. Кстати,



поздравляю, в вашем семействе прибавление: теперь у вас четыре весьма изменившихся родственника. Из ветеранов остались лишь Funky с его

6



знаменитыми развалюхами-бочколетами и Swanky, который в очередной раз постарел и даже открыл музей в свою честь. Кэнди Конг



отпала за неимением Данки Конга, и на смену ей пришла старенькая училка Дидди Вринкли, которая не только сохраняет игру, но и делится с вами разной интересной информацией, не имеющейся в инструкции.

Но самый забойный из новичков, конечно же, Swanky — крутой шоумен, предлагающий вам разыграть викторину на тему “Как меня зовут?”. На выбор дается три игры, за которые вам отваливают от одной до трех жизней (соответственно). Предприятие, надо заметить, очень прибыльное, так что держите наготове инструкцию, в которой



7

можно найти ответы на большинство вопросов.

Но не обольщайтесь, потому что DKC постигла большая беда: на острове ввели деньги, и теперь за все надо платить. Например, чтобы засеивиться, надо выложить две монеты,



8

столько же — за аэроплан. Грустно? А вот и неправда, поскольку это лишь прибавляет инте-

реса игре и стимулирует поиск всех-всех-всех секретов.

А монет появилось три вида: денежки с изображением банановой



связки (coin), которые, собственно, и являются главной ликвидной единицей; монеты DK, которые вам



очень понадобятся на последнем уровне; а еще кремоники (kremonics), о значении которых я расскажу позже. Открою небольшой

Недрузи Дидди

Shuri — самый опасный из подводных обитателей. При вашем появлении начинает крутиться колесом, что свидетельствует о страстном желании съест вас с потрохами.



Kroc Heads — крокодилы моющие, 2 шт., красный и зеленый. Довольно миролюбивы и служат неплохим средством для переправы. Красный часто открывает пасть, но зеленый держит язык за зубами.



Puftup — рыба с насосом, периодически раздувающаяся от размеров селедки до белазовского колеса. Некоторые из этих врагов разлетаются в момент гибели на острые осколки, которые могут стоять вам жизни.



Cat O'9 Tails — шизанутый малый, наверное, перетанцевавший на дискотеке Мастер. При вашем появлении начинает интенсивно крутиться. Итог — вы (вместе с ним) сваливаетесь в лаву или еще в какую-нибудь гадость.



9

секрет: если вам нужно срочно записаться, а банановых денег нет, можно пойти на простенький этап и там записаться суммой. При этом вовсе

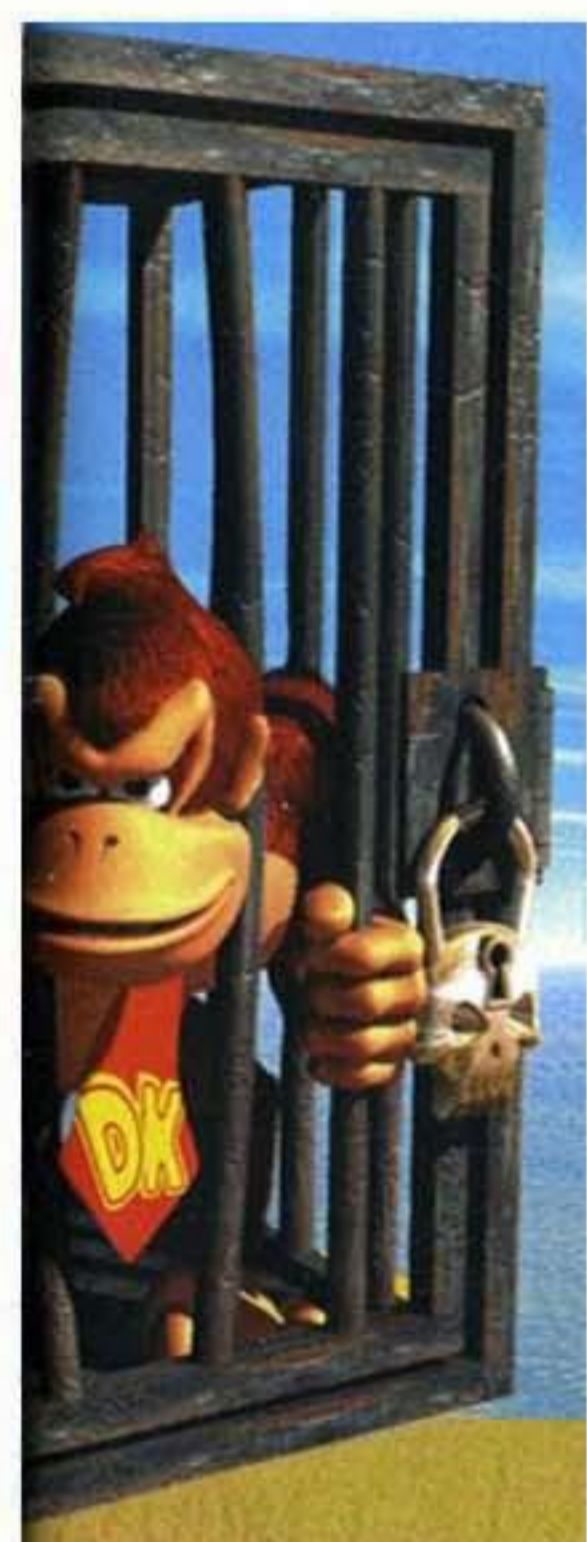
не обязательно проходить его до конца: "запаузив" игру, а потом нажав "Select", вы вернетесь в карту.

Этот прием, кстати, иногда помогает и в смертельных случаях. Однако с монетами DK



10

такой номер не пройдет, так как на каждом этапе есть всего одна такая монета, и взять ее можно только один раз, после чего к названию этапа



прибавляется соответствующий символ. То же самое и с кремниками, которые находятся в основном в секретах.

Сами же секреты, на мой взгляд, стали менее привлекательными и более однообразными. Исчезли золотые фигурки зверей,

и вы занимаетесь преимущественно сборищем звездочек и бананов.

Причем перед каждым секретом вас оповещают о том, что конкретно вам предстоит сделать (унич-



тожить всех врагов или найти монету). Но не считайте это простым развлечением — можно запросто "запороться". С другой стороны, сбор кремников

ведет еще к одному интересному новшеству: на каждом этапе, начиная со второго, появляется



11

так называемый Kubba's Kiosk, в котором вас ждет одноименный громила, предлагающий вам за 15 кремников пройти этап в "Затерянной земле кремлингов". Раскрывать ее секрет не буду принципиально, скажу лишь, что



это стоит ваших усилий и очень поможет при встрече с King Rool'ом. Для самоубийц же предоставлена

счастливая возможность сразиться с самим Куббой.

В игре появилось много интересных предметов. Например, желез-

ный бочонок заменен на пушечное ядро, что, с одной стороны, соот-



ветствует пиратской тематике игры, а с другой — можно получить небольшой бонус, если найти пушку, к которой это ядро

подойдет.

Бочек же стало настолько много, что авторы отвели под них аж отдельный этап. К тому же вдобавок к ним прилагаются ящики и сундуки, иногда содержащие некие ценные вещицы.



12

Добавлю, что последними можно открывать потайные двери. Часто встречаются знаки "Перечеркнутые звери" (например "Миграция бегемотов запрещена"), и если подъехать к такому изображению на "перечеркнутом" животном, можно получить бонус.



А теперь о самих этапах. Во-первых, количество уровней опять-таки увели-

чилось, а все они ну очень разнообразны. Начинаете вы там, где и закончили, а именно на корабле King Rool'a. И сразу же бросается в глаза некоторое ухудшение графики, но фантазия авторов это с успехом



Недрузи Дидди



Klubba — безусловный авторитет. Умен и алчен. На работе безжалостен, но в остальное время с ним можно договориться.



Kackle — привидение с моторчиком. Похож на Карлсона и на Терминатора одновременно. Полупрозрачен, столкновения с ним опасности не представляют. Но на этапах с таймером запросто может вынуть из вас душу.



Фотографироваться отказался

Kanpon — местный вороний стрелок. Лупит ядрами, опровергающими все законы гравитации.



Kutlass — сын полка. Отличается малым ростом и двумя чапаевскими шашками, которые с трудом поднимает. Несмотря на это, один из самых коварных противников.



Kaboorn — камикадзе, обвязанный динамитом. Похож на Klorper, но при столкновении с вами взрывается. Очень опасен.



компенсирует. Вам придется исследовать почти весь корабль — от палубы и мачт до полузатопленных трюмов. Причем вода в последних то прибывает, то уходит обратно, когда вы проплываете в определенном месте. Есть и неживая водица, имеющая красный цвет, — находиться в ней можно от силы секунды две.



На втором этапе вы будете бегать по раскаленной лаве и залезать в обновленные рудники. На третьем — вдоволь общаться на затонувшем в болоте корабле с лягушками и прочими не очень гостеприимными

созданиями. А на четвертом придется посетить Диснейленд кремлингов. Здесь вы найдете массу интересного, не обойдется и без любимых тележек, которые в разы

разнообразней “первочастных” и теперь выполнены в форме черепа (ох уж эти крокодилы-маньяки!).

О последующих этапах промолчу — дабы подогреть ваш интерес. Замечу только, что по ходу игры этапы становятся еще более оригиналь-

ными, а графика, производящая поначалу негативное впечатление, подтягивается к уровню первой части. Таков, к примеру, этап в пчелином улье, где наши герои прилипают к полу (попробуйте пройти его вдвоем). Или этап в осеннем лесу, где падающие листья помогают определить направление ветра, что

позволяет преодолеть невероятные расстояния (или, наоборот, мешает). А на одном из последних этапов вам и вовсе придется лететь... вверх! И это, поверьте мне, далеко не все.

Кроме того, намного интереснее стали главные монстры этапов, многие из которых в чистом виде в игре не существуют. Отныне при виде злодеев наши герои выпучивают глаза, и вам тут же становится понятно: будет жарко.

Что еще? На каждом подобном этапе имеется бонус в размере двух банановых монет. Например, на



14

первом этапе денежки находятся в гнезде босса, на втором — в правом верхнем углу, и так далее. Иногда, чтобы добраться до главного босса, надо пройти коротенький этап, а на некоторых уровнях вы уничтожаете супостата с помощью зверей...

Вообще говоря, такие речи можно продолжать бесконечно: настолько зрелище под названием “Donkey Kong Contry 2” потрясает. Поэтому говорить о том, что игрушка затянет вас с головой, даже и не стоит. Это и так ясно. Как ясно и то, что на сегодня это самая захватывающая игра на “Нинтендо”.



— Алексей Ильин



13



Бочки — друзья Дидди

1. “Главное орудие пролетариата”, которым, в отличие от DKC1, можно уничтожить сразу нескольких врагов.
2. Бонусовая бочка. Выглядит привлекательно, но найти такую нелегко.
3. А такие бочата встречаются на этапах с секундомером. “+” увеличивает оставшееся время, “-” уменьшает. Минусовых бочек меньше, встречаются в самых неожиданных и неудобных местах, так что будьте осторожны.
4. На некоторых “гоночных” этапах, чтобы продолжить движение, придется открывать

- ворота. Бочка с галочкой их открывает, а с крестиком закрывает (поберегись!).
5. Стреляющие бочки. Все довольно традиционно, за исключением того, что их три вида.
6. После того как вы запрыгнули в эту бочку, ее можно передвигать в течение 5 секунд. Внимание: дерево не броня и не спасет от врага, так что двигайтесь осторожней.
7. Еще одна стреляющая бочка. Очень важно запрыгнуть в нее, когда на ней нарисован символ, а не цифра.
8. В эту бочку можно запрыгивать, лишь будучи героем, изображенным на ней.
9. Милый любому детскому сердцу динамит.

- Не надо им швыряться, лучше несите штурмовину перед собой, пока она не взорвется от контакта с врагом.
10. Отсюда берут друзей.
11. Спасительный save. Без комментариев.
12. Долгожданная неубиваемость. Забойная вещь.
13. Попав в эту бочку, вы не узнаете себя. А именно — станете одним из зверей, изображенных на рисунке.
14. Бочколет. Фанки Конг, похоже, стал изрядным скрягой и теперь сдает в прокат всякое барахло. Впрочем, летает эта вещь очень даже неплохо.

Donkey Kong Country 2

Diddy's Quest

графика > **99%**

100% < звук

сюжет > **200%**

150%

НУ, ЮЗЕР, ПОГОДИ!

Павел ГРОДЕК

Окончание. Начало в # 1 (6).

День шестой

Несмотря на (а может, именно из-за) пятницу 13-е, у меня неплохое настроение, я почти добрался до последней стадии FlipFloп'a, и единственное мое желание — чтобы не слишком отвлекали. Но что поделаешь, видимо, такова судьба НашегоBOFH, то есть меня... Как обычно, в самый неподходящий момент в классную музыку, раздающуюся из моего Sound Blaster'a, вламывается стук в дверь. Под траурные аккорды, сопровождающие мое поражение, я подхожу к двери, открываю ее, и...

Замечу, что мое дыхание прервалось лишь на мгновение, несмотря на вполне... гм... неслабое зрелище, возникшее в дверном проеме. Все, все выдавало в этом зрелище иностранку: прическа в стиле "взрыв на макаронной фабрике", стройные ножки в полупрозрачных черных чулках и, конечно же, слегка смущенная улыбка...

"Не будете ли вы столь любезны..." — шепчет она, скромно потупив глаза.

"Буду, буду..." — вежливо откликаюсь я. Как говаривали классики, "будет, будет, шашлык из тебя будет..." Нет, я не имею в виду... А

впрочем... Хотя с другой стороны?.. Кто знает, кто знает...

"Я из редакции журнала 'BOFH news'", — как бы между прочим мурлычет она. Я, конечно, делаю вид, что верю, хотя не далее чем полчаса назад связывался с главным редактором по поводу спецвыпуска "НашBOFH и все-все-все", и никаких упоминаний о подобном визите не припоминаю.

"Разрешите войти?" — осведом-



ляется она. Я слишком погружен в решение вопроса, как BOFH находит поводы для ярости в стране, населенной такими вежливыми особями, по крайней мере женского пола, и не протестую. Она перепархивает через порог и направляется к моему компьютеру.

"Секундочку", — вяло протестую я, еще не до конца придя в себя от

запаха ее духов, но уже поздно. Дискета в дисковом, и рука занесена над Enter'ом. Весьма симпатичная ручка, если говорить объективно, хотя и веет от нее могильным холодом.

"Стой, где стоишь, — резонно сообщает она, — и не делай резких движений".

Вообще говоря, мне и не нужно их делать, мои программы и сами за себя постоять могут, но вот мое любопытство...

"А разговор считается резким движением?" — рискую уточнить я. "Вообще-то нет... По крайней мере мне об этом ничего не говорили", — пугается она собственной смелости. "Извините за несколько нескромный вопрос... — Вы оценили: я стараюсь оставаться в рамках приличия. — Но какая сволочь могла заставить такую... —

Оцениваю ее рассматривая ее, и продолжаю: ...симпатичную представительницу хакерского племени взяться за грязную работу?"

"Не ваше дело!" Я должным образом оцениваю то, что даже в суровую минуту она не в силах перейти на "ты", но все же подхожу к ней и, не обращая внимания на лихорадочные нажатия Enter'a, отбираю у нее дискету.

"Посидите здесь пять минут, ПОЖАЛУЙСТА... — Я всеми

силами стараюсь не снизить уровень разговора. — ...Пока я буду разбираться, что вы тут принесли...

Она так удивлена неудачей, что покорно садится и несколько туповато смотрит на экран... Впрочем, она почти не виновата: через тридцать секунд система идентификации разъясняет мне, что CIA, КГБ и еще 18 (восемнадцать) разведок предприняли совместную попытку проникнуть в тайны НашеBOFH, но только она, эта девица, по данным их компьютерных экспертов, могла хоть что-то сделать. Но не упускать же такую прекрасную возможность...

“Вы знаете, что произошло? — тоном глубокой уверенности в своих словах заявляю я. — Ваши диски пострадали от мощного заряда статического электричества. А как вы думаете, откуда взялся этот заряд?... Ваши чулки!!! Они же синтетические”.

“Как?! Я провалила свое последнее и самое важное задание из-за чулок?!” — чуть не плачет она.

“А вы их снимите”, — советую я. “Как, прямо здесь?” “А где же еще? Кто же вам доверит еще одно задание, если узнает о провале этого?” — мягко говорю я. Она хоть и BOFH, но за такое поведение полагается наказание. На улице зима, -25 по Цельсию, а в машинном зале — -5°C, ибо НашBOFH, увы, Наш, и в машинном зале не топят...

Свет в комнате плавно гаснет, остаются лишь звездочки Norton'a. Это сработала система AI, запущенная при попытке проникновения в сеть программ моей гостьи. Она-то знает (система, конечно), как мешает лишний свет в подобных случаях. И только она (опять же система) знает, сколько труда она затратила на уничтожение весьма и весьма крутого софтвера моей гостьи.

...Прошло несколько минут...

“А вот этот jump у CIA и есть Security Check, и если мы его...”

...Прошло несколько часов...

“А вот здесь MOSSAD обычно...”

Рано или поздно я уеду в свой особняк на берегу Средиземного моря (не спрашивайте, откуда он у меня — вам не понять всей прелести

битократии), и, быть может, не один. Догадитесь с трех раз, кто будет вторым. Неверное — компьютер. Но вот третьей будет она, хотя она об этом еще не знает. И тогда мы не будем размениваться на мелочи...

А пока — в самый интересный момент (мы как раз взламывали очередной “пыссворд” КГБ) — заливается телефонный звонок: НашBOFH снова кому-то нужен. Что ж, а подать сюда этого жалкого ляпкина-тяпкина!

День седьмой

Кто это сказал? Я спрашиваю, кто это сказал? Ах, неизвестно кто? Это меняет дело. Тогда это можно процитировать. НашBOFH не терпит плагиата, но я не против честных цитат. Copyright, как известно, означает “скопировано правильно”.

The greatest programming project of all took six days; on the seventh day the programmer rested. We've been trying to debug the !@#\$\$%&* thing ever since. Moral: design before you implement.

Так что, хоть нынче и пятница 13-е, но я не открою дверь никому и не подниму телефонную трубку, кто бы ни звонил. Сегодня я пройду FlipFlop до конца!

...Вечером...

И ведь прошел! Человеческий



гений опять победил! И классно же это выглядит! Правда, авторы готовы выслать еще файл стадий... Выходит, поиграем еще!!!

День восьмой

Пятница 13-е, и телефон звонит, как сумасшедший. Я, НашBOFH,

работаю, как обычно, в поте лица. Ни один юзер не уходит от меня без на... То есть без доброго совета и помощи.

“Здравствуйте, я вас слушаю!” “Здравствуйте, я не могу прочесть информацию на нескольких дискетах. У меня там заготовки статей, почти готовая диссертация. А через неделю у меня защита...” И угрожает же некоторых!

Смотрю на картотеку отговорок: на верхнем листе сегодня “МАГНИТНЫЕ ПОЛЯ ОТ ПЕРИФЕРИЙНЫХ УСТРОЙСТВ”. Пусть это будет, скажем, мышь.

“Взгляните на провод вашей мыши — он выпрямлен?” “Нет...” “Тогда все ясно, по проводу течет ток, в нем наводится магнитное поле, как в электромагните. Вы, кстати, замечали, что в электромагнитах используют катушки из провода?” Он не замечал, но верит.

“А что же мне делать?” “Выдернуть мышь, и чем скорее, тем лучше”. “Но я работаю в Windows...” “Тогда держите провод мыши прямым. У вас же есть свободная левая рука...” Он замолкает, пытаясь, видимо, представить себе эту картину. Я продолжаю лекцию: “И посмотрите заодно, что у вас с остальными кабелями. Если они не выпрямлены, то это фатально для информации...” Так и хочется добавить, что биты искривляются. Впрочем, зачем же сдерживаться? “Ведь при этом биты искривляются”.

“Прошу прощения, — проявляет он остатки интеллигентности, — а что такое биты?”

Ладно, уж если “прошу прощения”, то я не буду заставлять его подвешивать аппаратуру за кабели к стене, чтобы все провода всегда были прямыми.

“Бит есть элементарная единица количества информации, именно биты хранятся на ваших дискетах”.

Dumb mode on, но что толку, как сказал кто-то умный. “А как же они могут искривляться?” — удивляется он. — Я кандидат физико-математических наук и знаю, что происходит в проводах...” А вот это уже наглость. “Ну что ж, я все же дам вам совет: попробуйте согнуть кабель от клавиатуры посильнее и набейте что-нибудь”, — говорю я, запуская один из своих любимых вирусов.

Через несколько секунд он уже смиренно просит сделать хоть что-

нибудь, чтобы спасти его компьютер.

“Есть только один выход — держать кабели постоянно прямыми. Лучший способ — повесить все периферийные устройства за их кабели к стене”.

Я с удовлетворением слышу стук забиваемых гвоздей, а затем полновесные удары аппаратуры об пол и, наконец, сочный взрыв монитора. Тихо вешаю трубку. Так будет с каждым... Туда им и дорога!

Звонок... “Алло...” “Алло. Я не могу записать свои файлы на дискету — компьютер показывает красную табличку, а там что-то написано. По-английски...” Не могу удержаться: “Не могли бы вы прочесть?” “ERROR ON DRIVE A. ATTENTION WRITE ON WRITE-PROTECTED DISK. RETRY ABORT”. “Как-как? Retry чего?” Дрожи, юзер, дрожи! (optionally трепещи). “Тут так написано: АБОРТ...” “Прекратите шуточки, мое время расписано по минутам. Позовите кого-нибудь более опытного к телефону!” “Но здесь больше никого нет”. А то я не знаю! Я даже знаю, как тебя зовут, когда и по чьей протекции ты был принят на работу, и почему ты с нее вылетишь уже сегодня.

