

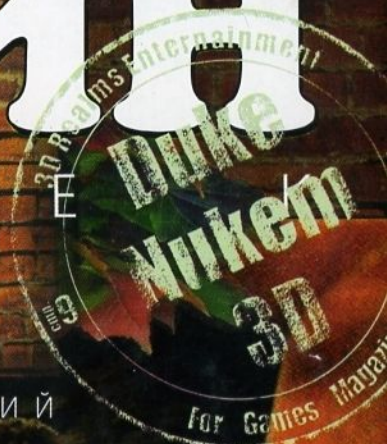
Games  
Magazine

#4  
1996

# МАГАЗИН

И Г Р У Ш Е

ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ ЖУРНАЛ РАЗВЛЕЧЕНИЙ



## ИГРЫ УЖАСОВ:

## ПОДНИМИТЕ ИМ ВЕКИ...

МАГАЗИНЫ

# Game Land



Sony Play Station  
Panasonic 3DO  
Sega-Saturn  
PC CD-ROM  
Jaguar 64-Bit



Game Boy  
Game Gear  
S.Nintendo  
Sega MD  
Virtual Boy  
Sega 32-Х  
и многое другое!

Адреса магазинов Game Land

факс: 125-02

Москва: с/к "Олимпийский", 8-ой подъезд, т/ц "Новый Колизей", м."Пр.Мир"  
С.-Петербург: Адмиралтейская набережная, д. 10, магазин "Game Land"

компания Game Land ищет свободные торговые площади для открытия салонов-магазинов

Над номером работали:  
Игорь Исупов (гл. редактор), Гамлет Маржарян (дизайн, верстка), Виктор Жижин (дизайн обложки), Алексей Сорокин (техническая поддержка), Светлана Биневская (реклама)  
Адрес редакции: 119517, Москва, а/я 9  
Телефоны: (095) 232-2261, 232-2263  
Факс: (095) 956-1938  
E-mail: games@cterra.msk.su, versh@online.ru  
Учредитель: АО "Магазин Игрушек"  
Издатель: Издательский Дом "Компьютерра"  
Журнал зарегистрирован Комитетом РФ по печати, свидетельство №013015  
Подписной индекс: 72904



### ДНЕВНИК ИГРОМАНА 2

### В ОЖИДАНИИ ИГРЫ 3-8

#### PC

Крутой Дюк: правосудие а-ля Doom 9  
**Duke Nukem 3D**  
Подвиг партизана 13  
**Strife (демо-версия)**

#### PC/Mystika

Убить оборотня 14  
**Gabriel Knight 2: The Beast Within**  
Взаперти 17  
Солюшен к игре **The 11th Hour (окончание)**  
Mystika 19  
**Shivers**



Прогулки с повешенным 21  
**Frankenstein: Through the Eyes of the Monster**

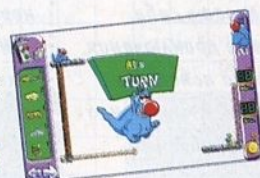
#### PC/Versus

Anvil of Dawn против StoneKeep 25

#### PC/Sierra

Ах, какой пассаж! 29  
**Torins Passage**  
Я сказал: Gorbaty! 32

**Police Quest: SWAT**  
Сид и Эл ломают голову 35  
**The Incredible Toon Machine CD**



### От А до Z/Sierra On-Line 29-36

Beavis и Butt-head становятся виртуальными 37  
**Beavis & Butt-head in Virtual Stupidity**  
Торной warcraft'овской дорожкой... 39  
**This Means War!**  
Дети чугунных богов-2 41  
**Resurrection: Rise 2 (Rise of the Robots 2)**  
Дороги мертвого мира 43  
**Zone Raiders**  
Академия неизящных искусств 45  
**Empire II: The Art Of War**  
На прицеле 48  
**Wetlands**  
Кольцо Нибелунгов.  
Музыка Вагнера, графика народная 50  
**Ring Cycle**

#### PC/Введение в игру

По следам дедушки Толкиена 51  
Веселый храмовник,  
или В лабиринтах времени 54  
Солюшен к игре **Time Gate (Knight's Chase)**  
Ферзем и пешкой 58  
**Chessmaster 3000, Grandmaster Chess и Sargon 4**  
Полковник берется за старое 60  
**Wing Commander 4**