“Хорошо, прочтите еще раз, но медленно”. Я даже по телефону чувствую, как он краснеет, приближаясь к слову АБОРТ. Ладно, пусть немного остынет. “Понятненько... А вы раньше работали с дискетами?” “Да, но эти какие-то другие. Меньше и более твердые...” “Зачерствели”, — мрачно шучу я. “Неужели правда?” — восторгается он. Боже мой, какая непроходимая тупость! Из тебя выйдет настоящий юзер, образцовый. “Успокойтесь, это шутка. У этих дискет есть отодвигаемая штучка...” “Ой, и правда отодвигается!” Ну вот, я так и знал! Быть ему юзером! Только настоящий юзер способен с первого раза найти вместо write protect tab шторку для защиты поверхности диска.

“Отлично, отодвиньте ее на всех дискетах. Именно она и мешает читаться информации. И приклейте ее чем-нибудь. Да, и не забудьте еще прорезать дырочки на больших дискетах — в том же самом месте. Дело в том, что маленькие выпускаются защищенными от записи”.

Несколько воплей — это он пробует разные неподходящие инструменты для прорезания дырок и промахивается. Затем следует минута тишины — он приклеивает шторки к дискам.

А я тем временем стираю все его файлы... Глупость должна быть наказана.

“Ой, я, кажется, когда пытался копировать, все стер...” “О, не нервничайте, это не вы, это я все стер!” “Э-э-э...” — пытается он что-то сказать. Некоторое время я с интересом жду чего-нибудь членораздельного, но, не дождавшись, продолжаю: “Срочно понадобилось место для борьбы с внезапно возникшим вирусом. Так что благодарите меня, если ваш раздел уцелел...” Пауза. “Впрочем, не благодарите. Он не уцелел. К тому же об отсутствии результатов вашей работы уже известно шефу. И приказ о вашем увольнении без выходного пособия уже подшит к делу. И взявший вас на работу “по благу” завлаб тоже уже уволен...” Как говаривал мой коллега BOFH, make an excuse. “И тоже без выходного пособия. И штраф за



невыполненную работу будет с вас и с него взыскан по суду. И... Впрочем, об остальном вам сообщат в другом месте”. И ведь правда, сообщат. Я не пугаю попусту.

День девятый

Интересно, связано ли это с тем, что сегодня пятница 13-е, или нет, но меня, Нашего BOFH, кажется, пытаются уволить. Конечно, точно сказать нельзя, но все же, все же... Например, всего несколько

минут назад в компьютере начальника появился проект приказа о моем увольнении. Нет, я не хочу сказать, что он пойдет куда-то еще, но сам факт!.. Пожалуй, пора что-то предпринять.

Прежде всего, изучим причины. Ну, точно. Моего начальника переводят с повышением, и он, кажется, решил, что в последний день ему все сойдет с рук. Придется объяснить ему всю глубину его заблуждения.

Вызываю его в кабинет Big Boss'a, а Big Boss'a отправляю в заграничную командировку за счет фирмы от имени Главного. Как вспугнутая птица, Big Boss выскакивает на своем Mercedes'e и спешит домой — собираться. Я даже заказываю ему билет на самолет — в один конец. И заодно обнуляю его счет в швейцарском банке, чтобы не слишком торопился назад. Придумает тоже, повысить моего начальника без консультации со мной!

Иду в опустевший кабинет, электронный замок давно уже открыт. Занимаю кресло, отметив, что по сравнению с моим оно жестковато, и принимаю вальяжную позу. Ну вот, так и знал, что это произведет впечатление. Его челюсть отвисает достаточно низко, чтобы шарик, скатанный из приказа о моем увольнении, точненько вошел ему в рот. Ему даже не сразу приходит в голову его выплюнуть.

“Не находите ли вы, что несколько поторопились с моим увольнением?” — вежливо уточняю я. — И не считаете ли вы, что в текст этого приказа вкралась пара опечаток?” В этот момент неплохо применить маленький blackmail, вроде того email'a, о котором вы, конечно же, помните.

Как я уже говорил, мой начальник — умный человек. Если его немного прижать, он признает очевидное. Вот и сейчас он, правда, несколько вымученно, улыбается и пишет новый приказ, в котором, когда он дает мне его на утверждение, уже можно ничего по сути не менять.

Я по-прежнему остаюсь под его началом и даже получаю большую зарплату (ему было тяжело это писать, но какое самопожертвование!), но главное — теперь не

глупые юзеры будут беспокоить меня, а я их! У меня будет секретарша, и никто не побеспокоит меня по мелочам.

Теперь нужно найти себе замену, ведь не могу же я бросить мое любимое место, моих глупых, но ласковых юзеров, мои... Впрочем, нет, программы я беру с собой. Понадобятся — сам напишет.

Но где искать? Дать объявление в



‘BOFH news’? Но это потребует пару дней на выпуск журнала и еще пару — на отбор кандидатов. А мне не терпится сменить стиль жизни. В общем, придется поступить по упрощенному сценарию. Берем список выпускников МИЭМ, выбираем случайного, лишь бы жил недалеко, и приглашаем на беседу. Ностальгия — великая вещь, я сам — выпускник МИЭМ.

“Hi!” “Сам Hi!” “Нужен job?” “А как же!” “Электромагнит здесь, emergency switch здесь”. “OK!”

Теперь — на новое место, включить компьютер... И немного поиграть с новичком! Причем поиграть — во всех смыслах.

Сначала — в переносном. Звоню ему (под своим номером) и изрекаю: “Ты уже сделал backup? Если нет, то дискеты в шкафу. И начни немедленно”. Тишина. Неужели он купился? Что-то тут не то! Через два часа захожу в свою прежнюю комнату и вижу: этот почти юзер

сидит и backup’ит на 259-ю дискету, в то время как слегка запылившийся стример спокойно стоит рядом, и pull device тоже бездействует. Да-а, похоже, он здесь долго не задержится. Видимо, математик попался.

“Ладно, брось, давай поиграем во FlipFlor!” “Минутку, я закончу...” Ну, это уже просто нездоровая страсть к работе! Будем лечить. Или выгонять? Через пять минут — последняя проверка. Звоню ему и голосом юзера сообщаю: “У меня греется дисковод”. И, разумеется, слышу стандартное: “Ну и засуньте его себе в...”

“Уже засунул, но он по-прежнему греется и не работает”, — заявляю я. Он смущается и замолкает. Точно, математик. И даже не прикладной. Впрочем, мне-то что? У меня есть новое место, и я вполне удовлетворен.

День десятый

Вроде бы все нормально, пятница 13-е, и я, НашBOFH, блаженствую в полном бездельи, но что-то меня тревожит. Нет привычной рабочей обстановки, не с кем шутить шутки, некого наказывать за глупость. Да, я по-прежнему могу пошарить по сети, слить что-нибудь с BBS, но это не дает того ощущения полноты жизни, к которому я привык.

Ну что ж, по крайней мере есть время для приведения в порядок статей для журнала. Спецвыпуск задерживается уже на четыре дня из-за того, что я еще не отослал материал о наиболее интересных вирусах, меняющих ++ на —, * на ** и т.п. в файлах .C*, и о сложности подобного подхода в случае использования реципиентом Pascal’я. Остальное — мелочи вроде очередного выпуска BOFH’s top ten games (FlipFlor и т.п.), BOFH’s Humour (вот и этот материал я пишу для очередного выпуска) уже отосланы. Короче говоря, через двадцать минут я снова свободен и начинаю понимать, что долго так продолжаться не может.

Телефонный звонок. “Алло!” — радостно кричу я в трубку.

“Алло!” Это он, мой “наследник”. “Hi!” “Да Hi-то оно Hi, но у меня проблема...” — заявляет он. Эх, парень, а ведь мог бы жить и жить. Я бы тебя из-зачнотальгии холил, берег

и лелеял. Пальцем бы не тронул, если бы ты не произнес этого магического слова “проблема”. А если бы и тронул, то быстро и безболезненно.

“Слушаю, очень внимательно слушаю”, — участливо говорю я. “Не могу понять, как ты выдерживал здесь? Они меня достали!” И правда, на него уже подали три жалобы, две из них он упустил, и его начальник их прочел, а свой выговор он подчистил кое-как; наконец, ни одного вызова “скорой” сегодня не было. Он либо слишком человеколюбив, либо просто садист — и оставляет увечных без медицинской помощи.

“Очень просто, — говорю я. Решающей проверкой послужит знание азов. Если он читал BOFH (а это тот минимум, без которого не прожить в этом мире), то у него есть последний шанс, ну а если нет... — Видишь в распределительном шкафу самый толстый силовой кабель? Так вот, это не кабель, это ручка двери. Открой”.

“Но он же под током!” Да... Пока все по сценарию. Либо он читал и притворяется, либо... “Да разве я велел бы тебе взяться за него, если бы он был под током?” — тоже по сценарию говорю я. Шкворчание, как от яичницы на сковороде. Он не читал классиков.

И вот я снова на своем месте, снова под моими пальцами привычные кнопки, снова надывается телефон... Я беру трубку.

“Алло!” — звучит мой ласковый голос...

Надеюсь, это звонишь ты, читатель. “Не спрашивай, по ком звонит телефон. Он звонит по тебе”. Почти цитата.



Проверьте правильность заполнения подписного талона

Рубрика "Интернет" играющий", которая поначалу задумывалась нами как неназойливый гид по довольно специфическим сетевым играм и прочим доступным через глобальную международную компьютерную сеть развлечениям, с этого номера начинает плавно и логично обрастать "техническим мясом" и иной как бы вторичной, но на самом деле весьма полезной информацией (что, где когда).

Этого требуют читатели, того же хотим и мы.

Почему? Вот лишь одно письмо из магазинноигрушечной почты. Пишет (нет, не пишет, а рвет и мечет! — ох и экспансивные у нас поклонники) Николай Митронов из подмосковного поселка Кубинка: "Интернет" — это, конечно, здорово, но где к этому вашему "Интернету" подключиться? А то ведь сидишь, читаешь и пальчики облизываешь, они грязные, а ты их все равно — потому что очень хочется. "Интернет", ау, откликнись, дай ответ! Нет, не дает ответа. Точнее, это вы не даете ему голос подать. Живее, господа, надо реагировать на запросы читателей (даже невысказанные), нюхом надо их чувствовать, ведь хорошие идеи в воздухе носятся... Но вы не обижайтесь, я вас вообще-то люблю..." Да... сначала в зубы, а потом лобызаться лезет... Ну да ладно, мы отходчивые. И так...

ИНТЕРНЕТ

КОНТАКТ? ЕСТЬ КОНТАКТ!

Подключиться к "Интернету"? Нет ничего проще... Написал это и задумался: а просто ли это на самом деле — особенно для тех, кто живет вдалеке от больших городов (в которых живут провайдеры, которые...). Впрочем, и в больших городах те же самые проблемы, главная из которых — отвратительные российские телефонные линии. Плюс — безденежье, ведь подключение стоит не таких уж маленьких денег. Однако последнее, наверное, разрешимо: если нашлись средства на компьютер и модем, значит, можно наскрести и на Сеть.

"Железо"

Но к делу. Во-первых, как уже было сказано, вам понадобится компьютер (желательно, не слабее 386-го и с 4 мегабайтами оперативной памяти), а также модем — лучше, если его скорость будет превышать значение 9600 бит/с; при этом желательна аппаратная поддержка протоколов коррекции и сжатия.

С компьютером, думается, разобрались, а вот насчет модема могу сказать следующее. У меня на руках есть свежие сведения, касающиеся тестирования ряда моделей от разных производителей (испытания производились лабораторией дружествен-

ного нам журнала "Компьютерра"). Так вот, по мнению тестировщиков, лучше всего на российских (точнее — московских) линиях связи показали себя модемы US Robotics Sportser и Tainet Challenger.

Протоколы коррекции и сжатия — это некие программы, позволяющие модему проверять, правильно ли принят сигнал, и сжимать передаваемые данные. Приобретенный вами модем обязательно должен поддерживать на аппаратном уровне протокол коррекции и сжатия V.42bis.

Безусловно и то, что ваша телефонная линия должна быть... скажем обтекаемо... хорошей. Но доступно объяснить, что это такое я не возьмусь. В этом слове заключена целая куча разнообразных технических параметров, которые вам все равно не измерить, а если бы вы и смогли разжиться соответствующими измерительными приборами, то пустить их в дело было бы проблематично: согласно договору с МГТС, вам запрещено подключать к линии специальную аппаратуру. В общем,

если вы уверены, что линия ваша — швах, можно стать абонентом какого-нибудь Comstar'a, но это влетит вам в огромную копеечку...

Читать или жить?

Приобретя все это, на что может уйти от 600 (386-й ПК и модем) до 1500 (мультимедийный Pentium) долларов, следует обратиться в одну из фирм, которая предоставляет интернетовские услуги (подобные компании называются провайдерами), внести энную сумму в качестве платы за подключение и ежемесячного абонентского взноса и бродить, бродить, бродить (некоторые употребляют слово "лазить"). По "Интернету", естественно.

А теперь поговорим о доступе к "Интернету", ибо в одном случае вы сможете работать только с письмами, во втором — в текстовом режиме, то есть вся прекрасная графика, которой обильно украшены странички, посвященные играм, будет вам недоступна, ну и в третьем — стать настоящим жителем киберпространства, которому по плечу и работа в графическом режиме, и многозадачность, и еще некоторые прелести, о которых расскажу позднее.

UUCP

Имя этому способу дало название известного протокола — Unix-Unix-Copy-Programm. Подобное подключение позволит вам читать свою почту и телеконференции. И только. Программное обеспечение, необходимое для реализации данного способа подключения к “Интернету”, как правило, предоставляется провайдером.

On-line

Обычно так называют терминальный доступ, при котором вы получаете всю информацию в текстовом режиме. В этом случае для работы подойдет любая телекоммуникационная программа, например MTEZ или Tel.emate. Кстати, режиму On-line вполне хватает компьютера с процессором 8080 и модема на 1200 бод.

Dial-Up IP

Считается, что это наиболее предпочтительный способ входа в “Интернет”. Его основная прелесть заключается в следующем: пользователь получает работу в графическом режиме и сетевую многозадачность. Иначе говоря, пока вы качаете себе какую-нибудь программу внушительных размеров, можно почитать милые вашему сердцу интернетовские тексты либо заглянуть в свою почту. Кроме того, в Dial-Up IP у вас не будет проблем с получением новых услуг, которые то и дело появляются в бешено совершенствуемой Сети. Скажем, вам станет доступен iPhone, и вы сможете

общаться с помощью “Интернета” так, как делаете это по телефону.

Программное обеспечение

Думаю, не надо говорить, что старого доброго ДОСа для такой работы уже не хватает — нужна многозадачность. Для нормального “общения” с Сетью лично я посоветовал бы обзавестись операционной системой Unix, но сомневаюсь, что такой выбор понравится остальным членам вашей семьи (если, конечно, они не являются профессиональными программистами). Из ОС заслуживают внимания Windows 3.x и Windows 95. OS/2 (“полуось”), конечно, очень хорошая система, но под нее не так много прикладных задач (естественно, по сравнению с Windows). На мой взгляд, предпочтительнее всего Windows 95, в которой, в отличие от Windows 3.x, реализовано некое подобие настоящей многозадачности. В этом смысле при работе с Windows 3.x некоторые красоты (а то и полезности) будут вам недоступны.

Но здесь есть один нюанс: для работы в Dial-Up IP вам понадобятся особые программы. Если в вашем компьютере установлены лицензионные Windows 95 или OS/2, то вам повезло — специальное интернетовское ПО поставляется вместе с указанными операционными системами. А вот под Windows 3.1 “софт” придется поискать (если, конечно, это не возьмет на себя провайдер).

Что же это за программы и где их

можно найти?

В первую очередь, вам потребуется программа Winsock, осуществляющая взаимодействие всего остального ПО с сетью. Отыскать ее можно по следующему адресу: <ftp://ftp.trumpet.com.au/winsock/twskXX.zip>, где XX — номер версии. В этот архив включено также некоторое количество других не менее полезных программ для работы с сетью.



Клиент FTP.

Не обойтись вам и без Web-browser'a. Наиболее популярен ныне “просмотрщик” Netscape Navigator. Его вы сможете найти по такому адресу: <http://www.netscape.com>. У компании, выпустившей эту программу, есть и свой FTP-сервер, но на него обычно не пробиться — слишком уж загружен. А на WWW-сервере вам будут предоставлены ссылки на десяток различных FTP-серверов,

Всем владельцам компьютеров... Всем, кто на них работает..... или играет...

Распахните окно
в мир информации

Disney

7 ЧАСОВ БЕСПЛАТНО
THE INTERNET
ВКЛЮЧАЯ E-MAIL
после регистрации в России-Он-Лайн

Вместе с
Россией-Он-Лайн!



- ▼ самые свежие новости;
- ▼ самые выгодные коммерческие предложения;
- ▼ самые интересные картинки;
- ▼ самые доступные базы данных по всем отраслям;
- ▼ и даже самые смешные анекдоты - все это Россия-Он-Лайн!

РОССИЯ
ОН-ЛАЙН



Новая услуга Совам Телепорт для всех пользователей персональными компьютерами. Чтобы подписаться, звоните 258-4161. E-Mail: Info@online.ru

и вы сможете выбрать из них самый ближний (это сократит время перекачки программы). Netscape Navigator позволит вам работать с WWW, FTP, e-mail и телеконференциями, то есть со всем, что может понадобиться начинающему сетевому. Ну, а все остальное — в ваших руках. Ищите да обрящите. Мы же по мере сил будем помогать вам в этих поисках.

Провайдеры

В заключение приведу адреса нескольких московских "Интернет"-провайдеров. В столице, конечно, есть и другие компании, предоставляющие доступ к "Интернету", но на этот раз позвольте ограничиться только теми фирмами, с которыми мне довелось работать и о которых есть что сказать.

Условно провайдеров можно разделить на две категории: "первичные" и "вторичные". "Первичные" — это фирмы, которые имеют собственные каналы связи с Западом. "Вторичные" же пользуются каналами связи "первичных". Следовательно, скорость работы через "первичных" провайдеров несколько выше. Кроме того, эти компании, как правило более опытные в сфере предоставления сетевых услуг, в них работают высококвалифицированные специалисты, так что проблемы со связью через этих провайдеров возникают гораздо реже. Наконец, "первичные" располагают более развитой собственной инфраструктурой, поэтому почти все ненадежные места продублированы, и если, предположим, полностью вылетает модемный пул, пользователь просто звонит по другому телефону и продолжает работу. Плюс "вторичных" провайдеров — более низкие цены предоставления услуг.

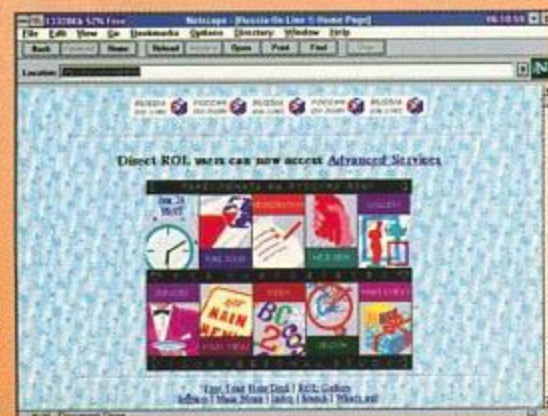
Первые три фирмы (из нижеупомянутых) относятся к "первичным" провайдерам, две последние — к "вторичным".

"Совам Телепорт"

Ул. Красноказарменная, 12. Тел.: 258-4161, 258-4170, 258-4175.

Говоря о московском узле компании "Совам Телепорт", замечу, что, на мой взгляд, частным лицам имеет смысл подключаться к "России-Он-Лайн". На сервере этого проекта находится огромное количество ссылок на материалы, которые могут заинтересовать игроков.

Регистрация обойдется вам в 50 долларов. За эти деньги вы получите пакет программ



для работы с "Интернетом" и 7 часов "навигации" в сети. Месячная оплата — \$35. В эту сумму опять же входит оплата 7 часов работы в "Интернете". За каждый дополнительный час работы придется доплачивать по 6 долларов.

"Демос/Релком" и АО "Релком" (КИАЕ). Это два московских узла одной и той же сети "Релком". Сказать, в чем их отличие, — затрудняюсь. Представители же самих компаний на этот счет "скромно" отмалчиваются (уж и не знаю, какие у них там резоны!). Известно только, что чуть разнятся системы формирования оплаты. На компьютерах компании "Демос" есть IRC-сервер. (Что такое IRC, в чем его прелесть и чем он может быть полезен игроману, я расскажу в одном из ближайших номеров "МИ".)

"Демос/Релком"

Овчинниковская наб., 6/1. Тел.: 233-0512. При UUCP: регистрация абонента — \$20, месячная абонентская плата, включающая в себя пересылку до 1 Мбайт почты по территории СНГ, — \$15. Пересылка/прием почты за пределы СНГ — \$0,05 за 1 килобайт.

При Dial-Up IP: регистрация — \$20, ежемесячная оплата \$20 (которая включает в себя 5 часов работы), оплата времени



соединения — \$0,05 в рабочие часы, \$0,04 — в выходные дни и нерабочее время. Поддержка почтового ящика — \$15 в месяц. Все цены приведены без учета НДС и спецналога.

"Релком"

Ул. Расплетина, д.4 к.1. Тел.: 195-9949, 943-4735.

Регистрация — 120000 руб. Минута работы — 300 руб. Передача и прием почтовой корреспонденции за пределы бывшего СССР — 300 руб. за килобайт, передача корреспонденции в пределах бывшего СССР — 60 руб. за килобайт. (В примечании к прайс-листу сказано, что один килобайт равен 1000 байт. Вспоминается старая шутка: чем программист отличается от водителя...) Все цены приведены с учетом НДС.

"Гласнет"

Газетный пер., д. 9, стр. 2. Тел.: 291-4343. Здесь цены зависят от того, кто подключается к сети — частный пользователь или,

допустим, какая-нибудь организация. Приведу цены, касающиеся частных лиц. Регистрация — 72000 руб. Ежедневная

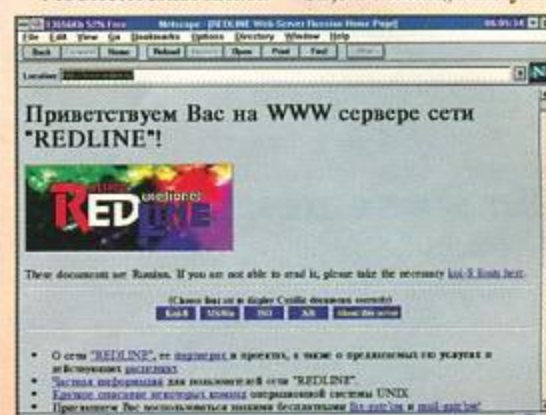


абонентская плата — 495 руб. Минута работы в будние дни с 9:00 до 18:00 — 135 руб., в остальное время — 108 руб. Dial-Up IP — 225 и 198 рублей соответственно.

REDLINE

Ветошный пер., д. 13-15, редакция "Учительской газеты", 3 этаж, к. 314. Тел.: 921-4897.

Абонентская плата — \$1,5 в месяц, минута



соединения по Dial-Up IP обойдется вам в \$0,03

По словам директора этой компании Ильи Зубкова, возможно, что с увеличением пропускной способности канала цены несколько возрастут, но в любом случае не превысят ставки компании "Гласнет". Кстати, не так давно на компьютерах "Редлайна" прошло тестирование программного обеспечения для многопользовательских игр (того же DOOM'a). Сейчас этот сервер не работает, но проблемы с его включением нет никакой: будет в сети много игроков — включат. (К слову, рассказ о том, как вести DeathMatch против человека, находящегося на другом конце земного шара, тоже впереди.)

— Максим Пресняков

От редакции

1. Благодарим компанию "Демос", оказавшую помощь в подготовке этого материала.
2. Понимая, что круг наших читателей не ограничивается москвичами и жителями столичной области, мы начинаем публикацию списка компаний, предоставляющих услуги сети "Релком" на территории бывшего СССР (см. следующую страницу).

UUCP — только почтовый обмен
IP — имеющие IP connectivity
RELIS — дистрибьюторы RELIS
FAXNET — узлы FAXNET

Россия

Областные центры — IP-соединение

Астрахань

СТПКФ "Реал"
414000, Астрахань, ул.Кирова, 47
Коршунов Николай Николаевич
Тел.: +7 8510 24-5606, 24-6656
postmaster@real.astrakhan.su
IP

Барнаул

ИЧП "Алтайгриф"
656099, Алтайский край, Барнаул,
просп.Ленина, 54
Моисеев Виталий Геннадьевич
Тел.: +7 385 226-0635
postmaster@altserv.altai.su
IP

Благовещенск

Телеграфно-телефонная станция
675000, Благовещенск, ул.Амурская,
205
Брутский Денис Валерьевич
Тел.: +7 4162 44-2437
den@netton.amur.su
IP (через Иркутск/logics)
FAXNET

Владимир

АСУ АО "Электросвязь"
600017, Владимир, ул.Гороховая, 20
Илларионов Юрий Александрович
Тел.: +7 09222 32-208, 31-657 (факс), 33-
201 (модем)
postmaster@centre.elcom.ru
IP (через "Демос")

ООО "Инфоком"
600001, Владимир, ул.Московская, 25
Стариков Алексей Станиславович
Тел.: +7 09222 3-8635
admin@vltsb.vladimir.ru
IP
FAXNET

Екатеринбург

ТОО "УралРелком"
620219, Екатеринбург, ул.А.Валека, д. 13,
к.400,401
Гаркуша Надежда Николаевна

Тел.: +7 3432 57-8721, 58-6956, 58-6956
(факс)
nadegda@mplik.ru
IP

СП "Корус АКС"
620075, Екатеринбург, ул.Луначарского,
81
Вежновец Анна Владимировна
Тел.: +7 3432 55-8068
ann@quorus.e-burg.su
IP

Иваново

Ивановский политехнический институт
153548, Иваново, ул.Рабфаковская, 34
Киселев Дмитрий Леонидович
Тел.: +7 0932 32-7243
postmaster@polytech.ivanovo.su
IP (через "Демос")

Ижевск

ТОО "Коммуникационная компания
"МАРК-ИТТ"
426000, Ижевск, ул.Майская, 8-39
Ермолаев Александр Валерьевич
Тел.: +7 3412 25-0149, 22-1492 (факс),
22-1365 (факс)
adm@mark-itt.ru
IP
RELIS
FAXNET

Иркутск

Иркутский ВЦ СО РАН
664033, Иркутск, ул.Лермонтова, 134,
офис 219
Оглоблин Александр Федорович,
Ступин Глеб Викторович
Тел.: +7 3952 31-0506, 46-3635 (факс)
node-adm@icc.ru
IP
RELIS

ТОО "Омни"
664033, Иркутск, ул.Лермонтова, 134
Титов Олег Александрович
Тел.: +7 3952 31-0506, 36-5435
omni@omni.ru
IP (через Иркутск/ccsoan-icc)

АО "Иркутская расчетная палата"
664000, Иркутск, ул.Российская, 12
Пинегина Таисия Ниловна
Тел.: +7 3952 33-3466
pintn@logics.irkutsk.su
IP
RELIS
FAXNET

Йошкар-Ола

АО "МАРТЕЛКОМ"
424000, Йошкар-Ола, ул. Советская, 138
Жаров Олег Юрьевич
Тел.: +7 8362 11-4341, 25-6334 (факс)
postmaster@relinfo.mari.su
IP (через Ульяновск/simtel)
RELIS
FAXNET

Казань

АО "Комтат"
420043, Татарстан, Казань, ул.Вишне-
вского, 14
Чумараев Петр Андреевич
Тел.: +7 8432 36-1640, 36-5937
postmaster@comtat.kazan.su
IP
RELIS
FAXNET

Кемерово

ИЧП "Кибер Проект"
650070, Кемерово, пр. Химиков, 2а, 203
Буйный Виктор Васильевич, Кузьмин
Виктор Леонидович
Тел.: +7 3842 31.1123, 26-3426
postmaster@cyberp.kemerovo.su
IP(через Новокузнецк/svzserv)

Киров

Кировская телеграфно-телефонная
станция
610000, Киров, ул.Московская, 20
Зубарев Андрей Владимирович
Тел.: +7 8332 62-4874
postmaster@ttsv.vyatka.su
IP (через Ижевск/mark-itt)
RELIS(через Ижевск/mark-itt)

Кострома

Костромская телеграфно-телефонная
станция
156005, Кострома, ул. Подлипаева, 1
Письмеров Юрий Александрович
Тел.: +7 0942 53-2701
postmaster@kosnet.kostroma.su
IP(через Ярославль/innet)

Краснодар

Краснодарская МТТС
Краснодар, ул.Красная, 59
Зарецкий Георгий
Тел.: +7 861 57-4913
postmaster@mag.kuban.su
IP(через "Демос")

Продолжение следует.



Знакомя вас с азами "сборочно-компьютерного мастерства" (см. ниже материал Игоря Петрова "Компьютер своими руками"), мы, конечно же, будем уделять внимание игровым (мультимедийным — кому как нравится) компьютерам, которые не нуждаются в каких бы то ни было доморощенных модификациях и переделках и сослужат вам долгую и добрую службу. Таковыми являются машины от наиболее известных в мире производителей, так называемые brand name. Сегодня мы знакомим читателей "Магазина Игрушек" с продукцией американской компании Packard Bell, компьютеры которой можно приобрести в московской фирме Trans-Ameritech Enterprises.

Packard Bell: колокол, звонящий по тебе

Оговорюсь сразу: при всем уважении к компьютерам других производителей, я люблю Packard Bell. Почему? Может быть, потому, что "Паккард" был моей первой машиной (так сказать, первая любовь). А может, оттого, что мне очень нравится разработанный под эти ПК "софт" в лице знаменитого "Навигатора", с коим легко управляется даже моя бабушка. Скорее всего, на имидж Packard Bell работает и то, что это чисто "домашний компьютер". Впрочем, давайте обо всем по порядку...

Пункт раз, который пытается ответить на вопрос: что есть Home PC?

Изначально имеет смысл поставить перед собой Высокую Цель, то есть определиться, для чего нужна машина дома. Так, к примеру, автору этих строк (в силу его специфической профессии: Антон является бета-тестировщиком игровых и обучающих программ. — Ред.) компьютер нужен в основном для игр. Надеемся, что и вам, иначе б вы не стали читать наш журнал. Конечно, попутно на нем можно и работать. Скажем, вести деловую переписку



Packard Bell BL 112CD TV.

(писать рецензии в "Магазин Игрушек"). Или изучать азы хакерского мастерства (не советую — затягивает). Но это в самом деле — заодно, основная же цель — развлечение (оно же entertainment).

А для этого, сами понимаете, чем-нибудь простеньким не обойдешься. Нужно нечто под звучным иноземным названием "мультимедиа-

компьютер". Что это такое я, честно говоря, не очень хорошо представляю. Но поделюсь кое-какими своими наблюдениями на сей счет готов.

Во-первых (и это, наверное, главное), компьютер должен издавать громкие и приятные звуки, а посему вот рекомендация простым смертным — Sound Blaster славной фирмы Creative Labs. Если же вы не простой (а может, еще и не смертный), то рекомендую обратить внимание на высокопрофессиональный Roland. Только есть ли в этом смысл, если вы не музыкант?

Не менее важно (а может, даже более) и то, что картинки на экране должны быть красивыми и полноцветными. Для чего понадобится видеокарта с видеопамятью 1 Мбайт (как минимум). В противном случае многие игрушки будут отчаянно притормаживать, а некоторые и вовсе не пойдут.

Как вы должно быть знаете, жесткий диск (HDD), на котором хранится вся ваша игровая коллекция, делается отнюдь не из резины, а потому наступает время, когда он забивается под завязочку. К тому же, проходят те времена, когда игрушки занимали чуть более мегабайта и умещались на одной дискетке. Сегодня вся игровая индустрия почти полностью перешла на "компакты". Вывод: вам понадобится дисковод CD-ROM, например двухскоростной (опять же — лучше, чтобы скоростей было четыре, шесть...).

Что там еще? Ах да, столь любимый в старое доброе время эпистолярный жанр (для неграмотных: это когда письма пишут. Ручками. Любимому. Изданию. Сами догадайтесь, какому). Это легко, но письма ценны еще и тем, что их время от времени отправляют адресату. Конечно, их можно вовсе не отправлять, но тогда их прочтут только при условии вашей значимости в глазах человечества, да и то лишь после смерти. Вашей. А мы желаем вам жить подольше (иначе, кто нас будет читать?). Следовательно, жизненно необходим факс-модем, какой-нибудь Sportser на 14400 bps. (Приобретать более скоростную модель опасно, поскольку при нашей телефонной связи она может не дать ожидаемого эффекта. И денежки пропадут даром.)

Пункт два, из которого явствует, для чего писался предыдущий раздел

Как только создание "писюков" стало приносить хоть какие-то деньги, куча различных фирм бросилась их зарабатывать. Но хитрее

всех оказались те, кто сразу же догадался вставлять в свои изделия все вышеперечисленные девайсы. Одним из таких "хитрецов" оказалась корпорация Packard Bell, которая производит Intel-совместимые персональные компьютеры для дома. Американские эксперты считают их одними из лучших в своем классе, и с этим мнением, сами понимаете, не считаться нельзя.

На мой взгляд, причина успехов Packard Bell заключается в том, что корпорация стремится сделать свои машины максимально комфортными для пользователя. Идеология компании сводится к следующей формуле: Packard Bell старательно сводит свои компьютеры к уровню бытовых приборов, о чем, нисколько не стесняясь, во всеуслышание заявляет. Давайте раскроем суть этого фирменного тезиса.

Все то "железо", о котором я говорил ранее, пытаюсь описать свое понимание термина "домашний ПК", присутствует здесь в обязательном порядке. Звуковая карта? Начиная с 16-битной и выше. Звук в Packard Bell'ax не просто стерео, он к тому же объемный. Причем мощь двух колонок, закрепленных на мониторе (стандартный комплект поставки), такова, что запросто может сделать вас тугоухим (было бы желание).

Скорости встроенных в компьютеры модемов берут свое начало с 9600 bps, что является тем минимумом, который необходим для работы в Internet. При этом модемы обладают возможностями голосовой почты,



Packard Bell BL 105CDT.

автоответчика... CD-ROM'ы — от двухскоростных, а по поводу видеокарты скажу одно: память в 1 Мбайт устанавливается "по умолчанию", что обуславливается специфичностью интерфейса компьютеров PB.

О какой "специфичности" речь? Да вот о какой. Дабы "любая кухарка могла теперь управлять" ПК, компания Packard Bell



разработала собственный исключительно симпатичный, весьма мощный (и требовательный к ресурсам) графический интерфейс, настраиваемый над Windows 3.x, и назвала его PB Navigator 2.0. Эта надстройка призвана заменить Program Manager, и с успехом это делает.



Packard Bell BL 123CDT.

Да простят меня фанаты Windows 95 и OS/2, но если рассматривать мир с точки зрения обычного домашнего пользователя, то гораздо приятнее чувствовать себя Навигатором, нежели лицезреть окружающее через Половинки от Фортчек.

Стоит ли говорить, что все современные компьютеры от Packard Bell комплектуются HDD солидного объема (от 850 Мбайт) и быстродействия, а также шустрыми "Пентюхами" с тактовой частотой до 133 МГц...

А теперь давайте займемся арифметикой. Раз — и в компьютере зазвучало FM Stereo. Два — и к "писюку" в коробке приезжает более дюжины CD.

Три — и с помощью аудиостанции вы можете творить чудеса со звуком, не будучи при этом профессиональным монтажником.

Четыре — и предустановленное ПО позволяет немедленно подключиться к Internet.

Пять — вышел зайчик в телевизор погулять и попал... в компьютер! Packard Bell'ы оборудованы так называемой TV-картой, которая позволит вам: 1. Смотреть фильм Mortal Kombat, не отрываясь от игры-оригинала; 2. Создать собственную небольшую телестудию; 3. При наличии фотопринера, "не отходя от кассы", получать классные цветные снимки.

Шесть — эксклюзивная разработка Packard Bell, клавиатура с клавишей Fast Media, сводит доступ к мультимедиа-устройствам к простому нажатию на функциональные клавиши.

Семь — Fast Media Remote Control, название которого говорит само за себя...

Пункт три, который объясняет, где все это можно увидеть, потрогать и, может быть, купить

Ну, а на вопрос: надо ли за Packard Bell'ом лететь в страну Америку, вы, наверное, и сами можете ответить. Правильно, вот уже почти год компьютеры этой марки продаются в столице нашей родины американской компанией Trans-Ameritech Enterprises, являющейся авторизованным дистрибьютором Packard Bell в России и СНГ. Здесь имеет смысл отметить пару немаловажных моментов.

Момент первый заключается в том, что, в отличие от своих конкурентов, Trans-Ameritech

Enterprises продает "родную" технику, которая собрана на заводах Packard Bell, а не свинчена из запчастей на русских коленах. На все компьютеры распространяется двойная гарантия — как Packard Bell, так и фирмы-продавца.

Момент второй заключается в том, что Trans-



Packard Bell BL 117CD.

Ameritech, учитывая состояние дел в России (и СНГ), усиленно просит Packard Bell поставлять сюда не только суперсовременные модели на базе Pentium'ов, но и менее мощные, а посему дешевые модели (начиная с процессора 486SX2), которые, конечно же, безо всяких проволочек модифицируются. Была бы на то воля покупателя...

— Антон Серафимович



Packard Bell



Trans-Ameritech

Authorized Packard Bell Distributor

Мультимедиа

Американские компьютеры

Самые низкие цены

На складе в Москве

Москва, Б.Очаковская, 14
430-0667 430-9959 437-9745
С 9.00 до 18.00,
кроме воскресенья



Potent 4X speed CD-ROM drive for great movie and game playback!

pentium PROCESSOR

Monitor Sold Separately.

Packard Bell Pentium FD CE 480CD delivers blistering PC power without the hefty price tag! And it comes loaded with extras!

Ergonomic keyboard with FastMedia™ access and convenient 2-button mouse!

...Like a 4X CD-ROM drive that also plays MPEG CDs!

Все компьютеры комплектуются CD-ROM, Sound Card 16-bit Stereo, акустической системой SRS, Speaker Active, SVGA 1Mb, Windows 3.11, PB Navigator, FaxWorks, более 10 CD с программами и играми, стерео очками !!!



Услышать Вселенную, или Второе дыхание Sound Blaster'ов

Всемирно известная компания Yamaha вновь потрясла мир, когда летом 1995-го представила на суд потребителей свою новейшую разработку. На этот раз — из области компьютерных мультимедиа-технологий.

SOUND EDGE SW20

Известно, что среди профессионалов наибольшей популярностью пользуются электронные и традиционные музыкальные инструменты, произведенные компанией

известных по выпускаемой музыкальной аппаратуре, так и абсолютно пионерских. К примеру, в SW20 впервые установлен программируемый DSP-эффект-процессор — новинка фирмы, значительно повышающая качество звучания и не имеющая на сегодня аналогов.

Плата 16-битная, аппаратно совместима с Sound Blaster PRO и General MIDI. Частота оцифровки звука — до 48 кГц, 16 бит стерео. В звучании допускаются: 24-нотная полифония, обеспечиваемая встроенным Wavetable-синтезатором, и 20-нотная, за которую "отвечает" FM-синтезатор.

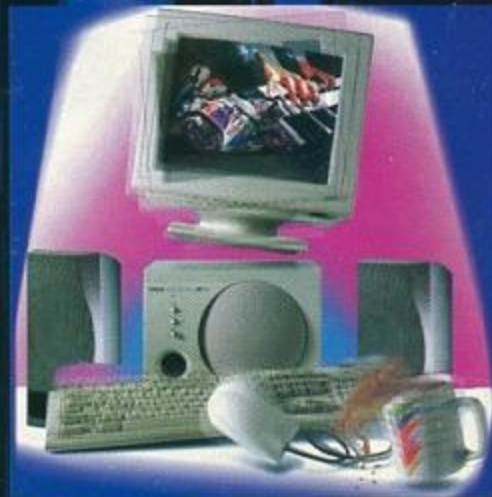
SOUND EDGE SW20 имеет 2 Мбайт встроенной памяти для WT-синтеза готовых инструментов и 128 Кбайт — для хранения собственных разработок пользователя.

Важную роль играет программное обеспечение, поставляемое в пакете с платой и делающее возможности работы со звуком практически безграничными. Различные системы позволят не только воссоздать уже готовые произведения, но и всячески редактировать их звучание в режиме

реального времени. Причем это относится не только к вновь создаваемым композициям, о которых мы поговорим чуть позже, но и к уже оцифрованной музыке, например с компакт-диска, чего уж точно нельзя встретить ни на одной из известных звуковых плат.

Кстати, с помощью SOUND EDGE SW20 у вас появляется еще одна

приятная возможность — работы с собственным голосом в режиме караоке. Звучание голоса легко корректируется, поэтому даже самый "скрипящий" тенор способен стать приятным баритоном.



Звуковая плата Sound Edge SW20.

"Ямаха". Но теперь великолепное качество звука, рожденного в научных лабораториях всемирно известной корпорации, могут ощутить и пользователи персональных ЭВМ. А поможет им в этом новая мультимедийная звуковая плата SOUND EDGE SW20.

Но прежде чем рассказывать об этой новинке, сообщу, что недавно она появилась и в России.

Итак, плата разработана на основе синтезатора OPL4, а также ряда других эксклюзивных изобретений фирмы — как уже



АОЗТ

"МегаТрейд"

авторизованный дистрибьютор в России
YAMAHA Media Technology Division

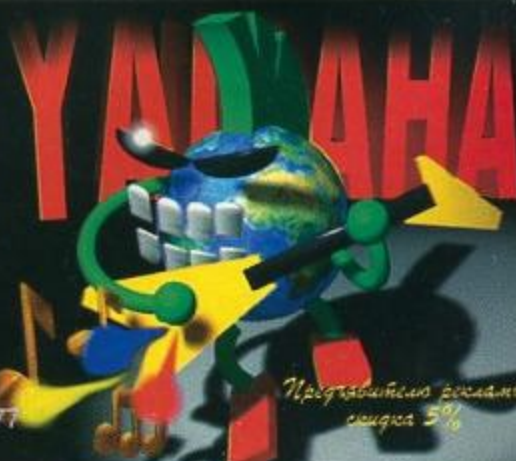
- ▶ Звуковая плата **YAMAHA Sound Edge** - 170...190\$
SB Pro 16 bit, 2MB Wave Table, General MIDI, Multi CD, программируемый DSP эффект-процессор.
- ▶ Дочерняя плата **YAMAHA DB50XG** - 175...200\$
676 инструментов, 21 набор ударных, General MIDI, XG MIDI, 64 типа эффектов с возможностью адресации на каждый MIDI-канал.
- ▶ Активные колонки **YST-M10** - 80...90\$
10W на канал, 80 - 20000 Hz ± 3dB
- ▶ Басовая колонка **YST-MSW10** - 157...170\$
25W, 30 - 10000Hz



2-х и 4-х скоростные устройства для записи CD, чистые CD-R, компьютеры, Multimedia и графические станции, принтеры, сетевые решения, комплектующие для компьютеров и Multimedia.

Приглашаем диллеров

Москва
ул. Беговая, 13
тел./факс: 9458877



Предоставлено рекламой скидка 5%



Представитель сильного пола может спеть женским голосом, а ребенок — шалашинским басом. Для удобства работы в комплект поставки входит микрофон.

Допустимо использование Surround-эффектов, реверберации и частотных фильтров. Сидя в небольшой комнате, можно в реальном времени добиться эха горного ущелья или даже таинственного эффекта "космического присутствия".

Но в первую очередь SOUND EDGE SW20 должна заинтересовать профессионалов, поскольку возможности карты превосходят даже самые изысканные запросы.

По мнению специалистов, SOUND EDGE SW20 по качеству синтеза далеко впереди известных Gravis UltraSound, AWE32 Creative и не уступает Turtle Beach Tropes. А цена платы — значительно ниже, нежели у любой из перечисленных. Более того, российские цены на SW20 на несколько пунктов ниже европейских. Серьезно!