Ремесло проверяется торжищем 63

#### Capitalism

#### PC/Дайджест

**Battle Beast, Night Trap**  
**Rebel Assault 2, I have no mouth, and I must scream** 68-70

#### ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ

"Тетрис" как зеркало русского рока 71

#### ТОП-ЛИСТ

Мартовский хит-парад  
экспертов "МИ" 72

#### ВНИМАНИЕ: КОНКУРС! 73

#### MACINTOSH

Кто обидел Сола Каттера? 74

#### Солюшен к игре Burn: Cycle



#### SONY PLAYSTATION

Червяк в поход собрался... 77

#### Worms

А наеду — не спущу! 79

#### ESPN Extreme Games

Наших бьютт! 81

#### Kileak: The Blood

#### SUPER NINTENDO

Звездные войны:  
Суперчервяк Джим vs Пси-Кроу 83  
**EarthWorm Jim 2**

#### ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

Компьютер своими руками 86  
Шаги Командора 89

#### ИНТЕРНЕТ ИГРАЮЩИЙ

Поболтаем? 91  
Воруют-с... 94

#### ЧИТАТЕЛЬ ПОПИСЫВАЕТ,

#### РЕДАКТОР ПОЧИТЫВАЕТ 95-96



Anvil of Dawn	25	Gearheads	7	Strike Commander 2	7
Battle Beast	68	Grandmaster Chess	58	Tekwar 2	3
Beavis & Butt-head in Virtual Stupidity	37	Heretic 3	8	The 11th Hour	17
Big Red Racing	5	HIND	8	The Incredible Toon Machine CD	35
Black Crypt	8	I have no mouth, and i must scream	69	This Means War!	39
Burn: Cycle (Macintosh/PC)	74	Into The Shadows	6	Time Gate (Knight's Chase)	54
Capitalism	63	Kileak: The Blood (Sony Playstation)	81	Torins Passage	29
Chaos Overlords	6	Master of Orion 2	4	Total Mayhem	5
Chessmaster 3000	58	Navy Strike	70	Ultima Underworld	52
Civilization 2	4	Netrek	91	Wetlands	48
Close Combat	5	Night Trap	68	Wing Commander 4: The Price of Freedom	60
Crossword	7	PIKE	3	Witchaven 2	3
Crusaders of the Dark Savant	53	Police Quest: SWAT	32	Worms (Sony Playstation)	77
CyberJudas	7	Rebel Assault 2	69	Zone Raiders	43
Duke Nukem 3D	9	Resurrection: Rise 2	41	Zork Nemesis	8
Dungeon Hack	52	Ring Cycle	50		
EarthWorm Jim 2 (Super Nintendo)	83	Rise and Rule of Ancient Empires	6		
Empire 2.0	46	Sargon 4	58		
Empire 2.1 de Luxe	46	Shadow Warrior	6		
Empire II: The Art of War	45	Shivers	19		
Empire/PDP-11	45	SimCity 3000	5		
ESPN Extreme Games (Sony Playstation)	79	StoneKeep	25		
Eye of the Beholder	52	Strife	13		
Flying Nightmares 2	5				
Frankenstein: Through the Eyes of the Monster	21				
Gabriel Knight II: The Beast Within	14				

#### Реклама в номере:

Gameland	2 стр. обл.
Acer	12
Compulink	24
Asia	69
Концерн "Нобэл", м-н "Видеоигры"	82
Bitman	89
MPC Club	3 стр. обл.
Lampport	4 стр. обл.

Простите меня, глупенького, если сможете: до недавних пор я был абсолютно уверен, что DOOM по жанру принадлежит к славному племени RPG. Что вселило в меня такую уверенность, одному Богу известно, но что было, то было. При этом я четко знал, что есть "ролевая игра" в некомпьютерной жизни. Все вроде бы утряслось: коллеги по Games Magazine разъяснили в деталях, насколько я был не прав, да я и сам исправился. Однако — вот незадача — заноза вопроса во мне осталась и даже со временем пустила корни. Так ли уж я ошибался? Кто из нас досконально понимает, что означают примелькавшиеся слова "РПГшник", "аркада", "думалка"?.. Вы полагаете, что знаете? Не торопитесь...

Любой из профессиональных геймеров с младых ногтей знаком со всеми названиями, составляющими активный словарь мира игрушек. Все прекрасно осведомлены о том, что игры делятся на РПГ, квесты, головоломки, ходилки, леталки, стрелялки, думалки, аркады, уфюшки... Мы бросаемся этими словами, почти не задумываясь над их смыслом. Привыкли. Но кто из вас может сходу перевести на общедоступный язык термин "аркада"? Правильно, это действительно "приключение", но какой смысл вы вкладываете в это слово, особенно если учитывать, что "квест" суть то же самое приключение? Мне кажется, что разницу между этими понятиями способен уловить и сформулировать только человек, как минимум перечитавший Дж.Р.Р.Толкена в оригинале. Вы в состоянии это сделать? Нет? Ну по-то...

Когда имел место тот эпизод, что описан в первом абзаце, автор этих строк был в игрушках "чайником": я слышал звон, но сути его не понимал. Увидев тот же DOOM, я, не раздумывая, интуитивно изрек: "РПГ" (английским я уже хоть чуть-чуть, но владел). Но почему все-таки "РПГ"?

Давайте возьмем в руки словарь и попытаемся разобраться, ошибался я или нет. А еще давайте подумаем вместе, что мы подразумеваем, нарекая жанры их названиями.

## Role playing game, РПГ

В дословном переводе это значит что-то вроде "игра в исполнение роли". Но

термин этот далеко не так прост, как кажется, за ним стоит давняя традиция, имя которой Advanced Dungeons'n' Dragons (AD&D). Несколько десятков лет люди, которых одни считают шизофрениками, другие — отрешенными мечтателями и поэтами, а третьи — и теми, и другими сразу, играют в несложную настольную игру. Набор из игральных костей и изощренного правил позволяет с помощью недюжинного воображения устраивать себе интерактивные групповые приключения на бумаге. Поэтому, когда появились компьютеры, система AD&D мгновенно была освоена первыми "писателями" компьютерных игрушек.

Но это не единственный подтекст аббревиатуры RPG. Я наблюдал за довольно большим количеством ребятшек, входивших в мир компьютерных игр, и каждый раз видел одно и то же: почти никто из них не был в состоянии сам отделить жанры, хотя знал все соответствующие названия (естественно, "Тетриса" это не коснулось). Этим же путем прошагал и я, перелутовав все на свете. Я почему-то был абсолютно уверен, что RPG — это когда ты играешь чью-то роль, вживаясь в образ. С этой точки зрения DOOM представляется классикой RPG без единого вопроса. Если не верите, вспомните свои ощущения, когда после четырех часов игры вы были совершенно уверены, что для поворота за угол достаточно крутануть головой, а остальное произойдет само. Ну что, появилась пицца для лингвистических размышлений?

## Arcade, аркада

Говоря русским языком, это приключение. Но, переходя на геймерский сленг, приключением является возможность хорошо пострелять в двух измерениях. Здесь, кстати, необходимо маленькое уточнение, так как в названиях вкралась досадная ошибка. Дело в том, что трехмерных аркад с видом сбоку не бывает, а то, что происходит в изометрической проекции (см. UFO), тоже имеет два измерения, только показанные по-другому. Более того, даже DOOM имеет два измерения, хотя условно считается, что их три.

Если углубиться в тонкости, то выяснится, что у каждой игры свое число измерений, причем НИ У ОДНОЙ оно не больше двух. Математики давно придумали намного более информативные способы считать измерения, но нам полученные цифры ничего не скажут. Например, система сосудов в организме нормального человека имеет размерность 1,7. Много вам это говорит? А ведь над числом измерений в играх нередко спорят до пены у рта.

Но вернемся к аркаде. Что общего имеют DOOM и, скажем, Hocus Pocus? Да ничего. Первый представляет собой типичный случай слабого мусорного вещества наркотического действия с подавлением воли играющего. Второй — просто тренажер для рук, похожий на русский лубок. Отнести их к одному жанру — то же, что поставить на одну доску Моцарта и Сальери. Информативный термин, товарищи, донельзя информативный...