С удовольствием отмечу и то, что плата работает не только под Windows. С помощью специальной утилиты она позволяет "оживить" любую DOS-программу, используя заранее созданные эффекты.

Мне кажется, это особенно заинтересует игроманов: как вы отнесетесь к аудиоэффекту подземелья в Hexen или к душераздирающим воплям собственного изготовления в DOOM'e? Не говорю уж о самодельном музы-

кальном сопровождении ранее просто немых или бездарно озвученных игр...

DB50XG

Но вас, вероятно, волнует вопрос такого рода: что делать, если звуковая плата уже стоит, и расставаться с ней вовсе не хочется? Достойное решение можно найти и здесь. SOUND EDGE SW20 — не единственный продукт для мультимедиа, выпущенный "Ямахой". Дочерняя плата DB50XG, позволяющая значительно расширить возможности звуковой карты, — не менее революционная разработка компании. Для начала скажу, что для ее инициализации не требуется абсолютно никакого программного обеспечения. Так сказать, "присобачил" и работай на здоровье.

Наличие двух букв "XG" в наименовании платы свидетельствует о ее принадлежности к новому семейству, к принципиально новой технологии, которой, по мнению разработчиков, неоспори-



Басовая колонка (сабвуфер) YST-MSW 10 Subwoofer.

мо принадлежит будущее аналогичных изобретений.

В архитектуре DB50XG — сразу три независимых 24-битных DSP-процессора и профессиональный тон-генератор, что обеспечивает 32-нотную полифо-

нию. Каждый из используемых платой 64 звуковых эффектов имеет от 5 до 15 параметров настройки. Причем любому MIDI-каналу можно адресовать сразу несколько эффектов. Такого не встретишь ни на одной выпускаемой в мире звуковой карте.

Возможности синтеза звука по-настоящему поражают. Для примера, синтезированное звучание сравнивалось с "компактным" — абсолютно никакой разницы! По уровню оно превосходит даже Turtle Beach Multisound Classic и Monterey.

Плата имеет 4 Мбайт памяти инструментов и 256 Кбайт для DSP-процессоров, что позволяет использовать 676 инструментов и 21 набор ударных.

Качество оцифровки при работе с DB50XG напрямую зависит от того Sound Blaster'a, с которым она взаимодействует. Во всем остальном карта способна поразить самое утонченное воображение. Попробуйте! Уверен, жалеть не придется.

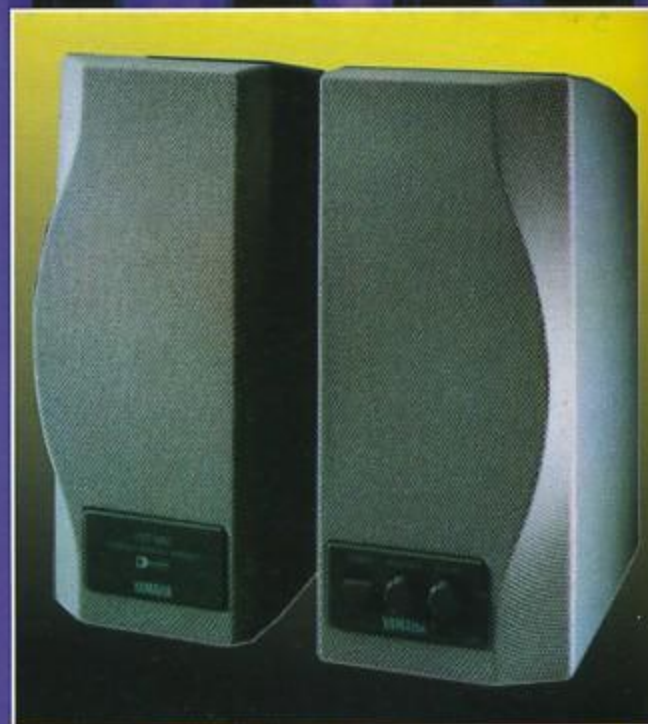
Колонки от "Ямахи"

И еще один важный момент.

Для аппаратуры такого класса просто необходима по-настоящему хорошая аудиосистема. К вашим услугам — великолепные активные колонки Yamaha YST-M10 и низкочастотный сабвуфер YST-

MSW10.

Акустические системы, позволяющие в полной



Колонки YST-M10.

мере почувствовать красоту звучания, выполнены настолько качественно, что на полной мощности не издадут никакого постороннего шума. Лично я такого еще не встречал!

Сравнительно небольшие по размерам, колонки обеспечивают мощность звучания до 10 Вт на канал (этого вполне достаточно, чтобы досадить соседям). Полоса пропускания — от 80 Гц до 20 кГц, так что недостатка в частотах не предвидится. Колонки прекрасно экранированы и не ухудшают качество работы монитора.

Мощность басовой колонки, или сабвуфера, обеспечивающей отменное низкочастотное звучание, — 25 Вт при полосе частот от 35 до 250 Гц.

Приятно отметить, что вместе с колонками и сабвуфером поставляется полный набор кабелей, который позволит подключить систему не только к компьютеру, но и к любой другой электронике.

— Дмитрий Клюев



Сегодня мы начинаем публикацию цикла статей (по всей вероятности, она будет по-хорошему бесконечной), посвященных самому главному "игровому железу" — персональному компьютеру (ПК, он же РС, он же "писюк"). Основная цель этих материалов — познакомить вас с практикой сборки компьютера по частям и улучшения конфигурации (*upgrade*) уже приобретенного (собранного) ПК.

Говорить о том, что эта тема давно просится на страницы журнала даже и не хочется — и так понятно. Мы, к стыду своему, задержались с ее раскрытием, но, думается, быстро сумеем наверстать упущенное. Тем более, что в плутаниях по компьютерно-железным джунглям у нас с вами будет замечательный проводник — Игорь ПЕТРОВ, наш Левша, могущий собрать прекрасный игровой компьютер... с закрытыми глазами. На время. Одной левой (правая permanently занята игрой в *Police Quest: SWAT* — очень уж его Игорь уважает...). Из любых комплектующих... Одним словом, поехали!

КОМПЬЮТЕР

СВОИМИ РУКАМИ

Здравствуйтесь, коллеги! Чувствую, вы заждались, истосковались без моего указующего перста и моих ценных советов. Оно и понятно: компьютеров и комплектующих продается море, а что выбрать и как это выбранное до ума довести — чтобы *DOOM* не тормозил, чтобы *IV-му Wing Commander*'у памяти хватало, чтобы на Винчестере всегда оставалось много-много свободных мегабайтов, — мало кто из начинающих знает.

А вот еще бывает: мальчонка купит что-нибудь многодисковое, например "Фантасмагорию", и в односкоростной CD-ROM ее сует. Печальное зрелище! В таких случаях (а они бывают сплошь и рядом) у меня возникает следующая грустная ассоциация: ребенка вызывают к доске и просят ответить на какой-нибудь вопрос. Но дитя, вместо того чтобы шустро отбарабанить (вопрос-то легкий), задумывается на полчаса и лишь затем выдавливает из себя правильный ответ. Товарищи, естественно, интересуются: "А че это ты тормозил?", на что мальчонка наш изрекает: "Это я, пацаны, вчера на свою "трешку" *Command & Conquer* по-

ставил и всю ночь игрался, а сейчас по привычке свопился"... Перевожу на популярный язык: появилась уйма игрушек (и это только начало), нагло заявляющих о том, что с высоким разрешением (графики) они будут работать лишь при наличии 16 Мбайт RAM, другие же перестают тормозить только на "Пентиуме" 133 МГц...

История про мальчика Васю, дополнительную память и обман требовательного компьютера

Однажды маленький, но жутко смысленный мальчик Вася, которому не так давно умные и прогрессивные родители подарили персональный компьютер с 486-м процессором, нашел на улице большую коробку с игрой *Dark Forces* (с кем не бывает). Придя домой и выбросив все книжечки и бумажечки, прилагавшиеся к игре в уголок, Вася бережно вставил компакт-диск в CD-ROM и запустил программу *INSTALL.EXE*. Вскоре на лицевой панели компьютера замигала лампочка, а на экране высветилась какая-то непонятная надпись. Но смыш-

ленный мальчик все равно сумел в ней разобраться: аппарат сообщал, что игре требуется не менее 8 мегабайтов оперативной памяти. Однако в компьютере, который был тут же разобран мальчиком, отыскалось всего лишь 4 жалких мегабайта...

Тут же позвонив в фирму, где был приобретен компьютер, Вася выяснил, что дополнительная память стоит целых 130 долларов. Отчаянию мальчика не было предела, ибо он знал, что у родителей денег больше нет. От горя и безысходности Вася разломал злополучный "компакт" с хорошей игрой *Dark Forces*, а обломки аккуратно выбросил в мусоропровод...

Ужасная история, согласитесь. Но все могло бы быть иначе, если бы Вася знал, что существуют программы, способные "обмануть" компьютер и "удвоить" объем оперативной памяти! Иначе говоря, я хочу поставить вас в известность, коллеги, что не все замыкается на железе, иной раз можно попробовать выйти из затруднительного положения, "фокусничая" определенным программным обеспечением.

Вот как работают такие программы. Прежде чем начать игру, следует запустить резидентную программу, которая создаст на жестком диске временный 16-мегабайтный файл. После этого хитрая программа сообщает всем компонентам компьютера, что за "памятью" теперь нужно ходить не в настоящую память (RAM), а в этот временный файл, организованный на винчестере. Понятно, что всеми этими манипуляциями управляет та же самая программа-обманка.

Данный способ имеет как недостатки, так и преимущества. К примеру, вам не придется тратить деньги на дополнительную память, но в то же время вы получите массу проблем, связанных с резко упавшей производительностью компьютера: за все нужно платить — поиск и считывание данных с винчестера занимает в сотни раз больше времени, чем те же операции с памятью. Кстати, подобный способ работы с памятью как раз и называется "свопиться"...

И сборка, и upgrade

Чтобы не попадать в подобные переделки, вам, коллеги, смертельно необходимо upgrade (апгрейд). Upgrade — это процесс умиротворения любимого компьютера, который будет очень доволен, если вы поставите в него побольше памяти, оснастите новым процессором, звуковой картой, CD-ROM'ом, модемом и т.д. Одним словом, умный upgrade позволяет вам при минимальных денежных затратах получить максимально крутую игровую компьютерную станцию.

Однако не думайте, что весь пафос этого материала направлен только на тех, кто уже имеет ПК. Ничего подобного. Прислушиваясь к моим советам, вы сможете, не особо тратясь, самолично собрать себе приличный компьютер. Именно так. Поскольку, как сказал один умный человек, "собрать компьютер так же просто, как нарезать батон колбасы". Сказано, конечно, лихо и с юмором, но не без доли правды.

Итак, предположим, что вы безлошадный, то есть поиграть (посмотреть мультимедийную энциклопедию, "живую книжку", порисовать на компьютере и т.п.), ходите либо в салон, либо к приятелю-писюковцу. Но в вашей душе теплится мечта, что когда-нибудь... Так вот, не надо откладывать дело в долгий ящик, начинайте ковать свое компьютерное счастье здесь и сейчас. Для воплощения своих грез вам нужно, найдя соответствующие (не такие уж огромные) средства, прежде всего приобрести те детали компьютера, которые не поддаются up-

grade. Это монитор, клавиатура и корпус с дисководом. Все они устаревают не так быстро, как, скажем, процессоры, память и жесткие диски.

Монитор

Поговорим о том, какими у современного компьютера должны быть монитор, клавиатура и корпус (это, как вы понимаете, касается и тех, кто собирается про-



извести upgrade своей машины).

Монитор должен поддерживать ВСЕ графические и текстовые режимы, вплоть до 1024x768 non interlaced.

Текстовый режим (ТР) позволяет видеть на экране монитора лишь буквы, цифры и специальные символы.

Легко убедиться, что нарисовать сколько-нибудь красивую картинку в ТР — дело нетривиальное, и тем не менее есть среди пользователей умельцы, прекрасно умеющие "рисовать" даже в текстовом режиме. В таких картинках очень часто используются специальные символы псевдографики.

В отличие от текстового, **графический режим (ГР)** предоставляет программисту или пользователю куда как больше свободы. В качестве элементов изображения в ГР используются точки: внимательно присмотревшись, можно заметить, что именно из них состоит любое экранное изображение. (Телевизионная картинка тоже складывается из точек — посмотрите на экран с расстояния 10—15 см.)

Разумеется, чем больше точек — тем качественнее изображение. Между прочим расположение точек на экране строго упорядочено — каждая точка "знает свой маневр", и общая картина напоминает листок из тетради в клеточку.

На сегодня процентов 80 приличных игрушек работает с видеокарткой и монитором стандарта VGA (максимальная разрешающая способность — 640x480). Но в последнее время появляется все

больше и больше игровых программ, требующих видеосистему SuperVGA (в этом стандарте максимальная разрешающая способность возросла до 1024x768 точек).

В режиме **Interlaced** частота вывода изображения на экран монитора в два раза меньше, нежели это предусмотрено правилами. Вот почему даже при недолгой работе с такими мониторами глаза устают очень быстро. Режим **Non interlaced**, напротив, соответствует в этом смысле всем стандартам и зрению не портит.

Желательно, чтобы размер экрана монитора не был меньше 14 дюймов по диагонали (иначе исчезает все очарование хорошей графики), кроме того, важно, чтобы монитор соответствовал наиболее строгому так называемому шведскому стандарту MPR-II, который предусматривает наличие в мониторе встроенной защиты от вредных излучений. Замечу, что большинство поставляемых сегодня в Россию мониторов такую защиту имеют. И о ценах: в настоящий момент хороший монитор может стоить от 250 (14") до 1400 (шикарные 20-дюймовые экраны) долларов.

Клавиатура

Ничего особенного здесь не скажешь. Поэтому предоставляю вам полную свободу выбора. Замечу лишь, что "клавы" бывают двух видов — так сказать, экзотические и простые. К первым относятся модели типа Microsoft Natural Keyboard, основной отличительной чертой которых является их эргономическая форма: вашим рукам будет приятно лежать на этих произведениях дизайнер-



ского искусства. Но и цена у них соответственная — до 150 долларов.

В свою очередь, "простые" клавиатуры делятся на две группы — "с кликом" и "без клика". Клавиатуры "с кликом" при нажатии на любую клавишу издадут механический щелчок; ну, а все остальные клавиатуры "молчат", как бы вы ни лупили по их клавишам. Разумеется, это дело вкуса, но для людей, предпочитающих играть по ночам, на мой взгляд, по вполне понятным причинам больше подходят "бесшумные"

модели. Все "обычные" клавиатуры стоят от 15 до 50 долларов.

Корпус

Выбор корпусов тоже велик. "Слимы", "десктопы", "тауэры" (мини, медиум и фул), "бэбики" — всего не перечислить.



Мне кажется, что наиболее подходящими для самостоятельной сборки компьютера являются корпуса типа "тауэр" (башня) и "бэбик" (не переводится). В



корпусе должен быть установлен (заранее) блок питания мощностью не менее 200-250 ватт (иначе затем, решив, скажем, установить в ПК новое устройство, вы столкнетесь с проблемой нехватки



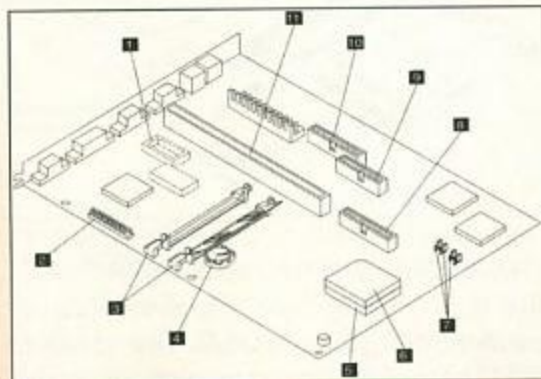
мощности, и тогда придется бегать в поисках более мощного блока питания, подходящего к вашему корпусу).

В дорогие корпуса производители встраивают блоки питания с датчиками температуры, и если электронные ком-

поненты компьютера начнут сильно греться, то автоматически включится запасной вентилятор, или же штатный вентилятор увеличит скорость вращения лопастей. Цены на корпуса — от 20 до 250 долларов.

Системная (материнская) плата

Итак, будем считать, что все эти компоненты вами приобретены. Обратимся теперь к владельцам устаревших компьютеров. Само собой, вам нет нужды ис-



1. Гнездо видеопамати.
2. Разъем VESA.
3. Гнезда одноплатных модулей памяти (SIMM).
4. Батарея.
5. Гнездо процессора.
6. Процессор.
7. Переключатель процессора.
8. Разъем локальной шины.
9. Разъем дискеты.
10. Разъем шины ISA.
11. Разъем коллекторной платы.

кать подходящий корпус, монитор или клавиатуру. Предположим, что ваш компьютер укомплектован "ископаемой" системной платой, рассчитанной на 386-й процессор или старую модель 486-го.

Системная плата — это основа основ компьютера, именно здесь устанавливаются процессор, память и разнообразные платы (видеоадаптер, мультикарта и т.п.).

Системные платы (СП) различаются между собой прежде всего типом процессора, с которым они могут работать. Кроме того, СП разнятся типом локальной шины и чипсетом.

Наиболее популярными на сегодня локальными шинами являются ISA, VESA и PCI.

Шина — это, грубо говоря, способ, с помощью которого соединяются между собой все внутренние компоненты компьютера: процессор, память, платы расширения.

Основными характеристиками локальной шины компьютера являются ее пропускная способность (сколько информации может пройти по шине в секунду) и разрядность. Шина ISA (16 бит) впервые появилась на компьютерах с процессором 286, однако применяется до сих пор. Пожалуй, это самая медленная шина, но

в то же время она и самая распространенная — все 286-е и 90 процентов 386-х компьютеров собраны с ее использованием. Именно поэтому производители 486-х машин и "Пентиумов" так и не смогли не включить эту шину в состав своих компьютеров.

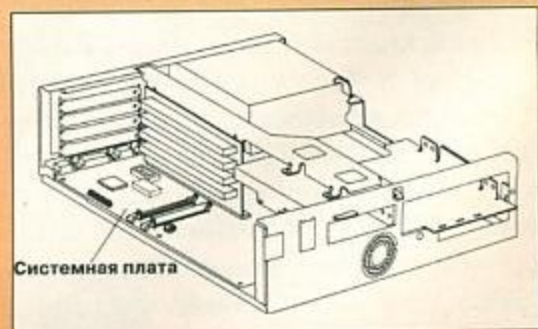
Как вы, наверное, уже догадались, компьютер может содержать более одной шины. На многих материнских платах стоят все три шины (такие платы обычно называют VIP — [V]esa [I]sa [P]ci). Надеюсь, с ISA все ясно, теперь за право быть установленными в вашем компьютере соревнуются шины VESA и PCI (32 бит, но про PCI смотри ниже). Какую же из них выбрать? Во-первых, можно купить материнскую плату с обеими шинами (однако это самое дорогое решение). Во-вторых, шина VESA несколько медленнее, чем PCI, и поэтому она более всего подходит для недорогих 486-х моделей материнских плат. Ну, а в-третьих, шина PCI может работать и в режиме 64 бит (правда, если у вас стоит "Пентиум").

С шинами разобрались, а вот что же такое "чипсет"?

Чипсет (chipset) — это набор из нескольких, обычно из двух, микросхем (каждая такая микросхема размером с процессор), которые и составляют основу материнской платы.

В чипсеты встраивается куча разных компонентов компьютера. Например: часы реального времени, таймер, контроллер прямого доступа к памяти, контроллер локальной шины, контроллер клавиатуры и многое другое. Производством чипсетов занимается около десяти крупных фирм, остальные же компьютерные компании просто покупают наборы у создателей, выпуская из них собственные системные платы.

Наиболее известными производителе-



лями чипсетов являются: INTEL, UMC, OPTi, SiS, CONTAQ и SITYGATE.

Популярные чипсеты

Кратко обзрим наиболее популярные в России чипсеты.

Всемирно известная фирма INTEL вы-

пускает чипсеты для 486-х материнских плат, но платы, сделанные на интеловских микросхемах, обычно довольно дороги и не демонстрируют рекордов производительности. Тем не менее все без исключения платы, собранные на чипсетах от INTEL'a, работают предельно надежно.

Довольно хороши "матери" (материнские платы) на чипсете UMC. Правда, плутоватые китайцы примерно полгода назад, решив, верно, состричь побольше "зеленых", стали укомплектовывать свои платы "виртуальным" кэшем. Иначе говоря, в продаже появились фальшивые "матери": вместо настоящих микросхем кэш-памяти на плату напаялись болванки. Получалось, что кэш вроде бы и есть, а вообще-то его нет.

Кэш (cache) — это установленная на плате сверхбыстрая память. Кэш существенно (от 5 до 60%) ускоряет работу компьютера на операциях с длинными цепочками данных.

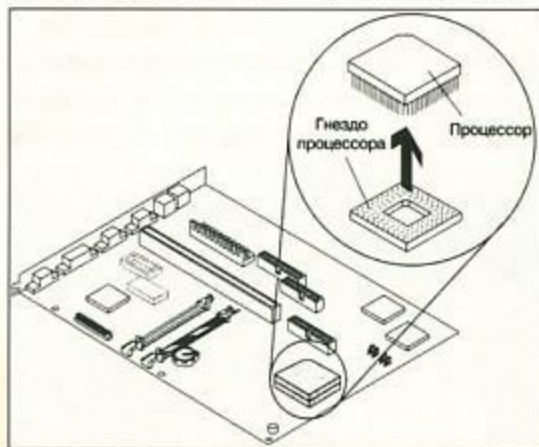
Принцип работы кэша такой: когда процессор чем-нибудь занят, контроллер кэш-памяти "наведывается" в обычную память (RAM) и копирует оттуда в кэш-память произвольный объем данных. При этом скорость работы обычной памяти в 2-3 раза медленнее скорости кэш-памяти. Когда процессору становится нужна новая порция информации (которая хранится в памяти), он сначала "заглядывает" в кэш и только потом в обычную память.