## Quest, квест

Это тоже приключение, но другого рода. Когда мы жили на РС АТ, смысл этого слова улавливался точнее (закроем глаза на явные семантические прорехи). Квестом считалась игра, где курсоры мыши имели вид "look", "pick up" и прочая. Но что есть квест нынче? Новый Police Quest? Да, в названии игрушки заветное слово присутствует, да и сделана она в Sierra On-Line. Только вот очень "Седьмого гостя" это действие напоминает, а последнего вроде как аркадой принято считать (кстати, почему не квестом?..). Да, странная штука, этот квест...

По-моему, существуют еще какие-то игрушечные прозвища, но я их сейчас и не упомяну, да и не надо, уже хватает. Сами посмотрите, что же это творится, а? Ничего понять нельзя. И ведь я не один такой, непонятливый. А если еще учесть, что с выходом новых игр границы жанров все сильнее размываются, сближая ранее резко очерченные районы, пора бы уже подумать о том, как все это называть. Подумаем?

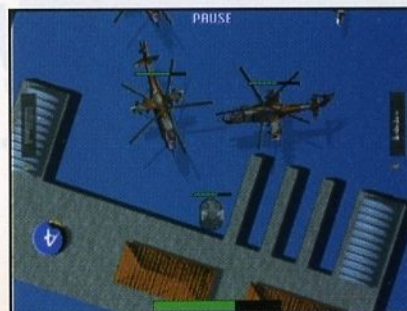
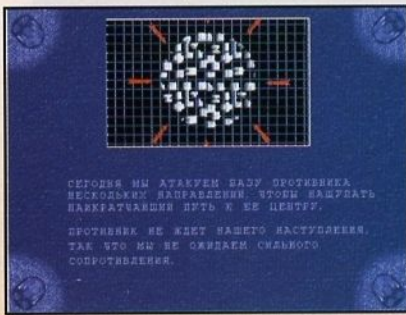
— Александр Звозин

# Russians coming?

Судя по всему, русские действительно идут. А может, даже и наступают. Во всяком случае к *трем прекрасным отечественным играм*, о которых мы рассказали в прошлом номере журнала, готова присоединиться игрушка PIKE, разрабатываемая больше года в московской компании Snowball IEI (до января нынешнего года она называлась Dr.Stein's Laboratories). PIKE, продвинутая action с элементами симулятора, напоминающая MechWarrior 2 и использующая новый engine (является "коктейлем" 3D и 2D), появится в России в мае нынешнего года. Естественно, это будет полностью локализованная, включая

руководство и звуковое сопровождение, версия. В начале лета игра будет опубликована в Западной Европе, а ближе к августу в США и Японии.

Игрушка выйдет на двух CD и будет поддерживать до десяти игроков в многопользовательском режиме через direct link (каждая копия PIKE позволяет играть трем игрокам; соответственно, три копии дают возможность играть вдвоем), модем, сеть и "Интернет". Чтобы осилить игру от начала до конца, одиночному юзеру придется пройти 35 миссий. Версия PIKE для DeathMatch насчитывает 10 миссий. Детально разработанный интер-



фейс включает такие "бонусы", как интерактивная база данных по технике и сооружениям, возможность записи процесса прохождения игры (фильма), трехмерная карта сектора...

Графически PIKE выполнен в стиле Wing Commander (карты секторов и брифинги); поверхности и техника, реально используемая в миссиях, полностью трехмерны (3D Studio). Все объекты просчитаны в двойном масштабе, поворачиваются и масштабируются в реальном времени. Меню игрушки используют разрешение 640x480x256, а сама PIKE играбельна при максимальном разрешении даже на Pentium'e 100.

# Пара sequel'ов от Capstone

Некоторое время назад Capstone взбудоражила всех выпуском трехмерного DOOM-клона Witchaven. Интерес к игре поутих только



тогда, когда журналы опубликовали из нее картинку, демонстрирующую АБСОЛЮТНО плоские и "кривые" спрайты монстров. Срочно доработав новый графический engine, фирма

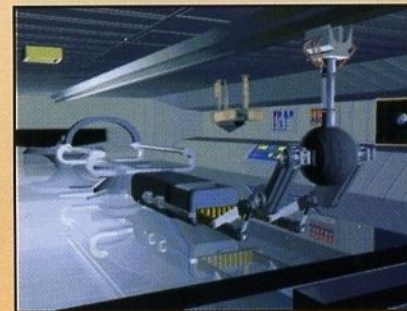


выбросила на интернетовские просторы screenshot'ы из Witchaven 2, которые мы и представляем на всеобщее обозрение.



Продолжение получила и вторая "трехмерка" данной компании — Tekwar. На этот раз ваша задача — остановить распространение

наркотика "Тек", становящегося столь популярным в Новом Лос-Анджелесе. Tekwar 2 предоставляет играющему широкое поле



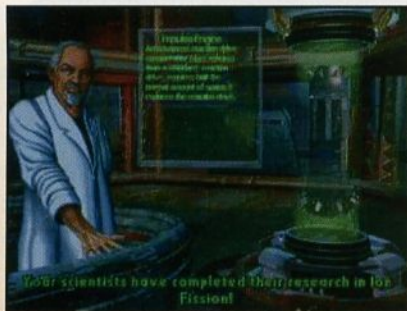
деятельности: какое оружие использовать — от станнера до огнемета, как поступить с боссами наркомафии — ваш шеф хочет получить их живыми. А что сделаете вы?



# Master of Orion 2.

## Наконец-то!

Эту новость устали ждать все заядлые поклонники хороших космостратегий. И вот, недавно, по сети Internet прошел слух, что-де SimTex Software, фирма,



сделавшая Master of Orion и Master of Magic, готовит продолжение МоО. Вскоре информация подтвердилась: новая игра называется Master of Orion 2: Battle at Antares. Цель играющего осталась прежней — исследовать космос, осваивать планеты и сметать со своего пути те расы, которые мешают вам стать Властелином Галактики. Несмотря на старую идею, графика будет радикально новой — разумеется, SVGA.

Основа сюжета — перенаселенность планеты, которая заставляет местного самодержца искать другие обитаемые миры. Ресурсы каждой колонии будут включать в себя три составляющих: пищу, индустрию и науку. Технологическое древо будет иметь до 220 листьев. Очень забавно следующее нововведение, взятое из Master of Magic: император сможет призывать на помощь героев: лидеров либо капитанов кораблей. Первые увеличивают интенсивность развития науки, вторые благотворно влияют на боевые качества космических посудин. Героев можно "приобретать" двумя способами. Стандартный режим — когда они сами предлагают императору свои услуги. Персонажей здесь не так много, и все они "уникальны". Если вы отвергните героя, то в течение ближайших двадцати

ходов он все равно будет ошиваться поблизости — на тот случай, если вы вдруг передумаете, после чего обратится к другим лидерам. Второй способ развить-



ся героями — это найти их во вновь открытых солнечных системах.

Ко всеобщей радости, космические баталии будут существенно влиять на развитие империи. В игре есть шесть



основных типов кораблей, но оснащать и модифицировать их каждый игрок сможет по-своему. Приятен и тот факт, что с течением времени команды кораблей будут набирать опыта и уметь.

Любопытно, что дипломатия будет уравнена в правах с войнами. Теперь вы сможете контактировать аж с 13 различными расами, каждая из которых обладает уникальными способностями. Самый продвинутый народ игрушки — антарейцы. Это группа нехороших парней из другого измерения, поставивших перед собой весьма простую цель — уничтожить разумную жизнь в нашей галактике. Их технология — самая совершенная в игре, и, победив потусторонних ребят, игрок получит большое преимущество перед соперниками.

Издателем игрушки выступает компания MicroProse, планирующая выпустить МоО 2 к началу лета. Сообщается, что в данный момент (то есть ко времени опубликования этих строк), недоработанным остается только вариант сетевой игры.

## "Цивилизация".

### Номер... два!

Фирма MicroProse до сих пор упоминается как "та, что сделала "Цивилизацию". На этой славной игре выросло несколько поколений геймеров; обычно это первая (часто и последняя — больше ничего не надо) стратегия, с которой знакомят новичков. Немалое количество людей до сих пор с упоением рубятся в Civilization, несмотря на весьма гадкую графику этой древней игрушки и почти полное отсутствие звука.

Видимо, услышав молитвы фанатов, MicroProse подготовила и выпустила вторую часть своего бессмертного хита, являющуюся — об этом надо сказать безотлагательно — лишь усовершенствованной версией "Цивилизации" номер раз. Первое, что бросается в глаза, это трехмерная графика (слава богу!). Полезным приобретением можно считать и многооконный интерфейс. Теперь о том, что касается военных действий: юнитов стало больше; многие из старых были заменены; приказал долго жить элемент удачи — отные колесница ни за что не сможет раздавить бронетанковый батальон. Раскрыто таинство сражения: каждый юнит имеет свою шкалу "здоровья", и игрок может предположить, чем закончится стычка. "Подпорченные" врагами отряды смогут за несколько ходов восстановить свои силы, причем лечиться в городах будет много быстрее.

В числе новых видов войск — боевые слоны, лучники, крестоносцы, фанатики, партизаны, альпийские стрелки (!) и морские пехотинцы. Среди чудес света можно найти военную академию Sun Tzu, мастерскую Леонардо и даже статую Свободы. Появилась и новая форма правления — фундаментализм, при котором исчезает проблема счастья всех и каждого и быстрее развивается наука. До ума доведена даже политика. С самого начала правления на играющего заводится "досье", куда записываются все его прегрешения. Обманывать соседей стало невыгодно, так как после этого с вами никто не захочет общаться, зато если вы честяга-парень (даже агрессивный честяга) — милости просим!

А теперь несколько слов критики. Слишком уж долго создавалась Civilization 2, а сейчас, когда она вышла, MicroProse намерена отдельно продавать CivNet 2. В общем, разработчик ведет себя НЕЦИВИЛИЗОВАННО.



# Multiplayer om Domark

На эту весну Domark намечает сразу несколько премьер. Первая из них — Big Red Racing. Геймерам обещаются сумасшедшие гонки в стиле "let's rock", участники которых смогут вытворять ВСЕ, что им только заблагорассудится. К услугам автосмертников — двенадцать средств передвижения: гоночные катера, грузовики для перевозки мусора, лунные багги и даже суда на воздушной подушке. Гонки состоятся при любой погоде и в самых неожиданных местах — всего в игрушке 18 трасс. В числе сладких обещаний фирмы-изготовителя: возможность играть одному, разделив экран, по нуль-модему, модему и сети. Минимальные системные требования: 486SX, 8 Мбайт RAM, VGA, 2-скоростной CD-ROM, мышь.

Ваши ночные кошмары возвращаются! Domark выпускает вторую часть авиасимулятора Flying Nightmares. Между прочим игра обещает быть не просто леталкой, но и стратегией. FN 2 создавался как симулятор для командной игры, и поддерживает не



только сетевой, но и модемный протокол. Новая система multiplayer позволяет одному из игроков стратегически управлять ходом военных действий, тогда как остальные в это же время пробуют свои силы друг против (или за) друга в леталке. В распоряжении воюющих сторон такие машины, как AV-8B Harrier 2 и AH-



1W SuperCobra Attack Helicopter. Игра поддерживает графические режимы до 1024x768, специальный оптимизированный код для Pentium и

большинства графических 3D-карт. Системные запросы: 486/66, VLB+, DOS 6.0+, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM.

Считается, что индустрия компьютерных программ, занятая разработкой игр для нескольких участников, является сегодня наиболее перспективной, и компания Domark — один из лидеров в этой области. Предстоящая премьера игры Total Mayhem, по мнению



экспертов, только поднимет ее акции. Безусловно, игрушка будет рассчитана и на "одиноких волков", но настоящая ее цель — столкнуть лбами нескольких игроков в поединке силы, хитрости и ума.



Время действия Total Mayhem — далекое будущее, место действия — он, любимый, то есть космос. Человеческая колония на отдаленной планете попадает в рабство к воинствующей расе роботов (!). Задача игрока — руководить группой "борцов за свободу", иначе говоря, повстанцев. Игра является трехмерным боевым симулятором с элементами стратегии. Играющий будет иметь возможность использовать несколько видов: либо трехмерный DOOM-мир, либо трехмерный "стратегический" вид сверху-сбоку. Боевые действия ведутся в самых разнообразных условиях: на побережье, в джунглях, в пустыне и даже в катакомбах и городских постройках. Враг вооружен и очень опасен: вы можете встретить до 13 различных типов противника. Но и повстанцы вооружены не рогатками: в борьбе за выживание вы сможете применять до десяти видов стрелкового оружия и управлять любым членом своего отряда, вооружая виртуальных бойцов по своему усмотрению. Наконец, режим драки позволит вам контролировать до 6 подчиненных воинов.