Как вы понимаете, если процессор наткнется на нужную ему информацию, скорость ее считывания увеличивается против обычной в 2-3 раза. Вы, конечно, спросите: почему бы тогда не сделать всю память компьютера "сверхбыстрой"? Дело в том, что быстрая память стоит в те же 2-3 раза дороже обычной. В этом-то все и дело, но есть еще один момент — обычно производители ставят на свои материнские платы от 256 до 512 Кбайт кэш-памяти. Так уж сложилось.

Очень понравились мне платы, сделанные на чипсете OPTi895. Проработав на компьютере с одной из таких плат около года, я не выявил почти никаких недостатков функционирования последней (разве что иной раз, после зависания, компьютер не удавалось перезагрузить кнопкой "Reset" — надо было выключить машину, подождать некоторое время, а затем включить ее вновь. Впрочем, мне думается, что это был дефект отдельно взятой "матери").

И наконец, платы с чипсетом фирмы SiS. Сегодня самыми популярными "си-

сами" являются SiS471 и SiS496(7). Отмечу, что, на мой взгляд, платы на 471-м чипсете обладают меньшим количеством достоинств, нежели платы на 496-м наборе. Например, на плате SiS471 вы не найдете шины PCI и Flash Rom'a. Кроме



того, у некоторых плат с чипсетом SiS471, в отличие от 496(7), есть проблемы с операционной системой OS/2. Тем не менее SiS471 стоят в полтора раза дешевле, нежели SiS496, и на них гарантированно будут работать любые досовские игрушки.

Процессоры 80486

Разумеется, ни одна "мать" не будет работать без процессора. Правда, до сих пор выпускаются платы со впаянным процессором, однако подобные СП используются главным образом в дорогих brand name. Их недостаток очевиден: вы никоим образом не сможете осуществить upgrade компьютера (разве что, заменив материнскую плату). Имеется множество модификаций процессоров, и коль мы начали разговор о 486-х платах, надо бы уяснить и то, какие бывают 486-е процессоры.

Семь лет назад фирма Intel выпустила очередной процессор с кодовым названием i80486. Этот процессор существовал в двух модификациях (с математическим сопроцессором и без него) и стоил — ни много ни мало — 1500 долларов. Как вы уже догадались, это и есть знаменитый 486-й. В те далекие времена он символизировал собой гигантскую скорость вычислений, и только очень богатые люди (не у нас, а "там") могли позволить себе купить компьютер с этим процессором. Однако не дремали конкуренты Intel, и так уж получилось, что разработки других фирм, совместимые с i80486, начали активно "отбирать хлеб" у изобретателя знаменитого процессора.

Intel с подобным положением вещей смириться не мог, а потому через несколько лет появилась новая версия процессора — i80486DX2. Цифра "2" отражает то, что процессор работает на удвоенной частоте. Иными словами, если все компоненты компьютера функциониру-

ют на частоте 25 мегагерц, то частота работы процессора равна 50 МГц. Таким образом, вычислительная скорость процессора увеличилась почти в два раза.

Основными конкурентами Intel являются фирмы AMD и Cyrix. Они быстро воспроизвели почти все интеловские процессоры, но это не было обычным повтором — оба разработчика внесли в конструкцию некоторые улучшающие изменения. Кроме того, неинтеловские процессоры стоили (и стоят) гораздо дешевле, нежели их "родные" прототипы.

Затем миру была явлена еще одна модификация 486-го процессора — DX4. Знаю, о чем вы сейчас подумали: скорее всего, вы заключили, что DX4 учетверяет внутри себя тактовую частоту! Но это не так, процессоры DX4 утраивают тактовую частоту, а цифра "4" в названии свидетельствует лишь об одном — что процессор относится к семейству 486-х.

Наконец, буквально пару месяцев назад AMD и Cyrix выпустили процессоры M1 и Am5x86 (пусть вас не смущает маркировка последнего процессора — он все равно относится к 486-м). Именно эти процессоры учетверяют тактовую частоту материнской платы.

Владельцам 386-х "матерей" настоятельно советую избавиться от них как можно скорее. К примеру, можно продать подобную системную плату в какой-нибудь мелкой фирме, держащей свои магазинчики на радиорынках. Наконец, можно обратиться в те небольшие конторы, которые дают объявления в бесплатных газетах. Сегодня за 386-ю плату можно выручить от 10 до 40 долларов — это зависит от скорости процессора и типа платы.

В том случае, если вы обнаружили у себя 486-ю плату с процессором, стоящим на панельке или в специальном разьеме ZIF (специальный разъем, позволяющий вынимать процессор), можете считать, что вам повезло. Чтобы увеличить быстродействие машины, будет достаточно лишь извлечь старый и вставить новый (естественно, более быстрый) процессор.

Еще больше вам повезло, если материнская плата содержит разъемы локальных шин VESA или PCI. (Разъемы шины ISA есть там по определению.) В этом случае все ваши проблемы будет заключаться лишь в выборе наиболее "модерновой" видекарты, которая встанет на место старой. То же самое относится и к остальным компонентам компьютера.

Тактовая частота

Мы упомянули словосочетание "тактовая частота", но не все представляют себе, что это такое. Так вот, в любом ком-

пьютере есть свой "метроном", заставляющий функционировать все компоненты ПК абсолютно синхронно. В роли этого метронома выступает генератор тактовой частоты, и именно под его "тики" подстраиваются "внутренности" компьютера. Если вы увеличите тактовую частоту, компьютер начнет работать быстрее; если уменьшите, то производительность вашего ПК упадет.

Безусловно, просто так взять и увеличить тактовую частоту вы не сможете: процессорам, предназначенным для работы на определенной частоте, более высокие значения зачастую "не по зубам". Однако случается, что в наши магазины иногда просачиваются партии процессоров, позволяющих "разогнать себя". Покупая процессор, поинтересуйтесь у продавца: можно ли разогнать этот "камень" (корпус процессора сделан из керамики и напоминает отшлифованный камешек). Если продавец ответит, что такое возможно, вы можете попытаться поставить процессор на более высокую частоту. Единственное требование при этом — хорошее охлаждение процессора (вам придется поместить между процессором и охлаждающим вентилятором слой теплопроводящей пасты). "Разогнав" процессор, запустите на компьютере какую-нибудь программу (к примеру, CheckIt, которая проверит память) и оставьте машину включенной на целый день. Если ПК начнет "глючить", снизьте частоту процессора. Как показывает практика, испортить процессор повышением тактовой частоты почти невозможно.

Вопросы продавцу

Чтобы обезопасить себя от ошибок при покупке материнской платы, добей-

тесь от продавца ответов на следующие вопросы:

- **Какова цена платы?** — 486-я "мать" не должна стоить более 170-200 долларов.
- **Какая локальная шина установлена на этой плате?** — VESA и/или PCI и, конечно же, ISA.
- **Какое напряжение подает плата на процессор?** — Все платы поддерживают напряжение 5 вольт, но для работы с процессорами DX2-66, DX2-80, DX4-100, DX4-120 фирм INTEL или AMD вам понадобится напряжение 3,3 В, а для процессоров фирмы CYRIX необходимо напряжение 3,6 В.



Установка процессора в ZIF-разъем.

Все платы поддерживают напряжение 5 вольт, но для работы с процессорами DX2-66, DX2-80, DX4-100, DX4-120 фирм INTEL или AMD вам понадобится напряжение 3,3 В, а для процессоров фирмы CYRIX необходимо напряжение 3,6 В.

■ **Есть ли на этой плате разъем ZIF?** — Вам не придется печально смотреть на согнутые ножки вашего процессора, если на плате будет стоять ZIF.

- **Каков размер кэш-памяти?** — Размер кэш-памяти не должен быть ниже 256 Кбайт.
- **Какие здесь используются разъемы для оперативной памяти?** — На всех старых платах (286, 386 и ранние 486) применялись 30-контактные модули памяти, но примерно год назад в моду вошли 72-контактные модули (модуль оперативной памяти называется SIMM). Если вы производите upgrade компьютера, стоит обменять старые модули памяти на но-

вые (10-30 долларов) или же просто купить плату, на которой есть разъемы для обоих типов памяти. Читателям, которые только начали собирать компьютер, я все же рекомендую приобрести плату с разъемами на 72 контакта.

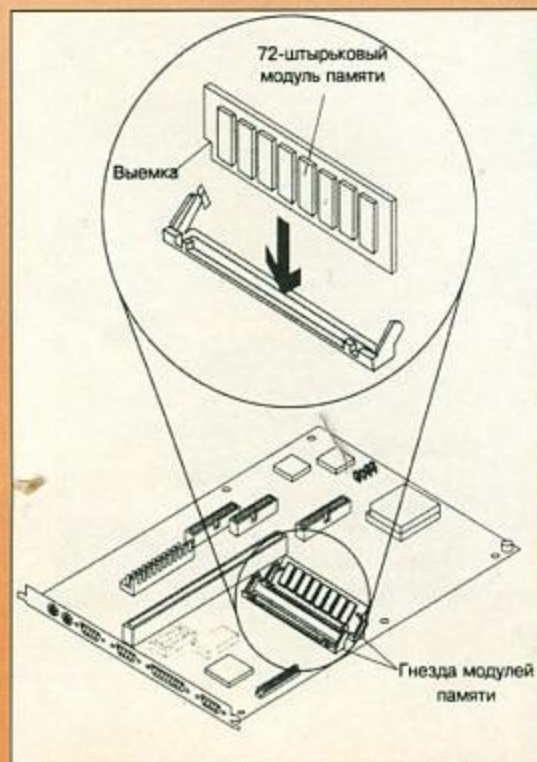
- **Есть ли на этой плате интегрированные контроллеры жесткого диска, дисководов и портов?** — Если есть, очень хорошо; если нет — придется покупать контроллеры на отдельной плате (такая плата называется мультикартой).
- **Поддерживает ли эта плата процессоры 486DX4-100 и 486DX4-120?** — Если нет, то настоятельно не советую вам приобретать эту плату: стоит ли отдавать деньги за морально устаревшую вещь?
- **Есть ли на этой плате Flash Bios (флэш биос)?** — Если есть, то вы сможете обновлять системную программу вашей платы (BIOS), а заодно обновлять и саму плату.
- **Какова гарантия на эту плату?** — Гарантия не должна быть меньше месяца.

Разумеется, к плате должна прилагаться документация, а сама плата должна быть прилично упакована.

Вместе с материнской платой вам придется купить еще и процессор. Если ваш новый процессор старше (то есть производительнее), нежели DX-40, вы будете вынуждены приобрести для него еще и охлаждающий вентилятор, или cooler (за исключением тех случаев, когда на процессоре уже есть радиатор с вентилятором (или без него), установленный производителем).

Пишите нам, мы ждем ваших вопросов.

— Игорь Петров
(Продолжение следует.)



РАДИО
Ракурс

"Если у тебя есть компьютер, дай отдохнуть и компьютеру!"
Р. Винер, из неопубликованного

Меню

Виртуальная реальность... Привыкли?

Аудиовиртуальная реальность Это — Радио "Ракурс"

Setup... СВ 1467 кГц (205 метров) ежедневно с 17.00 до 23.00

Привыкайте!

Привыкайте!

НЕБИТЫЙ — СЕРЕБРЯНЫЙ, БЛЫТНЫЙ — ЗОЛОТОЙ!



СПЕЦИАЛЬНЫЕ УДАРЫ И ПРИЕМЫ ВСЕХ ГЕРОЕВ ЗНАМЕНИТОГО МОРДОБОЯ

Пламя дракона (высоко) (High Dragon Fire): Вперед — Вперед — High Punch
 Пламя дракона (низко) (Low Dragon Fire): Вперед — Вперед — Low Punch
 Удар в полете (Flying Kick): Вперед — Вперед — High Kick
 Удар велосипедиста (Bicycle Kick): Держать Low Kick (3 с) — Отпустить

Fatality 1: Вперед — Вперед — Вниз — Вниз — High Kick — Low Kick

Вперед — Вперед — Вперед — Вперед — Low Kick (за спиной противника)
 (Ли Кэнг исчезает, посылает свою душу через соперника (который спарит), затем появляется вновь.)

Fatality 2: Вперед — Вниз — Вперед — Вперед — Block & Kick

Вперед — Вперед — Up & Block (в любом месте)
 (Ли исчезает, и игровой автомат с Mortal Kombat падает на жертву.)

Animality: Вниз — Вниз — Вперед (на расстоянии)
 (Лин соберется в дракона и отшвыбнет оппоненту голову.)

Friendship: Up — Up — Up — Вниз & Up
 (Ли воспроизводит на экране тень дракона.)

Rebality: Вниз — Вниз — Вниз — High Kick

Stage: Up — Block — Block — Low Kick

Комбинации:

High Punch — High Punch — Block — Low Kick — High Kick — Low Kick
 (минус 34% здоровья.)

High Punch — Low Kick — Low Kick — High Punch — Low Kick
 (25%)

High Punch — High Punch — Block — Low Kick — High Kick — Low Kick

Low Kick — Low Kick — High Kick — Вертушка

Удар в прыжке — Пламя дракона (высоко) — Удар в полете
 (29%)



SHANG TSUNG

Извержение вулкана (Volcanic Eruption):
Огненные шары (Fireballs):

1. Вперед — Назад — Назад — High Kick
Назад — Назад — Вперед — High Punch
2. Назад — Назад — Вперед — Вперед — High
Назад — Назад — Вперед — Вперед — High
Punch

Преращения (Morphs):

в Сугах: Block — Block — Block
в Жах: Вперед — Вперед — Вниз — Low Punch
в Кабал: Low Punch — Block — High Kick
в Капо: Назад — Вперед — Block
в Kung Lao: High Kick — Run — Run — Block — Run
в Liu Kang: Провести джойстиком по кругу
в Night Wolf: Вверх — Вверх — Вверх
в Sektor: Вниз — Вперед — Назад — Run
в Sheeva: Удерживать Low Kick — Вперед — Вниз —
Вперед — Отпустить Low Kick

в Sindel:

Вперед — Вниз — Вперед — Low Kick — Low Kick
Назад — Вниз — Назад — Low Kick
в Sonya: Вниз & Run & Low Punch & Block
в Stricker: Вперед — Вперед — High Kick
в Sub-Zero: Вперед — Вниз — Вперед — High Punch

Fatality 1:

Удерживать Low Punch — Вниз — Вперед —
Вперед — Вниз —
Отпустить Low Punch (прим проводится стоя вплотную к сопернику)
Удерживать Low Punch — Вниз — Вперед — Вниз — Вперед —
Отпустить Low Punch (прим проводится стоя вплотную к сопернику)
(Перед Shang Tsung появляется кровавая слеза, которую он и бросает свою жертву.)

Fatality 2:

Удерживать Low Punch — Run — Block — Run —
Block —
Отпустить Low Punch (прим проводится стоя вплотную к сопернику)
(Shang Tsung заставляет свою жертву, которая горит в синем огне, взывать в яросту. Скелет жертвы падает
затем на землю, поднимая пыль.)

Animality:

Удерживать High Punch — Run — Run — Run —
Отпустить High Punch
(Shang Tsung превращает в змею и заживо съедает свою жертву.)

Friendship:

Low Kick — Low Kick — Run — Run — Вниз —
Shang Tsung превращается в птичку из Joust и упаркивает.)

Abilities:

Run — Run — Run — Low Kick

Stage:

Вверх — Вверх — Назад — Low Punch

Комбинации:

Low Kick — High Punch — High Punch — Low
Punch — Вертушка
(28%)

High Punch — High Punch — Low Punch — High Kick
(19%)

High Punch — High Punch — High Kick
(18%)

High Punch — High Kick — Low Punch — Вертушка

Low Kick — High Kick — Вертушка



STRYKER

Бросок гранаты на дальнее расстояние (Long Grenade):

Вниз — Назад — High Punch
Бросок гранаты на близкое расстояние (Short Grenade):
Вниз — Назад — Low Punch
Бросок полицейской дубинки (Baton Throw):
Вперед — Вперед — High Kick
Подожка полицейской дубинкой (Baton Trip):
Вперед — Назад — Low Punch

Fatality 1:

Вниз — Вперед — Вниз — Вперед — Block
(прим проводится, стоя вплотную к сопернику)
(Stryker подходит к жертве и повернувшись спиной к экрану, что-то делает с соперником. Затем
отпрыгивает в сторону и зажимает уши. А привязанная к сопернику бомба тем временем взрывает-
ся, разбрасывая части жертвы по экрану.)

Fatality 2:

Вперед — Вперед — Вперед — Low Kick
(по всему экрану)
(Stryker выстреливает в соперника электрозарядом, убивая его.)

Animality:

Run — Run — Run — Block (на расстоянии
подсечки)

(Stryker превращается в динозавра и пережевывает соперника.)

Friendship:

Low Punch — Run — Run — Low Punch
(Stryker превращается в ретуровидника и безуспешно пытается остановить бегущих создателей
МКЗ.)

Abality:

Вниз — Вперед — Вперед — Назад — High
Punch

Stage:

Вперед — Вверх — Вперед — High Kick

Комбинации:

Low Kick — High Punch — High Punch — High Punch —
Low Punch — Удар в прыжке — Бросок полицейской дубинки
(6 ударов — минус 36% здоровья; комбинация действует только против некоторых героев.)

Low Kick — High Punch — High Punch — Low Punch —
Аптеркот — Удар в прыжке — Бросок полицей-
ской дубинки (7 ударов — долгой полжины.)

High Punch — High Punch — Low Punch
(18%)

High Kick — High Kick — High Punch — High Punch —
Low Punch

Run — High Punch — High Punch — Удар рукой, сидя — Бросок
полицейской дубинки



Бросок ножа (Knife Throw): Вниз — Назад — High Punch
Апперкот ножом (Knife Uppercut): Вниз — Вперед — High Punch
Захват и серия ударов (Grab & Bite): Вниз — Вперед — Low Punch
Бросок соперника в воздухе (Air Throw): Block (в воздухе)
Пушечное ядро (Flying Cannonball): Удерживать Low Kick (3 с) — Отпустить

Fatality 1: Удерживать Low Punch — Вперед — Вниз — Вниз — Вперед — Вниз — Вперед — Отпустить Low Punch (прием проводится, стоя вплотную к сопернику)
Вперед — Вперед — Вперед — Low Punch (прием проводится, стоя вплотную к сопернику)
(Капо вынимает скелет жертвы через ее рот.)

Fatality 2: Low Punch — Block — Block — High Kick (на расстоянии подсечки)
Вперед — Вперед — Вперед — High Kick (расстояние большее необходимого для подсечки)
(Капо стреляет лазерным лучом из своего искусственного глаза и сжигает жертву.)

Animality: Удерживать High Punch — Block — Block — Block — Отпустить High Punch (прием проводится, стоя вплотную к сопернику)
Удерживать High Punch — Вперед — Вперед — Отпустить High Punch (прием проводится, стоя вплотную к сопернику)
(Капо превращается в плаку и прижимается высасывать из своей жертвы жизнь.)

Friendship: Low Kick — Run — Run — High Kick
(Капо жует жванку, затем надувает из нее губы, который взрывается и остается на его лице.)

Verbality: Вперед — Вперед — Вниз — Вниз — Low Kick
Вперед — Вперед — Вниз — Вниз — Low Kick

Stage: Вверх — Вверх — Назад — Low Kick
High Punch — High Punch — High Kick — Удар в приседе
рукой — Апперкот — Удар в прыжке — Бросок ножа (37%)

High Punch — High Punch — High Kick — High Kick — Low Kick — High Kick — Вертущика

High Punch — High Punch — High Kick — Low Kick — Вертущика (31%)

High Punch — High Punch — Удар в приседе рукой — Удар в прыжке — Бросок соперника в воздухе (28%)

Удар в прыжке — Пушечное ядро — Удар в прыжке — Апперкот ножом (25%)

High Punch — High Punch — Low Punch
High Kick — High Kick — Low Kick — Вертущика

High Punch — High Punch — Run — High Punch — Run — High Punch — Удар (подпрыгнув) — Бросок соперника в воздухе

Run — High Punch — High Punch — Удар в приседе рукой — Удар в прыжке — Пушечное ядро

Кольца (Rings): Вниз — Вперед — Low Punch
Удар велосипедиста (Bicycle Kick): Назад — Назад — Вниз — High Kick
Удар обеими конечностями в полете через весь экран (Square Wave Punch): Вперед — Назад — High Punch
Захват ногами (Leg Grab): Вниз & Low Punch & Block

Fatality 1: Назад — Вперед — Вниз — Вниз — Run (с любой дистанции)

Вниз — Вниз — Вперед — Low Kick (с любой дистанции)
(Solua одаривает свою жертву смертельным поделуем.)

Fatality 2: Удерживать Block & Run — Вверх — Вверх — Назад — Вниз — Отпустить Block & Run (с дистанции божьей половины экран)
(Solua превращается в пурпурную каплю и убивает своего соперника.)

Animality: Удерживать Low Punch — Назад — Вперед — Вниз — Вперед — Отпустить Low Punch (прием проводится, стоя вплотную к сопернику)
(Solua превращается в ястреба и заклеивает своего соперника.)

Friendship: Назад — Вперед — Назад — Вниз — Run
(Что это она делает? Она (Solua) ничего не делает, она танцует.)

Verbality: Вниз — Вниз — Вперед — Low Kick
Вниз — Вниз — Вперед — Low Kick

Stage: Вперед — Вперед — Вниз — High Punch
High Kick — High Kick — High Punch — High Punch — High Punch (34%)

Комбинации: High Punch — High Punch — Low Punch — Назад & High Punch
High Punch — High Punch — Low Punch — Вертущика



СУРАХ

Захват сетью (Net Capture): Назад — Назад — Low Kick

Телепортация со взрывом (Exploding Teleport): Вперед — Вниз — Block

Дальний бросок гранаты (Long Grenade Throw): Удерживать Low Kick — Вперед — Вперед — High Kick

Ближний бросок гранаты (Short Grenade Throw): Удерживать Low Kick — Назад — Назад — High Kick

Pile Driver: Вниз — Вперед — Block, затем Low Punch (прием проводится, стоя вплотную к сопернику)

Fatality 1: Вниз — Вниз — Вперед — Вниз — High Punch (в любом месте)

(Голова Сурах вращается до тех пор, пока он не поднимется в воздух (словно вертолет), после этого Сурах падает на голову жертвы, разрезая ее на мелкие кусочки.)