По ходу выполнения заданий личные характеристики солдатиков совершенствуются, что делает их все более серьезными оппонентами искусственного интеллекта. Но компьютерный игрок весьма "хитер": заметив, что вы вынуждены перейти в оборону, он соберет силы в единый кулак и бросится в атаку; напротив, оказавшись в меньшинстве, железный парень "распыляет" бойцов по всей территории. Total Mayhem поддерживает до восьми игроков по сети и двух по модему и нуль-модему. Игра ожидается к апрелю 1996 г. К сожалению, все это военное пиршество сможет идти лишь под Win 3.1 или 95. Требования к машине: 486/66+, 8 Мбайт RAM, SVGA, 2-скоростной CD-ROM и, разумеется, мышь.



## Maxis меняет стиль

И это не шутка. Всемирно известная фирма, завоевавшая место под солнцем такими стратегическими шедеврами, как SimCity (да и вся серия SimЧто-то), расстается со своим имиджем. Mindwarp — это первая обкатка фирмой своего трехмерного engine'a. Помещенный в синаптическую пробу (Synaptic Probe), игрок должен исследовать загадочные коридоры чужого мира и раскрыть его секрет. Вся суть в том, что этот мир расположен в... голове (в сером веществе) другого человека, а значит, перед игрой стоит почитать дедушку Фрейда.

В то же время Maxis не забывает и о старых хитах. По слухам, готовится очередное продолжение SimCity — на этот раз 3000. Раз уж фирма создала свою "трехмерку", то почему бы не "втиснуть" ее и в стратегические игры? Предполагается, что игрок сможет не только строить свой



город, но и ходить по нему (или ездить — кому что нравится). К сожалению, эти прогулки могут оказаться не очень безопасными — вам придется взяться за оружие, чтобы избавить любимый населенный пункт от уголовников и террористов. И откуда они только берутся?..

## Microsoft нанимает

### Atomic Games

Компания Microsoft недавно подписала договор с Atomic Games для совместного создания игры Close Combat. Как заявляют разработчики, это "исторически точная стратегия", отражающая события второй мировой войны. По их же утверждениям, компьютерный интеллект будет обладать "психологической моделью поведения", игра должна включать в себя военный симулятор с полностью трехмерными боевыми машинами и солдатами, а также с видеоспецэффектами (!). Правда, как обычно, американцы не собираются идти дальше так полюбившегося им "Дня Д" (D-Day ознаменовал вступление американцев в войну на европейском ТВД). Ну, а раз в деле участвует Microsoft Corp., то игрушка будет "жить" только под Win 95.

# Into the Shadows: Quake

## + FX Fighter?

Никому доселе не известная фирма Scavenger произвела легкий шок на последней выставке компьютерных игр, продемонстрировав демо-версию своей игры Into The Shadows. Игрушка представляет собой новую трактовку того, какой может быть RPG. Главным героем игры является обладатель большого меча Эрик, разыскивающий похищенного нехорошим колдуном ребенка.



Задача не из сложных — вам придется прорубить дорогу через замок к основному отрицательному персонажу и наказать его за все грехи.

В общем, на фэнтези-сюжет наложены интерьеры грядущего Quake'a и динамика

Mortal Kombat. Или, скорее, FX Fighter. По дороге к правде игрок встретит более 20 разномастных врагов. Важная особенность



игры: она имеет неприлично быстрый графический engine. И это не удивительно, поскольку два главных программиста Scavenger — бывшие шведские хакеры из группы Triton, демо-программы которой (написанные на ассемблере) Crystal Dreams 1 и 2 победили на соревнованиях The Computer Crossroad 93. Предполагается, что игральная демо-версия Into the Shadows появится ближе к маю.



# Зло становится модным

Вы больше не можете терпеть. Гнусное полицейское государство наложило свою жирную и загибающую лапу на все удовольствия вашей жизни: алкоголь, сигареты, секс и даже на музыку с танцами-обжиманцами! Выход один — срочно стать одним из крутых, одним из Лордов Хаоса, то есть превратиться в некий криминальный супермозг, контролирующий граждан города и всех, кто противодействует правительственному игу. Став элитным Overlord'ом, вы должны перехитрить противников, расширить сферу своего влияния и добраться до главного центра управления городом. Банды наемников ждут



вашего приказа! На сей раз вам не придется спасать этот гнусный мир и помогать друзьям: ваша цель — показать, кто в доме (то есть в городе) хозяин...

Вот каково будущее всех мегаполисов по версии знаменитой New World Computing, выпускающей игрушку Chaos Overlords. Авторы игры обещают более 70 наемных банд, свыше полусотни технологий, ждущих разработки, до шести игроков по сети. Ну, а от вас потребуется 486/33, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, 30 Мбайт на диске, SVGA и Win 95.

## “Игу, шарикен несу...”

Окрыленные успехом нового трехмерного engine'a, использованного при создании игры Duke Nukem 3D, программисты 3D Realms Entertainment спешат закрепить захваченный плацдарм. Лучшее доказательство этому — новый проект компании, имеющий название Shadow



Warrior. Герой дня — донельзя натренированный Ниндзя, который должен остановить секту почитателей некоего демона (всего-навсего), чьего возвращения бедняги ожидают уже 1000 лет. Вы располагаете все необходимым, чтобы разобраться с религиозными фанатиками: шарикены, меч, арбалет и... автомат “Узи”. Мало? Тогда по ходу дела можно найти набор мощных разрушительных заклинаний.

Люди, изважавшие лапчатку-обаяшку Duke Nukem'a, рекламируют новые приколы: в ходе multiplayer-игры в случае вашей смерти изобретательные противники смогут отделить вашу голову от брэнного тела и... поиграть ею в футбол (хфашисты!). Не волнуйтесь: вы сможете это видеть!

Заинтересовались? Облизываетесь? Если “да”, то спешим вас огорчить — игра находится в начальной стадии разработки, и дата ее выпуска неизвестна.

## Sierra и зоря

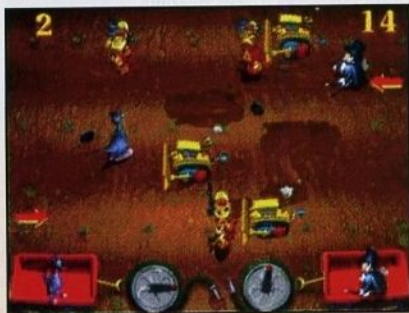
### цивилизации

Действие новой сьерровской игрушки Rise and Rule of Ancient Empires начинается на заре цивилизации, в 5000 году до нашей эры, когда пять культур, различных по своим характеристикам, начинают борьбу за выживание. Каждая из них должна исследовать свою территорию, возвести города, создать армии, изобрести новые технологии — в общем, проявить себя как любая нормальная человеческая цивилизация. Стать лучшим вам предлагается до 500 года нашей эры — любым путем (можно дипломатическим, а можно и военным). Основным отличием этой стратегии от всемирно известной Civilization является сильно развитая дипломатическая линия игры. Выпуск Rise and Rule of Ancient Empires намечен на март нынешнего года.



## Песочница

Кое-что для детишек и взрослых, оставшихся детьми. Нет, это не виртуальная песочница — это виртуальная коробка с детскими игрушками (помните — всякие клоуны, курочки Рябы и плюшевые мишки?). В детство впали программисты из фирмы Philips Media Software, сотворившие Gearheads.



У вас есть 12 типов игрушек. Все, что нужно сделать, — это как следует их завести и поставить в игрушечную коробку-поле, где

вас поджидают игрушки противника. Выигрывает тот, кто первым проведет 21 игрушку на вражескую сторону экрана. Но игрушки — оружие обоюдоострое: как только вы их заведете и отпустите, они становятся неуправляемыми и запросто могут "покатить бочку" на хозяина! Каждый приобретший Gearheads сможет насладиться тремя



вариантами игры: tournament для одного игрока и двумя типами дуэли — человек vs человек и человек vs компьютер.

## Приказ: вспомнить детство!

Как сообщают источники, близкие к руководству известной московской компании Anchutkin Software, специализирующейся в создании игрового ПО для персонала персональных компьютеров, в начале апреля с.г. фирма выпустит коллекционный сборник с комплектом истинно русских игрушек под названием "Вспомним детство '96".



Предполагается, что в состав сей антологии войдут следующие виртуальные игры: "Классики", "Поддавки", "Кубики", "Фантики" (они же "Вкладыши"), "Пятнашки", "Светофор", "Куличики", "Кораблики", "Салочки", "Дочки-матери", "Жмурки", "Прятки" (они же "Кулюкышки"), "Царь горы", "Zhopki", "Ножички" (они же "Напильнички"), "12 палочек", "Трясучка", "Слон", "Балда", "Испорченный телефон" (он же "Чепуха"), "Гляделки", "Пьяница", "Морская фигура", "Кис-мяу", "Казак-разбойники", "Гуси-лебеди", "Бутылочка", "Ну-ка, отними!", "Пристеночек", "Расши-

балка" (она же "Орлянка" и "Расшиши"), "Резиночки", "Водяной", а также "Пионер-бол", "65", "Чеканочка", "Вышибала", "Штандер", "Бег в мешках", "Третий лишний", "Пятый угол", "Кубари", "Городки" и, несомненно, "Лапта".

Все игрушки выполнены в полноценной трехмерной графике, полны оцифрованного видео и оригинального авторского саунда — музыка (47 минут непрерывного звучания) написана Богданом Титомиром, а исполнена духовой секцией популярной московской группы "Тайм-Аут". На сегодня "Вспомним детство '96" успешно запускается как под Windows 95, так и под OS/2. Однако в дальнейшем разработчики собираются перевести коллекцию и на другие игровые платформы (в частности, на Sega MD, UNIX и Dendy).

Пакет милых сердцу любого россиянина игр, переложенных лучшими программистами страны на язык компьютера, будет реализован в двух версиях — на CD и в виде подарочного набора 3,5-дюймовых дискет (74 шт.). Прилагаемое к коллекции "Руководство пользователя" — красочный, в твердом переплете томик формата инфолио в 525 страниц — написано чебурашкиным папой и по совместительству известным сочинителем Эдуардом Успенским. Иллюстрации выполнены внучатым племянником автора великой русской картины "Ё-мое, приплыли..." художником-баталистом Амангельды Козловым.

## Трудно быть президентом

Тема президентских выборов становится в России все более актуальной. Поднабраться опыта управления большой страной можно было еще в Shadow President от Merit Studios, а довести приобретенные навыки до совершенства скоро будет реально в продолжении этой игры: CyberJudas.

Вы становитесь президентом США, только что победившим на выборах. Не беспокойтесь — вам не придется заниматься налогами и проблемами сельского хозяйства — вашим полигоном будет вся планета! Как президент наиболее влиятельной страны мира, вы должны решить: нуждается ли Земля в защитнике обиженных и оскорбленных, или же она спит и видит приветить агрессивного хищника. Свое место в игре нашла каждая земная нация, информация о любой стране позаимствована из архивов ЦРУ (!), а возможные направления развития государств тщательно проанализированы в Tufts University (!!). У вас много советников, но точно известно, что один из них предатель, цель которого — уничтожить вас и ваш мир.

## Спустя миллион лет...

Самым значительным "долгостроем" фирмы Origin считается ее первоклассный авиасимулятор Strike Commander: выпуск игры откладывался раз за разом. Несмотря на это, когда леталка наконец залетала, выяснилось, что SC обладает настолько удачным сочетанием хорошего сюжета (для авиасимуляторов это экзотика) и навороченной графики, требовавшей дорогой тогда 486/66, что его очень неплохо покупали.

И вот, спустя миллион лет, компания объявила о начале работ над второй частью игры. Strike Commander 2 будет выполнен в SVGA-режиме и, к нашему ВЕЛИКОМУ сожалению, будет содержать не мультипликационные заставки, а киноролики с участием живых актеров. Зато радует завязка сюжета: все пилоты наемной эскадрильи Wildcats были убиты, и вам, старому асу, приходится подбирать себе новых коллег...