Fatality 2: Вниз — Вниз — Вперед — Вперед — Вверх — Run (прием проводится, стоя вплотную к сопернику)

Удерживать Block — Вниз — Назад — Вперед — Вниз — Отпустить Block — Block — Run (прием проводится, стоя вплотную к сопернику)

(Сурах самозачищается, убивая этим соперника.)

Animality: Вверх — Вверх — Вниз — Вниз (прием проводится, стоя вплотную к сопернику)

Вверх — Вперед — Вперед — Вниз (Сурах превращается в акулу, пожирающую жертву.)

Friendship: Run — Run — Вверх

Babality: Вперед — Вперед — Назад — High Punch

Stage: Run — Block — Run

High Punch — High Punch — High Kick — High Punch — High Punch — High Kick — Вертушка (30%)

High Punch — High Punch — Low Punch (18%)

High Kick — High Kick — Вертушка (19%)

Ближний бросок гранаты — Захват сетью — Вертушка — Апперкот (3 удара — минус 50% здоровья.)

High Punch — High Punch — Low Kick — Low Punch

High Punch — High Punch — High Kick



НАЙТ ВУЛФ

Апперкот топором (удар снизу топором в челюсть, Axe Uppercut): Вниз — Вперед — High Punch

Выстрел из лука (Shoot Arrow): Вниз — Назад — Low Punch

Защитная аура (Shield Aura): Назад — Назад — Назад — High Kick

Толчок плечом (Shoulder Slam): Вперед — Вперед — Low Kick

Fatality 1: Вверх — Вверх — Назад — Вперед — Block (прием проводится, стоя вплотную к сопернику)

Вниз — Вперед — High Kick (прием проводится, стоя вплотную к сопернику)

(Night Wolf вызывает магию своего шамана, чтобы использовать лунный свет для разделки жертвы на части.)

Fatality 2: Назад — Назад — Вниз — High Punch (далеко)

Назад — Назад — High Punch (на дистанции прыжка)

(Night Wolf поднимает топор к небесам, в него бьет молния, затем он мечет молнию в жертву.)

Animality: Вперед — Вперед — Вниз — Вниз (прием проводится, стоя вплотную к сопернику)

Вниз — Вниз — Вниз (на расстоянии подсеки)

(Night Wolf превращается в волка и атакует своего соперника, после чего васждает большой сюрпрайз!)

Friendship: Run — Run — Вниз

(Night Wolf превращается в Raiden'a, после чего с неба падает игровой автомат с МКII.)

Babality: Вперед — Назад — Вперед — Назад — Low Punch

Stage: Run — Run — Block

Комбинации:

Low Punch — Апперкот топором — Апперкот топором — High Punch — High Kick (41%)

High Punch — High Punch — Low Punch — Апперкот топором

High Punch — High Punch — Апперкот топором — High Punch — Толчок плечом (34%)

High Kick — High Kick — High Punch — High Punch — Low Punch — High Kick

High Punch — High Punch — Low Punch — Low Punch (21%)



Бросок шляпы (Hat Throw): Назад — Вперед — Low Punch
Телепортация (Teleport): Вниз — Вверх (легонько толкните Джойстик Вниз)

"Нырляющий" удар (Dive Kick): Вверх — Вниз — High Kick (производить, находясь в воздухе)
Ураган (WhirlSpin): Вперед — Вниз — Вперед — Rip (чтобы продолжать вращаться, нажмите Rip)

Fatality 1: Rip — Block — Rip — Block — Вниз (в любом месте)

Block & Rip — Block & Rip — Вниз (на расстоянии внешней подсечки)
(Kung Lao начинает вращаться все быстрее и быстрее до тех пор, пока его жертва не затягивает вихрь и она не взрывается.)

Fatality 2: Вперед — Вперед — Назад — Вниз — High Punch
Punch (на расстоянии подсечки)
(Kung Lao бросает в противника шляпу, которая разрезает соперника на четыре части.)

Animality: Rip — Rip — Rip — Rip — Block (прием проводится, стоя вплотную к сопернику)
(Kung превращается в тигрда.)

Friendship: Rip — Low Punch — Rip — Low Kick
(расстояние больше необходимого для подсечки)
(Kung бросает свою шляпу, и бедная собачка бежит за ней.)

Babality: Вниз — Вперед — Вперед — High Punch
Вниз — Вниз — Вперед — Вперед — Low Kick

Stage: High Punch — Low Punch — High Punch — High Punch —
Low Punch — Low Kick — High Kick —
Вертушка
(34%)



Выстрел ракетой (Single Missile): Назад — Вперед — High Punch
Выстрел двойной ракетой (Double Missile): Вперед — Вперед — Назад — Назад — High Punch

Толчок плечом (Shoulder Slam): Вперед — Вперед — High Kick
Захват и серия ударов (Gotcha Punch): Вперед — Вперед — Low Punch
Захват и бросок (Gotcha Throw): Бросок — High Punch
Перелом позвоночника о голову (Back Breaker): Block (в воздухе)
Удар о землю (Ground Smash): Удерживать Low Kick (3 с) — Отпустить

Fatality 1: Удерживать Block — Вверх — Вперед —
Вниз — Вверх — Отпустить Block (прием проводится, стоя вплотную к сопернику)
Удерживать Block — Вперед — Вниз — Назад — Вверх — Вперед — Отпустить Block (прием проводится, стоя вплотную к сопернику)
(Руки Jax'a превращаются в лезвия, и жертва нарезается на правильные ломтики и кубики.)

Fatality 2: Rip — Block — Rip — Rip — Low Kick (по всему экрану)
Rip — Rip — Rip — Block — Low Kick (дистанция одного экрана)
(Jax вырастает до невероятных размеров и наступает на свою жертву.)

Animality: Удерживать Low Punch — Вперед —
Вперед — Вниз — Вперед — Отпустить Low Punch (прием проводится, стоя вплотную к сопернику)
(Jax превращается в льва.)

Friendship: Low Kick — Rip — Rip — Low Kick
(Jax прыгает через веревочку.)

Babality: Вниз — Вниз — Вниз — Low Kick
Stage: Вниз — Вперед — Вниз — Low Punch

Комбинации: High Kick — High Kick — Apperкот — High
Punch — Block — Low Punch — High Punch — Назад & High Punch
(34%)

High Punch — High Punch — Block — Low Punch — Вертушка

High Punch — High Punch — Block — Назад & High Punch

High Punch — High Punch — Low Punch — Block — Назад & High Punch



SHIBUYA

Meat Stomp: Вниз — Вверх (передерните джойстик Вниз)

Огненный шар (Fireball): Вниз — Вперед — High Punch

Ground Stomp: Назад — Вниз — Назад — High Kick

Fatality 1: Вперед — Вниз — Вниз — Вперед — Low

Punch (прием проводится, стоя вплотную к сопернику)
Вперед — Вперед — Вперед — Low Punch (прием проводится, стоя вплотную к сопернику)
(Sheeva загоняет жертву всеми четырьмя руками.)

Fatality 2: Удерживать High Kick — Вперед — Назад —

Вперед — Вперед — Отпустить High Kick (прием проводится, стоя вплотную к сопернику)
Удерживать High Kick — Вперед — Вперед — High Kick (за спиной противника)
(Sheeva сдирает кожу со своей жертвы, оставляя на скелете кровавое месиво.)

Animality: Run — Block — Block — Block (прием проводится, стоя вплотную к сопернику)
(Sheeva превращается в скорпиона, жалащего свою жертву.)

Friendship: Вперед — Вперед — Вниз — Вперед — Плава полсекунды — High Punch
(Sheeva поворачивается и крутит на шестах тарелочки.)

Reality: Вниз — Вниз — Вниз — Назад — High Kick

Stage: Вниз — Вперед — Вниз — Вперед — Low Punch

Комбинации:
High Punch — High Punch — High Punch — Low Punch — High Punch — High Kick — High Kick — Low Kick — Вертушка (37%)

High Punch — High Punch — Low Punch — Вперед & High Punch (22%)

Low Kick — High Kick — High Kick — Подсечка ног (19%)



SINDLE

Огненный шар (Fireball) (в воздухе): Вниз — Вперед — Low Kick

Огненный шар (Fireball) (на земле): Вперед — Вперед — Low Punch

Оглушение звуковой волной (Scream Pull): Вперед — Вперед — Вперед — High Punch

Левитация (Flight): Назад — Назад — Вперед — High Kick

Fatality 1: Run — Block — Block — Run — Block (на прием проводится, стоя вплотную к сопернику)

Run — Run — Назад — Run & Назад (прием проводится, стоя вплотную к сопернику)
(Sindel кричит на своего соперника, срывая звуковой волной большую часть его лопы.)

Fatality 2: Run — Run — Block — Run — Block (на расстоянии подсечки)

Run — Run — Block — Run — Назад (на расстоянии подсечки)
(Sindel окутывает противника волосами, а затем убегает — волосы разматываются, одновременно раскручиваются противник. Беспомощный, он продолжает вращаться до тех пор, пока его члены не разлетаются в разных направлениях.)

Animality: Вперед — Вперед — Вверх — High Punch

Вперед — Вперед — High Punch
(Sindel превращается в фирлетовую осу, хватая свою жертву и жмёт ее насмерть.)

Friendship: Run — Run — Run — Run — Вверх

(Sindel прокидывает футбольный мяч между ног соперника и произносит: "Это было весело!")

Reality: Run — Run — Run — Вверх

Stage: Вниз — Вниз — Вниз — Low Punch

Комбинации:
High Kick — High Punch — High Punch — High Punch — High Punch — High Punch — High Punch — High Punch — High Kick (40%)

High Punch — High Punch — Low Punch — High Kick — Flight — Огненный шар в воздухе (31%)

High Punch — High Punch — Low Punch — High Kick (22%)

High Kick — High Punch — High Punch — Low Punch — Вертушка

High Kick — High Punch — Low Punch — High Kick



KABAL

Фиолетовый огненный шар (Purple Fireball): Назад — Назад — High Punch (может быть
проделан в воздухе)
Торнадо (Tornado Spin): Назад — Вперед — Low Kick
Циркулярная пила из-под земли (Ground Razor): Назад — Назад — High Punch — Run

Fatality 1: Вниз — Вниз — Назад — Вперед — Block — High Kick (на
расстоянии внешней подсечки)
Назад — Назад — Вперед — Вниз — Block (на расстоянии внешней подсечки)
(Kabal снимает свой респиратор и отрывает у жертвы голову, выбрасывая ее за пределы экрана.)

Fatality 2: Run — Block — Block — High Kick
(прием проводится, стоя вплотную к сопернику)
Run — Block — Block — High Punch
(Kabal убирает свою маску, обнаруживая свое чудовищное лицо. Затем смотрит на жертву, которая
пугается до смерти.)

Animality: Удерживать High Punch — Вперед — Вперед
— Вниз — Вперед — Отпустить High Punch (прием проводится, стоя вплотную к сопернику)
Удерживать High Punch (3 с) — Отпустить High Punch
(Kabal превращается в скелет носорога, который тут же убивает противника.)

Friendship: Run — Low Kick — Run — Run — Вперед
Kabal жарит на своем мече алтей атлетный.)

Babality: Run — Run — Low Kick

Stage: Block — Block — High Kick

Комбинации:
Punch — Аптеркот — Удар (подпрыгнув) — Фиолетовый огненный шар — Циркулярная пила из-под
земли
(7 ударов (без Циркулярной пилы из-под земли) отнимают 45% здоровья.)

Торнадо — Циркулярная пила из-под земли — Low Kick — Low Kick — High Punch — High Punch —
Аптеркот — Удар в прыжке — Фиолетовый огненный шар
(56%)

High Punch — High Punch — High Kick — High Kick — High Kick — High Kick
(25%)

Удар в прыжке — Торнадо — Циркулярная пила из-под земли
— Low Kick — Low Kick — High Punch — High Punch —
Аптеркот — Удар в прыжке — Фиолетовый огненный шар
(66%)

High Punch — High Punch — Аптеркот — Удар в прыжке —
Фиолетовый огненный шар

Торнадо — Low Kick — Low Kick — High Punch — High Punch — High Punch —
Low Punch — Удар в прыжке — Фиолетовый огненный шар

Run — Low Kick — High Punch — High Punch — Аптеркот —
Удар в прыжке (w/ Low Kick) — Фиолетовый огненный шар

High Punch — High Punch — Удар в приседе рукой —
Аптеркот

Ледяной шар (Ice Ball): Вниз — Вперед — Low Punch
Ледяной душ (Ice Shower): Вниз — Вперед — High Punch
Ледяной душ спереди (Ice Shower front): Вниз — Вперед — Назад — High Punch
Ледяной душ сзади (Ice Shower behind): Вниз — Назад — Вперед — High Punch
Ледяные вихри (Ice Klones): Вниз — Назад — Low Punch
Подкат (Slide): Назад & Low Punch & Block & Low Kick

Fatality 1: Назад — Назад — Вниз — Назад — Run (на
работоянии, превышающем дистанцию, необходимую для подсечки)
(Sub-Zero напускает на свою жертву ледяной туман. Соперник замерзает, падает плашмя назад и
разбивается на куски.)

Fatality 2: Block — Run — Run — Block — Run
(прием проводится, стоя вплотную к сопернику)
Вниз — Вперед — Вниз — Low Punch (прием проводится, стоя вплотную к сопернику)
(Sub-Zero поднимает противника высоко над головой, лог замораживается, после чего Sub-Zero
разбивает его об колено.)

Animality: Вперед — Вперед — Вверх (прием
проводится, стоя вплотную к сопернику)
(Sub-Zero превращается в белого медведя и затем разрывает свою жертву.)

Friendship: Low Kick — Low Kick — Run — Run —
Вверх

Babality: Вниз — Назад — Назад — High Kick

Stage: Назад — Вниз — Вперед — Вперед — High
Kick

Комбинации:
High Punch — High Punch — High Punch — High Punch — Low Punch — Low Punch —
Low Kick — High Kick — Вертушка (Roundhouse)
(6 ударов отнимают у соперника 30% здоровья, если вы ударились выполнить их за 2 с.)

High Punch — High Punch — Low Punch — Подсечка (Leg
Sweep) — Вертушка и Вертушка

High Kick — High Kick — Вертушка
(3 удара — минус 19% здоровья.)

Run — High Punch — High Punch — Low Punch — Low Kick —
High Kick и Вертушка

High Punch — Low Punch — Low Kick — High Kick —
Вертушка



SEKTOR

Heat Seeker: Вперед — Вниз — Назад — High Punch
Выстрел ракетой (Straight Missile): Вперед — Вперед — Low Punch
Телепортация (Teleport): Вперед — Вперед — Low Kick (может быть
проделана в воздухе)

Fatality 1: Low Punch — Run — Run — Block (на
расстоянии подсечки)

Назад — Назад — Назад — High Kick (на расстоянии подсечки)
(Грудь Sektor'a развращается, обнаруживая большую уничтожающую машину, которая затем взрывает
разбивает жертву)

Fatality 2: Вперед — Вперед — Вперед — Назад —
Block (на расстоянии половины экрана)
(Sektor испепеляет противника с помощью огнемёта.)

Animality: Вперед — Вперед — Вниз — Вверх (прием
проводится, стоя вплотную к сопернику)
Вниз — Вниз — Вверх (прием проводится, стоя вплотную к сопернику)
(Sektor превращается в летучую мышь — облетает вокруг соперника и отрезает ему голову)

Friendship: Run — Run — Run — Run — Вниз
(Sektor мигает на колокольчиках)

Vaibility: Назад — Вниз — Вниз — Вниз — High Kick

Stage: Run — Run — Run — Вниз

Комбинации:
High Punch — High Punch — High Kick — High Kick — High
Kick — Вертушка
(26%)

High Punch — High Punch — Low Punch
(18%)

High Kick — High Kick — Вертушка
(19%)

Телепортация — Удар в прыжке — Выстрел ракетой
(22%)

High Punch — High Punch — Low Kick — Low Punch

High Punch — High Punch — High Kick

Heat Seeker — Телепортация — Run — Low Punch
— Выстрел ракетой



SMOKE

Бросок гарлуна (Harpoon): Назад — Назад — Low Punch
Телепорт-апперкот (Teleport Uppercut) — Smoke проваливается под землю,
затем появляется за спиной соперника и проводит
зазевавшегося бедняге апперкот)
Невидимость (Invisibility): Вперед — Вперед — Low Kick
Бросок в воздухе (Air Throw): Вверх — Вверх — Run
Block (во время прыжка)

Fatality 1: Вверх — Вверх — Вперед — Вниз
(по всему экрану)
(Smoke взрывает Землю.)

Fatality 2: Удерживать Run & Block — Вниз — Вперед — Вперед —
Вверх — Отпустить Run & Block (на расстоянии подсечки)
(Smoke — какой садист! — закладывает гранату в рот жертве и взрывает ее.)

Animality: Вниз — Вперед — Вперед — Block
(Smoke превращается в быка и атакует жертву)

Friendship: Run — Run — High Kick (по всему экрану)
(Грудь Smoke развращается, обнаруживая гигантский горн, взывающий к вашему благоразумию.)

Vaibility: Вниз — Вниз — Назад — Назад — High Kick

Stage: Вперед — Вперед — Вниз — Low Kick

Комбинации:
Бросок гарлуна — High Kick — High Punch — High
Punch — Low Kick — High Kick — Low Punch
(24%)

High Punch — High Punch — Low Punch — High Punch — Бросок гарлуном —
Апперкот
(40%)

High Punch — High Punch — Low Punch
(17%)

High Punch — High Punch — High Kick
(19%)

Удар в прыжке — Телепорт-апперкот — Low Kick —
Бросок в воздухе
(28%)

От редакции:

1. Чтобы поучиться Animality, герой должен проиграть один бой, затем, когда он выигрывает, сказать сопернику "жест милосердия" (на расстоянии больше, чем дистанция для проведения подсечки, удерживая Run, нажать Вниз — Вниз). Теперь надо ударить соперника. После за этим появится надпись "Finish him". Делайте Animality!
2. Чтобы поучиться Friendship и Vaibility, во время боя не пользуйтесь блоками.
3. Чтобы драться с "секретным" бойцом Smoke, запускай игру, необходимо сделать в командной строке запись МКЗ 666.
4. High Punch — удар рукой в голову, Low Punch — удар рукой в грудь, High Kick — удар ногой в голову, Low Kick — удар ногой в грудь, Block — блок, Run — бег.



По рецепту доктора "Карантина"

Games Magazine

НАШ ВЫБОР

Да, это факт, что современные игры полны садизма и крови. Спорить с этим невозможно. Но ведь это и хорошо! Почему бы и нет?! Чем кошмарнее игра, тем она лучше. По-моему, это так. Однако некоторые

утверждают, что-де подобные игры плохо влияют на подрастающее поколение. А я считаю, что все это чушь и бред. Наоборот, именно в игре из человека выплескиваются все отрицательные эмоции, и в жизни ему уже не захочется вытворять гнусности. Хотя бы потому, что это скучно. Как говорится, пройденный этап. Другое дело — совершить что-нибудь доброе и светлое. Вот это да! Такого в игрушках мы еще не встречали. Все больше терроризм, войны, насилие, убийства... Так и хочется сказать: надоело. Так ведь нет, не надоело, а врать нехорошо.

Но оставлю лирические отступления и задам вам конкретный вопрос: нравился ли вам старый добрый Quarantine? Если "да", то игра, о которой пойдет речь, навер-



няка, придется вам по вкусу. Это ж Twisted Metal! То, что доктор прописал!

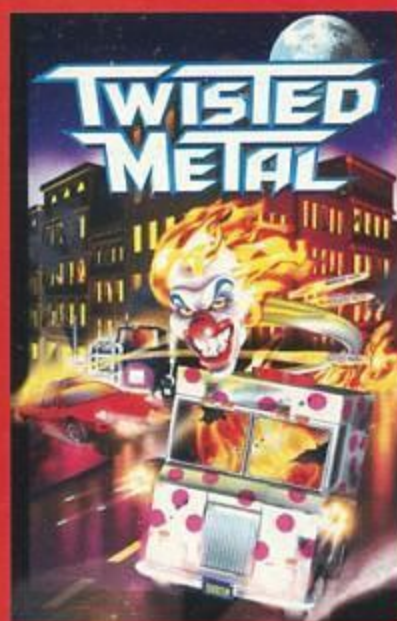
Вкратце об истории (или "легенде") игры. Шесть месяцев назад, где-то между полночью и рассветом электронная почта доставила вам письмо от некоего Калипсо. В послании имелась всего лишь одна фраза: "Ты сядешь, наконец, за руль?"

Вы родились достаточно давно, поэтому намек был понят сразу же. Ведь Калипсо вот уже много лет возглавляет соревнования "Скрученное железо". Эти знаменитые гонки проводятся в Лос-Анджелесе и длятся всего одну ночь. В эту поистине дьявольскую темень автомобили всех мастей выкатывают на смертельную битву. Оставшийся в живых после

этой кровавой мясорубки водитель может требовать какой угодно приз, вне зависимости от его, приза, формы, размера и цены. Да, игра стоит свеч! Вся ваша жизнь служила лишь подготовкой к этому решающему бою! В нем найдут применение все ваши навыки, умения, сила воли и, конечно, удача. Зато в случае победы...

Так как размышления об участии неуместны, остается подумать о том, на какой "тачке" вы будете отправлять соперников к праотцам. А тут, поверьте мне, есть над чем поразмыслить.

Вашему вниманию предлагается двенадцать (!) машин, одна достойнее



Коротко, но предельно ясно игру Twisted Metal, созданную в американском отделении Sony, характеризует то, что она поразительным образом напоминает зверский Quarantine. Наш любимый автор уверяет читателей, что в этом-то и есть сермяжная (она же кондовая) правда жизни, что на эту автомочилровку вообще должны быть похожи ВСЕ вновь выходящие игры. Даже какой-нибудь очередной клон "Тетриса" и тот обязан. Почему? Читайте рецензию.

другой. К каждой из них "прилагается" шофер, за которого вы и будете играть в случае выбора его авто. Думается, не будет лишним взглянуть на "железо" более пристальным взглядом.

Фургончик мороженщика

Одна из самых ужасных машин под управлением некоего шизанутого клоуна. Для него все началось с побега из психушки, затем он угнал где-то фургончик для перевозки мороженого, прихватил с собой ящик хот-догов и поехал искать друзей. Надо заметить, что со своими приятелями он обходится довольно сурово. О своем приближении крейзер предупреждает диким истерическим смехом, который еще долго будет вам сниться. Фургончик имеет весьма неплохое спецоружие — самонаводящийся... напалм (это словосочетание должно



привести вас в трепет). Если вы рискнули сойтись с психом в смертельной схватке, то у вас есть лишь один шанс остаться в живых — бить исподтишка, сбоку, и ни в коем случае не сталкиваться с ним лоб в лоб.

Броневик

Нет, не Ильича. Но тоже штука суровая (броневик, он ведь и в Африке броневик). Скорость у него, конечно, не шибко большая, но масса и размеры... Это ваш путь к победе. Управляет этим зверем некто Мэйсон, бравоый командос, настоящий армейский вояка, для которого все окружающие — враги. Желательно держаться от него



подальше. К тому же броневик оснащен мощнейшим оружием, какой-то последней разработкой американского ВПК: три одновременно вылетающие ракеты оставляют от вас и вашего автомобиля лишь горстку пыли.

Полицейская патрульная машина

Управляется сержантом Робертсом. Это бывший полицейский, потерявший работу, но сохранивший свои убеждения. В битве участвует не ради славы и призов, а токмо волею своих убеждений, настойчиво рекомендуящих ему очистить мир от всяческой мрази. В роли последней выступают его соперники. Сержантское авто вооружено мощным электрошоком, действующим, правда, только на короткой дистанции. Сражаясь с ним, не подпускайте парня очень близко, атакуйте его с почтительной дистанции. Естественно, ракетами.

Грузовик "Дарксайд"

За рулем восседает мистер Эш. Очень странная личность (впрочем, как и все остальные герои этой дикой гонки). Он, скажем прямо, не совсем человек. Рожденный где-то в глубинах ада, Эш производит впечатление существа умного и расчетливого. Во всяком случае с автомобилем он не ошибся. Встреча с этим палачом в ближнем бою означает вашу скорую и весьма болезненную смерть. Гигантский "Дарксайд" подомнет вас под себя, даже не сморщившись, и никто уже не сможет отделить ваши кости от кучи металла, бывшей когда-то вашим верным автомобилем.

"Хаммерхед" (Hammerhead)

Не машина, а мечта киллера. На таком средстве передвижения не грех и выиграть. Джип о четырех огромнейших колесах, управляемый двумя вчерашними выпускниками школы. Кстати, мальчонки машинку свою явно где-то украли-угнали, но я полагаю, что их можно простить, цель-то великая — участие в соревновании Twisted Metal. К тому же ребята — свои люди: при приближении к этому грандиозному джипу вас оглушает самый свежайший хэви-метал, причем отменного качества (похоже, что ради создания боевого настроения бывшие школяры не поскупились на хорошую лазерную аудиосистему).

Теперь несколько советов. Если вы управляете "Хаммерхедом", то победа у вас в кармане: достаточно наехать

(буквально) на любого противника, и ему верная крышка. Объяснить это просто: как только какой-нибудь лох попадает под ваши передние колеса, автоматически включается special weapon, то бишь некое крутейшее оружие, которое не менее автоматически размазывает противника по асфальту. Маленькая рекомендация тем, кто собрался играть против "Хаммерхеда". Даже не рекомендация, а просьба. Дети! Родители! Умоляю, держитесь от этого фашиста подальше. Ведь мы хотели бы еще и письма ваши почитать, и анкеты, ну и вообще, знаете ли... Короче говоря, лишь заведя на горизонте "Хаммерхед", разворачивайте свою жалкую машину, и деру! Право же, ничего лучше не придумаешь.

"Еллоу Джаккет" (Yellow Jacket)

Судьба Чарли Кэна, водителя этого желтого "карантинского" такси, совсем не проста. Бывший гонщик, пересевший потом за руль такси, а теперь сражающийся за знание о местонахождении своего сына — это

все, что мы о нем знаем. А

ведь он, наверное, мог бы много чего нам рассказать. Ну да ладно.

Машина у Чарли средняя. По всем показателям. То есть ничем не

выделяется, но ни в

чем и не проигрывает. В

общем, или для начинающих, или для бывших карантинцев, которые кроме как на такси, не ездят. Надо заметить, что этот невзрачный желтый автомобильчик вооружен одним из самых популярных средств смертоубийства, которое так любят показывать в различного рода демонстрациях. Да, "коктейль Молотова" это вам не хухры-мухры.



“Роад Кил” (Road Kill)

За рулем — капитан Спирс, заслуженный воитель, потерявший всех своих солдат на одной из непрекращающихся войн. Сражается, надеясь изменить прошлое. Его машина, производящая впечатление сплошной брони, в то же время обладает мощным супероружием. По сути это железное копые, выстреливаемое с огромной скоростью и разрезающее противника надвое (при удачном попадании).

“Спектер” (Specter)

Управляет Скот Кэмпбел. “Спектер” выглядит как спортивный автомобиль довольно пожилого дизайнера. Не обращайте на него внимание! Скот — это бестелесный дух, который мечтает снова обрести тело. Ради этого, собственно, и сражается. Несколько странноватым выглядит и его супероружие, отличающееся только одним — оно может проходить сквозь любые стены.

“Мистер Гримм” (Mr. Grimm)

Тут разговор короткий. Что это за человек в черном за рулем боевого харлея, откуда он взялся и чего хочет — никто не знает. Впрочем, это и не должно никого интересовать. Если вы за него, то, думается, сами знаете, кто вы и чего хотите. А если против... Что ж, уничтожьте его, и все. Однако сделать это не так уж и просто, поскольку “Гримм” обладает самым мощным в этой игре спецоружием. Оно явно потустороннего происхождения, но это на его достоинствах не сказывается. При точном попадании оно отнимает у соперника добрую половину жизни.

“Кримсон Фури” (Crimson Fury)

Рулит машинкой агент Стоун, считающийся едва ли не самым крутым профи американских спецслужб. Сражается за одну штуковину, с помощью которой сможет захватить мир. Америка не поскупилась на такое дело и выделила из своих немереных

запасов специальный автомобиль с хорошим оружием. Скорость у этой “телеги” хоть отбавляй, а лазерный луч, если только его точно навести, запросто продырявит любого противника.

“Пит Випер” (Pit Viper)

Это вотчина Анжелы Фортин, единственной дамы на этом празднике смерти. Девушка сражается исключительно за деньги. У ее маленького автомобиля типа “багги” есть только один плюс — он умеет скользить. То есть можно повернуться боком, начать скольжение и, проезжая какую-нибудь улицу, засандалить туда ракету. Спецоружие у “Випера” просто ужасное — какие-то... червяки,



поедающие метал. Выстрелит в вас клубком, и... Нет, это не передаваемо, это надо испытать на себе!

“Фампер” (Thumper)

Оказывается наши чернокожие братья умеют не только блюз и рэп играть, но и на машинах рассекать. Во всяком случае Брюс Кохран этим занимается довольно успешно. Его огромный древний розовый “лимузин” вызывает восхищение. Цель у парня достойная, но в то же время и предельно абстрактная — он ищет мира для себя и своей семьи (!). Что ж, пожелаем ему удачи. А если фортуна ему не поможет, то не подведет радиаторный огнемет.

Вот, кажется, и все. Авто мы рассмотрели — выбирайте любое, и в бой. Вам предстоит пройти шесть уровней с возрастающей степенью сложности. Первый: действие происходит на арене в ночном клубе Каллипсо. Против вас один автомобиль. Второй — улицы ночного Лос-Анджелеса. Вы

против трех “друзей”. Третий — сражение на широченных шоссе, ведущих к Лос-Анджелесу. Тут есть место, где развернуться. Против вас уже пять противников. Четвертый — новогодняя ночь в Бэверли Хиллз. Вам надо уничтожить шестерых. Если же вы между делом задавите парочку-другую кинозвезд, то ругать вас никто не будет. Пятый уровень — пригород все того же американского мегаполиса. Восемь противников, наверняка, поднимут вам настроение. И, наконец, последний этап — сражение, проходящее на... крышах небоскребов. Только бы не упасть! Уничтожьте троих, и против вас выйдет страшный и ужасный Минон, победитель

прошлого соревнования. Такого автомобиля вы еще не видели!!! Если же он свалится с крыши (совершенно случайно), то... вы победитель! Но не радуйтесь, до этого еще далеко.

Напоследок (не терпится пойти еще раз сыграть в Twisted Metal) хочу пройтись по графике и звуку. Так

вот, такой графики, уверяю вас, вы еще не видели! Никогда и нигде! Честно. А звук... это просто улет! Никакими популярными мелодиями и не пахнет! Эти электрогитарные записи способны у любого снести крышу!!!

Из всего этого следует только одно: Twisted Metal — это игра для вас!

— Алексей Бобров

Sony CEA

100%

графика > 100%

100% < звук

сюжет > 100%

ИНТЕРЕСНОСТЬ 100%

Twisted Metal

Горе от ноги

Спор, что круче — Street Fighter или Mortal Kombat, разгоревшийся с появлением последней игрушки, очень быстро превратился в песнопения Kombat'у. Голоса спорщиков, защищавших поначалу “Уличного бойца”, но быстро разобравшихся что к чему, слились в едином хоре с теми, кто всегда восхищался творением Acclaim.

Да, “Уличный” не выдержал конкуренции и отошел на второй план. И понятно почему. У Kombat'ов прекрасная графика, спецэффекты, динамичный сюжет,

компьютерных драк, примитивен. Некий сумасшедший, в совершенстве владеющий боевыми искусствами, собирается завоевать весь мир. Задача играющего — ставить ему палки в колеса. Чем больше, тем лучше. Идеальный вариант — вообще его с колес (точнее — с копыт) скovyрнуть. Но обратимся к самой игре.

Заставка меня и умилила, и озадачила одновременно. Вместо мультипликационного действия или трехмерной графики — отрывки из одноименного кинофильма.



достойный звук... Но понятно, что этими двумя игрушками дело не обходится. Вспомним хотя бы Toh Shin Den на SPS. Или тот же Virtua Fighter (Sega Saturn), неплохая, по общему мнению, “нососносилка.” И вот новый Street Fighter, подготовленный фирмой CapCom для SPS. Игра, конечно, уступает вышеперечисленным созданиям, но зато много лучше своих “родственников” для PC.

Сюжет “Уличного бойца” (если здесь вообще уместно употреблять это умное слово), как и у остальных

Подобное встречается не часто, а потому вроде бы должно радовать, но... поразмыслив, приходишь к мнению, что это не от усердия и желания потрафить игроману изюминкой. Скорее, от лени и желания сэкономить. Чего проще — закатать на сидюк куски movies.

Легко догадаться, что герои у картины и игрушки совпадают. На CD для приставки можно найти бывшего боксера (в фильме его роль исполняет Grand Bush), не расстающего-



Доказано давно: есть игроманы, а есть морталкомбатовцы. С любовью относясь и к тем, и к другим, мы тем не менее, попадая на улице в сложные ситуации (Пацан, дай закурить! — ? — Ах, ты еще и не куришь?..), инстинктивно ищем глазами в пытающейся ничего не замечать толпе “болельщиков” комбатовца: он если и не поможет (физически), то хоть заветную комбинацию кнопочек выкрикнет (а с джойстиком мы не расстаемся). Ручонки мозолистые рупором сложит и прошепчет что-нибудь типа: А-Б-В-Г-Д-Е-К-Л-М-Н-Start! И тогда — держись, хулиган!

Но вот вопрос: чья подсказка будет эффективней — комбатовца или поклонника Street Fighter'а? Причем не того примитивного писишного Street Fighter'а, а игры от незабвенной Sony PlayStation. Да, это вопрос, ибо неплох “Уличный боец”, сделанный для приставки, ох неплох...

ся с перчатками даже во время умывания. Можно остановить свой выбор на девушке самого Ван-Дамма (Kylie Minogue) — красивая дама, да и постоять за себя всегда готова. Любителям острых ощущений рекомендую парнишку, слепленного в секретных лабораториях Raul Julia.



Мутант (настоящее имя — Robert Mammone) умеет превращаться в наэлектризованный клубок и кататься по полю боя.

Ну и без СамогО, конечно, не обошлось — вот он, Жан-Клод, собственной персоной.

Превозносить его мне не хочется, а вот поругать — с удовольствием.

Даже не его, а тех ребяток, которые “привили” красавцу несвойственные ему приемы. Больно уж непривычен уличный боец, оруduющий одними руками.

А ведь коронным ударом Жан-Клода считается вертушка, сопровождаемая “добавками” по черепной коробке противника. Естествен-

из бойцов обладает различными спецприемами, выглядящими куда как симпатичнее, нежели аналогичные комбинации из уже существующих версий Street Fighter'a. Но не все коронные оплеухи отличаются особым правдоподобием. Таков, скажем, стандартный (для “Уличного бойца”) удар, когда некий здоровяк подпрыгивает, переворачивается в воздухе на правый бок, пролетает неопределенное расстояние и бьет противника сразу обеими ногами. Та же заваyka с милашкой по имени Chun Li: эта способна встать с ног на голову и таким образом продвигаться в сторону оппонента, вращая нижними конечностями со скоростью вертолетного винта. Но в



венно, ногами. Именно они, жанкловские ножищи, приносят противнику основное горе...

Как водится, первая половина бойцов — отрицательные персонажи, все остальные — душки и милашки, пекущиеся о судьбе человечества. Кому отдать предпочтение — решать вам. Правда, только в том случае, если вы отважились на состязание за лучшую перчатку года (с приставкой). Или нашли себе достойного противника во дворе, оторвали его от песочницы и сунули ему в ручонки второй джойстик.

Очевидно и следующее. Каждый



из трех кадров. Думается, для такой навороченной игровой платформы, как SPS, можно было бы придумать что-нибудь поизящнее.



Ну, а смерть в Street Fighter вызывает... смех. Судите сами. Как только у вас заканчивается “здоровье”, и вы становитесь счастливым обладателем удара в ухо, ваше остывающее тело медленно поднимается вверх, потом неспешно опускается, а при соприкосновении с матушкой-землей — подпрыгивает, будто это каучуковый мячик.

А вот звук хорош. Нога, влетающая в живот противника, выбивает из последнего такие чарующе-истощные вопли!

Надеюсь, вы не испытаете проблем со спецприемами Street Fighter'a. Для поклонников этого сериала и других мордобоев их поиск будет легким развлечением: нужно либо просмотреть брошюру, прикладываемую к CD, либо “нащупать” комбинации во время игры — это не так уж сложно. А вот с суперударами проблема. Для тех, кто слаб в японском (признаюсь: я слаб), остается один выход — метода тыка.

остальном все на уровне — смачные вертушки, могучие апперкоты, взаврадашные броски и многое другое, что значительно отличает этого SF от прежних версий игрушки.



Здесь есть даже кровь (правда, оранжевого цвета), разлетающаяся во все стороны после хорошего удара. К слову, оранжевая жидкость отключается посредством специальной “менюшки”.

Не понравились мне background'ы, а также то, как боец отдает дуба. Первый параметр не удовлетворил меня в том плане, что парни с задника, следящие за вашим поединком, способны всего на три движения (в лучшем случае). В общем, обыкновенная картинка

— Маленький Мук

CapCom

Street Fighter

графика > 80%

80% < звук

сюжет > 80%

ИНТЕРЕСНОСТЬ 80%

Нужна собственная рейтинговая система

На мой взгляд, единственный минус "Магазина Игрушек" — это очень слабая система рейтингов. Слишком много завышенных оценок: в трех последних номерах журнала оценку 90 и выше из 27 игр получило 14. Если же учесть, что идеальных игр не бывает, то 100-процентный балл практически недостижим. Однако в "МИ" по максимуму оценены сразу три игры!

А ведь читателям, которые не воруют, а приобретают игры, очень важно знать мнение эксперта, зачастую только на него они и могут положиться. А в качестве экспертов я, естественно, число и ваших уважаемых рецензентов. Но когда по системе "графика — звук — сюжет = рейтинг" для Command & Coquer и WarCraft 2 я вижу соответственно $60 + 90 + 100 = 90$ и $95 + 95 + 100 = 100$, то для меня остается загадкой, почему почти при одинаковых рейтингах (10% разницы) у первой игры графика на 35% ниже. Но это еще ничего, и в принципе объясняется тем, что рецензенты — разные люди.

Однако давайте возьмем баллы игр Rollin и той же C&C. Графика Rollin на 20%, а звук на 10% хуже. Зато конечный рейтинг ниже на 60%!

На мой взгляд, проблема разумной оценки игр очень важна (в западных журналах рейтинговая система тоже не проработана, но благодаря практике эксперты из разных журналов умудряются давать одним и тем же играм оценки с разбросом не более 10—15%).

Достаточно адекватная и, по-моему, адаптируемая к играм система оценок существует при тестировании музыкальных систем аудиофильными журналами: оценивается ряд параметров (в случае компьютерных игр к графике, звуку и сюжету желательно добавить удобство управления) в сравнении с эталонными образцами (выбранными на определенный отрезок времени). Полученные оценки умножаются на весовые коэффициенты, отражающие важность соответствующего параметра (конкретный выбор весов выражает собственно позицию журнала). При использовании подобного подхода 100-процентный рейтинг может получить только та игра, у которой по всем показателям те же 100%, то есть сумма весовых коэффициентов равна 1. Что, очевидно, может быть только у шедевра.

Выбор эталонов хоть и важен, но не критичен: опубликованные весовые коэффициенты дают читателю (если, конечно, это его интересует) возможность действительно надежного сравнения игр и привязки журнального рейтинга к собственной системе оценок.

Каким бы путем вы ни пошли, но

разработка своей рейтинговой системы, отражающей позицию журнала, позволила бы "МИ" повысить свой авторитет в читательской среде и закрепиться на лидирующих позициях на рынке игровых изданий.

Сергей Татинян, Москва

Редактор. Безусловно, своя система оценки игр — штука привлекательная, но... но нужна ли она игровому изданию? Аудиофильские дела, о которых вы, Сергей, говорите, материя строгая, сотворенная из железа (буквально), ее можно линейкой промерить и приборами оценить. Но игры? Это ведь продукт творческий, как бы эфемерный, он больше по эмоциям, а не по объективным характеристикам бьет, и здесь на вкус и цвет товарища не найти. Никогда. Разве что случайно. Вы никогда не задумывались о том, почему "весовые коэффициенты" не применяются в отношении книг, кинофильмов, картин? Да потому что, как еще Александр Сергеевич говорил, нельзя гармонию алгеброй поверить. Нельзя, и все тут. Как это ни парадоксально, вся надежда здесь на субъективное мнение — рецензента, друзей и т.д. Доверяете нашему автору — ориентируйтесь на его оценки, нет — что ж, выкручивайтесь сами.

Кстати, о наших рейтингах. Те разбросы в оценках, о которых вы упомянули, — это яркий пример того, что авторы — действительно разные люди (вы о том же говорите, но при этом почему-то удивляетесь разнице в баллах). Редакция умышленно не вмешивается в эту кухню, и авторы вольны здесь изощряться (в хорошем смысле слова), как им заблагорассудится. Между тем вы, наверное, заметили, что появилась плашечка "Наш выбор", которая выражает мнение подавляющего большинства сотрудников "МИ", даже если "Наш выбор" не совпадает с позицией рецензента.

И еще об одном. Мы наконец уяснили, что понятие "общий рейтинг" ущербно. Во-первых, что значит "общий"? А во-вторых, как его определять — высчитывать среднее арифметическое значение? Но это сродни

В следующем номере журнала редакция подведет итоги конкурса читательских рецензий, о котором мы объявляли в 3-м и 4-м выпусках прошлого года "Магазина Игрушек". Предварительно можем сказать, что бдительное жюри пропустило в "финал" конкурса около двух десятков работ, авторы которых живут в подмосковных Красногорске и Реутове, в Москве, Новосибирске, Харькове, Благовещенске, Обнинске (Калужская область) и Смоленске.

Тогда же мы объявим и условия нового творческого соревнования. В общем, потерпите до апреля!

все той же линейке, приложенной к "сумбуру" Шостаковича. Кстати, пресловутый "общий" пудрил мозги и авторам: одни в самом деле включали калькулятор, другие... Вот о других и речь: другие понимали под этим **интересность** игры, ее, так сказать, **играбельность**. А интересно ли играть в эту игрушку? Пусть даже она идеальна по части графики, музыкального сопровождения, управления... Ведь, согласитесь, бывает такое, что отменная по всем этим позициям игра бывает скучна, как позавчерашняя газета. Одним словом, у нас теперь появилась "интересность". Только, подчеркну еще раз, это не интегральная характеристика игры. А потому серенькая в графике C&C почти так же играбельна, как и классно прорисованный WarCraft. А EGA'шный "Тетрис" не менее (а то и более) интересен, нежели навороченный WC4. Вот так...

Это был шок!

Не очень часто бывая в областном центре, я искал ваш журнал в киосках "Роспечати". Спустя три месяца мои поиски успешно завершились. В руках — четвертый номер "Магазина Игрушек"! Первые впечатления — отличная бумага, прекрасная полиграфия, превосходное макетирование, серьезная, сдержанная статья редактора на первой полосе. Журнал, который смело можно ставить на передовые позиции российских периодических изданий! Умиротворенный внешним видом, я приступил к изучению материалов номера. Это был шок.

Такого неуважительного отношения к читателям, да и к русскому языку, я не встречал нигде! Многие рецензии написаны на каком-то чудовищном сленге, с пренебрежительной снисходительностью.