## Любителям кроссвордов

Можете смело выкидывать все газеты, которые выписываете ради кроссвордов. Crossword от Gametek под Windows запросто заменит всю эту макулатуру.

Производитель предлагает сразу три игры, содержащиеся в одной оболочке. "Кроссворд" содержит 365 лучших загадок из архивов газеты L.A. Times, Word Searcher, шутовину для быстрого поиска необходимых слов в словаре и создания собственных крестословиц (прилагаются английский, французский, испанский и немецкий словари) и, наконец, Decoder, содержащий солидный набор криптограмм. Игра ожидается к концу марта — началу апреля с.г.

# Новая РПГ от Raven Software



А вот и еще одна игрушка под Windows 95. На этот раз RPG — Black Crypt от небезызвестной компании Raven Software.

Сюжет предельно банален. Двадцать два года назад некий монах (существо злобное и криминальное — даром что божий служитель) Эсторот Пэйнгивер (Estoroth Paingiver) был изгнан из



страны Астеры за какие-то преступления. Потом изгнанник вдруг вернулся, да не один, а с... армией демонов и прочих тварей, и

захватил любимую родину. С ним долго вели партизанскую войну и, победив, выслали в другое измерение. (А вот почему парня не



казнили — загадка. Так было бы надежнее, тем более, что в последнее время преграда между этими самыми измерениями стала ослабевать, и гнусный Эсторот снова стал просачиваться на Землю.)

Играя за четырех персонажей, надо проникнуть в замок вражины, вынести из него четыре магических орудия и спрятать их навсегда. Как говорится, с глаз долой, из сердца вон.

## Hexen + engine Quake

### = Heretic 3

Любимая многими за игрушки Heretic и Hexen фирма Raven Software продолжает свое плодотворное сотрудничество с некоей компанией iD Software, поэтому весьма возможно, что очень скоро сериал о приключениях еретика будет продолжен. Однако следующая часть Heretic'a наверняка будет иметь engine Quake, на который уже получена лицензия. Вполне возможно также, что третья часть выйдет одновременно с Quake (почему бы и нет?), так как создать игрушку на всем готовеньком, сами понимаете, много проще. Особенно если учесть новые возможности Quake, в частности, язык описания сценариев, или Quake C, как его теперь называют, а также открытость архитектуры третьего "Дума".

## Return to Zork

### перебирается на ТВ

Сообщается, что фирма Activision лицензировала игру Zork для телевизионного фильма, к съемкам которого приступает компания Threshold Entertainment.

Наверное, живы еще те игроки, которые помнят первые части игры Zork (adventure), получившей распространение лет эдак 15 назад. Помнится, игрушка "жила" в текстовом режиме (текстовый engine — как вам?); позднее, в 1992-м, Zork была извлечена из мрака забвения под названием Return to Zork, получив вторую жизнь — уже в графике. Кстати, скоро ожидается продолжение RtZ, названное Zork Nemesis.

И так уж удачно совпало, что и кинематографисты глаз на игрушку положили: компания Threshold (выпустившая фильм Mortal Kombat) намеревается сотворить по сценарию игры телевизионный сериал. Интересно и то, что чуть раньше Threshold приобрела аналогичные права у фирмы Trilobyte — на ее The 7th Guest и The 11th Hour.

# HIND: эксклюзивно для

## русских игроков

Компания I-Magic, насладившись успехом игрушки Apache (за полгода было продано 200 тысяч экземпляров), обещает нам еще один симулятор вертолетных боев. На этот раз (обратите внимание!) летать мы будем не на буржуйских машинах, а на наших, родных РУССКИХ вертолетах МИ-24, а называться все это будет HIND.

Авторы новой игры (Novalogic) убеждены, что поклонники Apache с не меньшим интересом будут играть и в Hind. "Раз понравилось то, придется по душе и это..." Обещано большое количество интересного оружия и уйма миссий, новая трехмерная графика (летать мы будем над вполне реальными холмами). Но самым любопытным выглядит заявление разработчиков об

использовании в игре технологии искусственного интеллекта, основанной на "достоверных сведениях" (вероятно, донесла разведка?) о том, в каком состоянии находится ныне доблестная российская армия. Интересно, как они это себе представляют?

HIND будет иметь режим DeathMatch, который позволит восьми игрокам, разделенным на две команды, "летать" по сети или по модему. Игра будет совместима с Apache при DeathMatch, так что две игрушки составят единый симулятор "HIND против Apache" (как бы в подражание "Werewolf против Comanche" от Novalogic).

Разработчики обещают выпустить коммерческую версию игры в мае нынешнего года.

# Крутой Дюк:



# правосудие 2-ая DOOM



Что нужно человеку от хорошей дымообразной игрушки? Да пустяки, собственно. Крутой герой. Есть такой — знаменитый Дюк, спаситель человечества. Круче просто не бывает — вон, какой красавец!

Крутое ружье. Налицо. По крайней мере в shareware-версии почти все оружие попросту повторяет DOOM'овское. Нога (вместо добротного удара кастетом в челюсть — не менее добротный пинок в то же самое место). Пистолет (впрочем, в нем приходится менять обоймы, а за это время и застрелить могут). Шотган (оружие настоящих мужчин). Пулемет (так ли важно, что называется он Chaingun Cannon и имеет четыре ствола?). И, наконец, могучий ракетомет (RPG его зовут, не путать с Role Playing Game). А чтобы отличаться от DOOM хоть в чем-нибудь, есть оружие номер шесть — Pipebombs. Эдакий кусок водопроводной трубы, набитый взрывчаткой, и с радиовзрывателем. Страшная вещь — если вовремя



Внимание! Сейчас будет произнесено волшебное слово, и на нас бросятся с кулаками. Да, разумеется, это слово — DOOM. Что, надоел? И в DeathMatch уже наигрались? И даже Heretic, Hexen, Cybermage, Witchaven и TekWar в зубах навязли? И правильно — это все старье, к тому же весьма примитивное.

А вот долетевшая недавно и до России игрушка Duke Nukem 3D — совсем другой поворот событий. Эта штукавина обещает поднять волну покруче самого DOOM'а. И дело даже не в отличной графике (вплоть до 800x600) и не в куче приколов. Дело в принципе. Здесь есть все, что нужно для успеха, — и он уже пришел. Почти все западные игровые издания более чем благосклонно отозвались о DN...