Если вы, господин редактор, действительно хотите, чтобы вас читали не только подростки, но и остальные игроманы, люди всех возрастов, вам следовало бы с большей серьезностью подбирать публикуемые материалы. В противном случае вы рискуете потерять читателей, которым неинтересен красочно описанный мордобою с кровавыми брызгами и непрерывная стрельба по всему шевелящемуся. И вашим уделом так и останутся недалекие тинейджеры.

Даже редакционные ответы на письма читателей несут на себе печать многих авторов вашего журнала. Разумеется, я хорошо понимаю вашу политику: "Каков вопрос — таков и ответ". Но зачем уж так-то!

Но все же, оптимистически настроенный, я отношу свои замечания на юный возраст вашего журнала и надеюсь, что эти "детские болезни" — явление временное...

Митрофанов Вячеслав Викторович,
пос. Рефтинский (Свердловская область)

Редактор. А вот лично у меня, Вячеслав Викторович, шок был от вашего письма. С виду оно очень даже симпатичное, и

принтер у вас неплохой, "Эпсон", наверное, и конверт ничего себе. А вот прочел вдумчиво и выпал в осадок.

Если же серьезно, то... буду гневаться, так как не ожидал, что у "Магазина..." могут быть такие читатели. Ибо, если уж вы назвали "игроманом" и числите себя в поклонниках игровых изданий, то должны понимать, что журнал, мясом приросший к игре, не может быть стопроцентно (нет, даже пятидесятипроцентно!) серьезным, что в нем всегда будет присутствовать игровой элемент (в подаче материалов, в их стилистике, оформлении), и правила этой игры, выработанные и предложенные редакцией, по "дефолту" (по умолчанию, Вячеслав Викторович) принимаются читателями. А если не принимаются — то туда им, читателям-еретикам, и дорога.

А для тех, кто не въехал, есть другие, тоже игровые, издания (для недалеких совдепозамороченных геронтофилов). Скажем, газеты "Кривда" (есть еще "Кривда-5"), "Послезавтра" и "Савраска". (А еще мне почему-то вспоминается ну очень строгий Орган "Коммуняка". Хорошо, что его во время ампутировали...) Я эти великолепные ньюспэйпы не вино (боже упаси!), просто у них одни правила игры, а у нас другие.

Если же еще более серьезно, то, Вячеслав Викторович, наличие дома компьютера не есть признак игромана, а насчет "детских болезней" (это вы, верно, у классика ленинизма вычитали — серьезный был дядька, он бы нас тоже в угол поставил) это вы зря. Не временное это явление. Хулиганить и бузить (в рамках приличия) мы будем и впредь. Всенепременно.

С уважением, редактор. Тот самый, который тиснул в четвертом номере "сдержанную статью на первой полосе".

Нет того азарта...

Оглядывая свой игроманский опыт, возникает некий повод для грусти, перетекающий местами в тихую ностальгию. А грустить есть о чем: какое поле для творчества, ныне успешно забытое, существовало еще каких-нибудь шесть лет назад, когда все мы довольствовались исключительно немудреными игрушками, которые гуляли с одного персонального на другой (иного пути распространения игр тогда не было; да и сейчас многие предпочитают именно его, отгораживаясь тем самым от софтвера). Какие грандиозные баталии по Golden Axe и Moonstone (реже по Fatman) разворачивались между смельчаками и процессором 286-го монстра, собиравшие толпы болельщиков и просто зевак!..

А что сейчас? Все замкнулись в своих компьютерных кельях, предпочитая не вспоминать старое и отстреливаться от импов из BFG-9000 либо бессмысленно шататься с помощью ковра-самолета по трехмерному пространству Magic Carpet. Парадокс, но чем выше и ультрасовременнее становятся технологии и требования игрушек, тем

более разобщены недавние братья-игроки, удаляясь друг от друга все дальше и дальше с выходом каждой новой игры.

Никто не спорит, 3D-технологии — вещь нужная и полезная, но задумывался ли кто-нибудь о том, что их фетишизация приведет к уходу в небытие не только иных старых игрушек, но и многих новых, заставляя производителя стряпать еще и еще по одному и тому же стандарту? Я не стужаю краски, а просто констатирую факт. В домашнем пользовании россиян очень мало "Пентиумов" старших моделей, куда как чаще встречаются дешевые приставки. Отчего это (если не брать в расчет цены)? Все просто: РС, включая "Пентиумы", — прилично тормозят. Комбинация ударов, выполняемая, скажем, на "Сатурне" за две секунды, на ПК длится по 10, а то и 15 секунд.

Второй бич "персоналок" — графика. Восхваления 3D-технологий вызывают уже легкую тошноту. Запустите рядом тот же FX Fighter и, к примеру, Tekken для PlayStation. С точки зрения игрока-ювелира — это графит и алмаз. При отточенности и выверенности линий второго, первый ломок и непригляден.

Порой, на работе или дома, игроки бессознательно тоскуют по тому азарту, который рождали прежние немудреные, со слабой графикой игры. 486-е машины напрочь отбили эту страсть.

Многие глушат эту тоску в Deathmatch с помощью различных непроDOOMанных игр, но удовольствие это сомнительное, во всяком случае пиксельные расстрелы собрата по сети, как и всякая приторная пища, быстро приедаются. Другие становятся своеобразными компаркоманами, используя суррогат из генератора случайных чисел. Последний хоть не очень предсказуем. А то средство, которому приписывается спасательное назначение, — сети, далеко не всем по карману, к тому же игровое партнерство в них практически невозможно из-за полного отсутствия нормальных сетевых игрушек.

Приставочники пытаются наладить свою систему модемно-картриджной связи, сталкиваясь с непреодолимым препятствием — отвратительной телефонной связью. И бредет понуро несчастный пользователь к своему навороченному электронному Годзилле, и вытаскивает из его глубин очередную интерактивную или трехмерную думолеталостреляющую игру, а старую (что-нибудь типа Outrun) игрушку или простенькую головоломку в тетрисовом стиле и, глотая слезы ностальгии, тихо играет несколько часов без перерыва...

Михаил Федоров, Москва

Редактор. Что-то я вас не пойму, Миша, вы что, против Прогресса и Научно-технической революции (оба понятия, естественно, с большой буквы)? Назад в компьютерные пещеры имени 286-го съезда желтых сборщиков, так? А кто же тогда будет мучаться с "фантазмагориями" и прочими "чужими"? Ведь разработчики этой нашей страсти к прошлому не поймут...

Впрочем, я их тоже люблю, старые игрушечки. Недавно Мотолог притащил откуда-то доковский Tubis, так, поверите ли, три часа без перекуров просидел! Помнят, помнят ручонки прелесть древних электронных развлекашек! Только вот ностальгических слез я не лил. Просто играл и получал удовольствие. Кстати, точно такое же наслаждение мне доставляют и нынешние, но хорошие игры. Даже весьма сложные и полные интерактивных роликов.

Так что, мне кажется, противопоставляя, вы заблуждаетесь. Не терпят игры этого. Не надо сопга, Михаил, давайте рго.

Предлагаю свои услуги

Пишет вам человек, который уверен в процветании вашего журнала. Вы знаете, это странно, но я ничего не знал о "Магazine Игрушек", пока не наткнулся в "Компьютере" на его рекламу. Между тем я уверен, что журнал будет прекрасно расхотиться. Я, в свою очередь, предлагаю вам свои услуги в качестве распространителя: я мог бы тем или иным способом получать журнал и продавать его на месте. Меня интересует оптовая цена "Магазина...", по которой можно было бы приобретать у вас 100-150 экземпляров ежемесячно.

Д.Е.Лукин, Ижевск

Редактор. Нет проблем: утром — деньги, вечером — журнал, вечером — деньги, утром — журнал... Одним словом, звоните, договоримся.

Ну, а вообще, вопрос серьезный: судя по вашим письмам, журнал из рук вон плохо расхотится по России. В том смысле, что оседает в основном в крупных промышленных центрах, не доходя до городов малых и поселков, где на него огромный спрос (об этом — в каждом третьем письме).

Короче говоря, мы крайне заинтересованы в тех людях, даже если речь идет о мелком опте (200-300 экземпляров), которые помогли бы нам в святом деле распространения журнала в глубинке. Ждем ваших предложений.

"Профессиональные хитрости"?

Возможно, мое письмо покажется вам несколько запоздавшим (речь пойдет о статье, опубликованной в # 4), но я долго ожидал, что кто-нибудь из читателей опередит меня и выразит свое мнение по поводу "Принципов Огородникова", в которых этот уважаемый "эксперт" по Warcraft'у безапелляционно дает некоторые, с позволения сказать, "советы". Будучи, как мне хочется надеяться, тоже в некотором роде специалистом по этой прекрасной игрушке, я бы хотел опровергнуть написанное и высказать свое нескромное мнение.

Во-первых, как я понял по иллюстрациям к материалу, автор играет только с использованием приведенных им кодов. Мне же кажется, что профессионал так поступать не будет (или, может, это "профессиональная хитрость"?).

Во-вторых, некоторое недоумение вызывает кадр из игры, которым автор пытался проиллюстрировать "правильную расстановку войск" и использование защитной стены. Надо сказать, что при честной игре (без любезно предоставленных автором кодов HURRY UP GUYS и POT OF GOLD), а также против опытного противника (живого, разумеется), построить такую оборону нереально.

Ну, а кроме того, эта защитная линия годна лишь против daemons и elementals. Против же катапульта она не только бессильна, но и опасна. Под управлением умелого игрока разрушить всю эту выгородку вместе с бесцельно столпившимся за ней народом могут 3-4 катапульта и 4-5 "прикрывающих" лучников (либо 2-3 всадника). Я уж не говорю о том, что подобное построение сковывает ваши силы и усложняет их передислокацию.

В-третьих... Впрочем, тут можно говорить долго, но я думаю, что не все мне критиковать, пусть подключатся все те, кто знает и любит эту прекрасную игру — Warcraft.

P.S. Перечитал письмо и понял, что оно получилось немного резковатым. Что поделалось... А вообще, ваш журнал мне нравится.

Антон Железняк,
stardust@bbs.ru, antony@sibphil.nsk.ru

Уважаемая редакция Games Magazine! Честное слово, читал, читал и не вытерпел (#4'95). Зачем печатать советы, к которым можно прибегнуть, лишь используя патчи? Речь о материале "Принципы Огородникова". Смотрел я на писанину Ивана и просто обалдевал. Взять хотя бы одну картинку, с подписью "Правильное расположение войск — залог успеха". Да с таким количеством "войск" их можно вообще никак не располагать, а идти напрямик на таран. Или: "Такое построение техники позволяет обороняться от невидимых врагов. Но не долго". Это в шесть-то слоев "живой силы и техники" — и не долго!

Попробуй, построй все это на шиши, добываемые из "голд майн" и простой рубкой леса... Все верно, с такими ЛАМЕРСКИМИ советами без cheat-кодов не обойтись. Типа "Окиньте хозяйским взглядом карту". Как же. Без кода окинешь!

У меня всю оборону держало 20-30 лучников, плюс несколько катапульта. Дело в том, что почти на каждой карте есть только два-три узких места, через которые может просочиться враг (в частности это мосты). Здесь-то и надо размещать свои юниты. Но, заметьте, их нужно сначала найти. Именно — найти, не прибегая к

помощи кодов SALLY SHEARS и POT OF GOLD, превращающих игру в примитивный погром, от которого лично мне становится просто скучно.

Я не считаю себя крутым крафтменом, каковым представил себя Иван Огородников, но читать такой SUXX — выше моих сил.

Dennis,
GoldED 2.50.Beta6+ (FIDO)

Редактор. Вы думаете, я буду здесь за Ваню оправдываться? Не тут-то было, пусть он сам ответ держит. Ну, а удовлетворит ли вас его объяснение — это уже другой разговор. И так, слово крутому крафтмену г-ну Огородникову.

"Привет, смертники Дениска и Антон! Жаль, не могу привести здесь мнение моих оппонентов, не-крафтменов, с их 20-50 лучниками и несколькими катапультами. Мертвы ребята... Запомните, мальчишки, за несколько месяцев непрерывной игры я не потерпел ни одного поражения, и если кто-нибудь из вас уломает г-на Редактора на проведение матча, вы будете наказаны быстрее, чем можете себе представить. Но прежде чем садиться со мной воевать, я обязательно дам вам совет: не играйте со мной и не критикуйте меня.

В общем, если захотите, я с удовольствием устрою вам достойную смерть в любой из нижеперечисленных игр: Warcraft, C&C, Warcraft2. Лучше, конечно, сразиться в Warcraft2 — игрушка интересней, поновей, да и вам полегче будет. Судя по письмам, вы никогда не

играли с мало-мальски сильным противником".

Суров Иван...

Ответьте...

Несколько вопросов к профессионалам. Первое. Можно ли к Sega MD2 (Япония) подключить что-нибудь для лазерных дисков (кроме Sega Mega CD)? А если можно, то сколько это "что-нибудь" стоит?

И второе. Подходят ли диски от Panasonic 3DO к Gold Star 3DO и наоборот? Если "да", то нужен ли какой-нибудь переходник?

Святослав Наровский, Санкт-Петербург

Чем отличается Sega MD2 от Sega MD1?

Азат Алимов, Салехард

Редактор. 1. Да, можно: к Sega MD2 и MD1 подключается (справа) CD-устройство, называется оно Sega CD. Стоит же эта штука порядка 250 долларов.

2. Переходника вам не понадобится, потому что 3DO-диски подходят как к одной, так и к другой системе.

3. В модели MD2 имеется разъем для подключения Sega CD, чего нет в первой модели приставки. Кроме того, MD2 (фирменная) отличается более совершенным дизайном — как сама по себе, так и джойстиком. Единственный минус второй модели — в ней нет входа для наушников, который имеется в MD1.

Технические консультации Редактору оказывал V.I.P.

Наши извинения всем подписчикам "Магазина

Игрушек" образца 1995 года!

Уважаемые читатели журнала, которые так и не дождались выхода последнего прошлогоднего номера! Так случилось, что редакция смогла подготовить и выпустить в свет всего лишь пять номеров "Магазина Игрушек" (вместо предполагавшихся шести). Причин этому, как объективных, так и субъективных, было более чем достаточно: полугодовой опыт работы — слишком небольшой срок, чтобы все предусмотреть и снизить до минимума процент возможных ошибок и просчетов.

Извиняясь за этот нежелательный, но уже, к сожалению, свершившийся факт, редакция в то же время хочет остаться честной в глазах подписчиков и каким-либо образом компенсировать их затраты.

Мы обдумывали различные варианты этой компенсации. Во-первых, предполагалось зачесть стоимость шестого номера при подписке на второе полугодие 1996 года. Но все ли прошлогодние подписчики захотят получать по почте номера нового года (тем более выпуски второго полугодия)?

Другим вариантом могла бы стать рассылка подписчикам 1995 г. первого номера за 1996 г. Но тогда многие получили бы по два выпуска "МИ", что, возможно, понравилось бы далеко не всем.

Поэтому редакция решила остановиться на самом приемлемом, на наш взгляд, способе: вернуть стоимость невышедшего номера. Получить деньги можно будет в том отделении связи, где и производилась подписка.

Мы прекрасно понимаем, что деньги эти небольшие, и, возможно, не все согласятся с подобным разрешением проблемы, но, поверьте, мы искренне надеемся, что Вы нас поймете. А еще нам очень хочется, чтобы Вы остались нашими читателями и подписчиками как в нынешнем году, так и впрямь.

Редакция



ли уже кого-нибудь удивит, но что такое DeathMatch в Quake, знают пока очень немногие, и я счастлив первым рассказать вам об этом.

Прежде всего, при работе в сети принципиально иначе организовано взаимодействие между программами. До сих пор технология "клиент-сервер", на которой держатся все локальные сети, да что там локальные — весь

"Интернет", не находила достойного применения в индустрии игр, и вот, *voilà*: Quake. Это грозит стать настоящим переворотом в игрушечном мире!

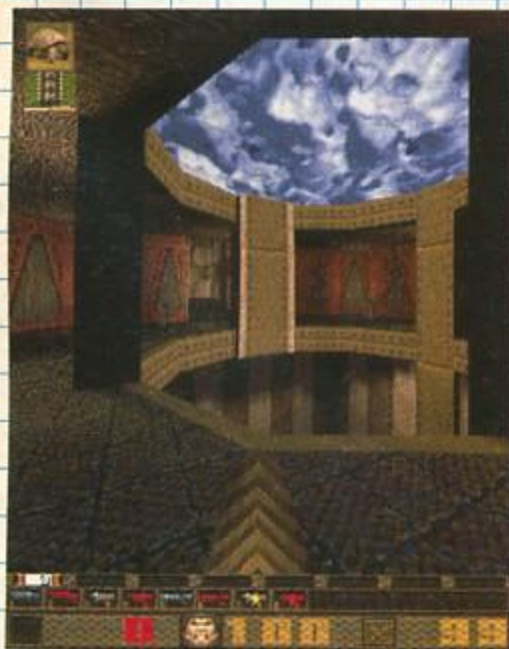
На практике это означает следующее. Quake запускается на разных машинах, но взаимодействие происходит не по типу "каждый с каждым", как это было раньше, а по типу "каждый с сервером, сервер с каждым". То есть одна из копий Quake обязательно запускается как главная (сервер): она отвечает за общий ход игры и координирует события, происходящие у каждого игрока, с тем, что имеет место на других машинах. Все остальные копии запускаются как подчиненные ей, отвечающие только за то, что делает один игрок, и получающие информацию о действиях других от сервера. При этом сервер одновременно может выполнять и клиентские функции.

Все это дает невероятный простор для "добротного" молодца, решившего порубать в капусту своих приятелей, потому что DeathMatch теперь ограничен только пропускной способностью вашей сети! Почему бы не поиграть и сотне человек? Кстати, о сетях: данный тестовый выпуск Quake поддерживает сети двух типов — Netware (IPX/SPX) и "Интернет" (TCP/IP). К сожалению, не реализована пока возможность игры по модему.

Кроме того, вы можете присоединиться к игре, когда вам только вздумается, и покинуть ее в любой момент. Все остальные участники Quake-батальи будут видеть лишь, что "игрок такой-то вошел в игру" или "игрок такой-то покинул игру". К слову, свое имя вы называете сами — на старте игры.

Но мало того! Это к тому же делает игру реально кроссплатформной. Иначе говоря, клиенты и сервер могут запускаться на машинах разной архитектуры! Скажем, сервер — это Silicon Graphics, а три клиента — Macintosh, PC и DEC, при условии, что они объединены в сеть посредством TCP/IP.

Во-вторых, и это сразу обращает на себя внимание, реализован совершенно новый интерфейс с пользователем. В Quake у каждого игрока есть так называемая консоль, вызывать которую можно нажатием Esc. Она позволяет видеть текущую



информацию и вводить команды в командную строку. Например, команду перейти на другую карту, или изменить видеорежим, или покинуть игру. Список команд настолько обширен, что все это действительно начинает смахивать на операционную систему — в отличие от нашумевшей DOOM Operating System. Кто знает, может, мы еще дождемся выхода в свет Norton Quake Com-

mander!

Но если вы думаете, что на этом все изменения в сетевой версии игры закончились, то сильно ошибаетесь. Вот вам нечто совсем завлекательное: играя в Quake DeathMatch, можно объединяться в команды, и число команд опять же не лимитируется! Вот где начинаются настоящие батальи! Люди будут сбиваться в сетевые кланы, группировки, банды. Итальянская мафия? Детский сад! Представьте себе эдакую виртуальную когду, носящуюся с гранатометами по сетям туда-сюда и бьющую всем встречным морду. Просто мечта!

Своих можно будет узнавать по цвету, хотя, впрочем, своего и убить-то нельзя, разве что только броню ему слегка попортить.

Тут уж наверняка появятся перебежчики, лазутчики, предатели, и прочее. Куда уж без них родимых... Но я слегка увлекся. Давайте поговорим о вещах несколько более приземленных. Например, об оружии Quake.

Это, конечно же, недурственная винтовка, с которой вы всегда будете начинать игру (слава богу, нет этого дурацкого кастета, которым только орехи колоть можно, но никак не сражаться). Далее — старый добрый Super Shotgun (двустволочка). Потом идут легкий автомат, солидный пулемет, гранатомет, ракетница. Еще два боевых средства — плазменная винтовка и плазменный пулемет — объявлены, но пока не реализованы (а жаль!).

Скажу честно, оружие меня немножко расстроило: я ожидал большего. То, что имеется в наличии, по моему скромному мнению, слегка бледновато и очень одно на другое смахивает, но ведь это не окончательный вариант игры — наверное, будут изменения.

Зато графика — вне конкуренции. Вообще говоря, удивительно, как она еще только работает в реальном времени! Программа поддерживает 10 (!) различных графических режимов, между которыми можно переключаться просто на ходу: начиная с постылого 320x200 и заканчивая странным режимом 360x480 (максимальное разрешение). Но даже при 320x200 игра дает сто очков форы любой другой с SVGA-графикой 640x480.

А какая детализация! А какие тени! Трехмерность полная! Многоэтажность! А... Короче, я мог бы очень долго петь серенады и арии о том, какая замечательная графика ждет вас в Quake, но считаю, что лучше один раз увидеть...

А общий итог таков: iD создает еще один шедевр, и если дело пойдет в том же духе, то Quake ждут лавры триумфатора 1996 года. Впрочем, мы ведь этого и ожидали, не так ли?

Но в заключение позвольте наговорить дерзостей (не хочется — но надо). Это касается аппаратных требований.

Увы, если на вашей машине меньше 8 Мбайт RAM, то можете забыть о Quake. Во-вторых, по утверждениям самой iD Software, данный тестовый выпуск вряд ли будет работать как следует на 486-х машинах из-за того, что код для этих процессоров еще не оптимизировался. В общем, коммерческая версия Quake (в отличие от DOOM), скорее всего, будет притормаживать даже на 8 мегабайтах. Даже при низком разрешении. Во всяком случае, на редакционных 64 мегабайтах (правда, на высокой графике) она рисовала на экране недвусмысленную черепаку...