взорвать, разносит врага в мелкие брызги. В коммерческой версии обещают еще четыре вида оружия, так что и с этим никаких проблем.

А раз есть оружие — значит, должны быть

реки крови и мозги (обязательно, господа, мозги!), размазанные по стенам. Этого добра — хоть отбавляй. Застрелил злобного гада — насладились заслуженным зрелищем его внутренностей, не спеша стекающих с



А вот и он — больной зуб. Тьфу, о чем это я? Это же очередной спаситель человечества — Duke Nukem.



Ну Буратино я сегодня. А тут такая дэвушка, да?

ближайшей стены. Не сразу прикончил — можно утоптать свежий труп ногами, правда, потом на полу будут оставаться кровавые следы. От ваших ботинок (классные такие ботиночки, суперменские). Подобающие случаю крики, стоны, предсмертные хрипы — в полном ассортименте. Душа DOOM'ера чувствует себя как доома.

За что мне эта штука нравится — так это за правду жизни. За что ни возьмись — все настоящее, все работает. Ну, пардон, в

туалет зашел человек. Не стоять же просто так. Кстати, там у входа зеркало висит — лично я пока это понял, две обоймы в него разрядил, пытаясь свое отражение прикончить. Итак, идем в кабинку, открываем дверь. Вот ведь как бывает — там (простите, дамы) монстр со спущенными штанами, свои дела делает. Наивный. Мой револьвер быстр — и кабинка уже свободна, хотя и несколько забрызгана кровью. Жму кнопку — и слышу соответствующие случаю звуки, а потом — радостное, на выдохе: "That's better!" — "Так-то лучше". Расстрелял этот унитаз — вода зафонтанировала. Заодно и попил — здоровье от этого прибавляется. Круговорот воды в природе, однако.

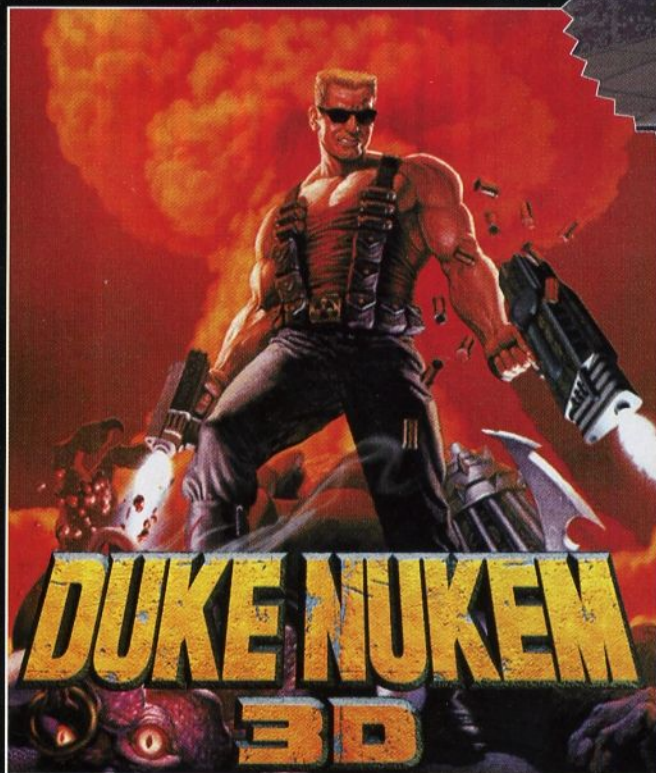
В бар зашел — а там бильярд стоит. Почти весь боезапас потратил, закатывая выстрелами шары в лузы, потом надоело — ногами запихал. Пошел с девушкой знакомиться — есть там такая милашка... Денег ей предлагал — берет, но больше никак не реагирует. Пришлось пристрелить. Можно подумать, что она всю жизнь там простояла — такой ворох баксов из нее высыпался. Зверья, правда, на шум набежало многовато, но уж это-то не проблема. Кстати, сложности явно не хватает — самый "крутой" из уровней, где монстры еще не восстанавливаются, явно слабее Ultra-Violence. Ну, чуть круче, чем Hurt me plenty, но ненамного.

Чего там только нет! Летать — можно, старина Дюк с любимым JetPack'ом с самой первой игрушки не расстается. Плавать можно — акваланги есть, подводная лодка американская стоит. Здоровье с собой таскать можно — для того и inventory, чтобы всякой ерундой его забивать. HoloDuke — это для настоящих эгоистов, так сказать, "я памятник себе воздвиг нерукотворный". Стероиды есть — он не о своем здоровье заботится, а Землю в очередной раз спасает, так что как стероидов глотнет — сразу бегать быстрее и бить сильнее начинает, только и слышен сердца бой. Короче, арсенал обычного супермена — очки инфракрасные, ботинки, чтобы по кислоте носиться, — все, что доктор прописал.

Только вот куда бежать — не всегда понятно. Лабиринт-то всеерьез трехмерный, всюду наклонные плоскости — по карте и то ничего не поймешь, а уж по интуиции —

вообще ужас, то под воду никак не додумаешься нырнуть, то в очередной раз не можешь понять, что же открывает этот переключатель. Впрочем, тем, кто прошел Нехеп, бояться нечего, — здесь загадки не круче. Правда, они... Как бы это лучше сказать... Загадочней, что ли. В самом деле, многие ли способны предположить, что супермен на заводе запросто может сыграть роль... бочки с отходами! Вокруг все очень разнообразное — каждый раз приходится

надо). Неужели еще не ясно? Ладно, ладно. Комнату со страшной рожей посередине помните? А из нее сквозь лазерные мины к карте на стенке проходить пробовали? О! Вот на той самой карте нужное место стрелочкой и надписью



как раз и отмечено. Увы, существуют индивидуумы, которым даже такая подсказка не помогает. Для них — открытым текстом: в одной из камер постер есть, он же плакат на стенке. Вот за ним-то и...

Все прошел, проплыл — и застрял! Что делать-то? Идти просто некуда! Да не расстраивайся ты так — просто не заметил трещин на стенке, да? Так найди — и бомбочку туда — сразу будет телемаркет.

Шестеренки! Давать!

решать совершенно новые задачи.

Ну, разве что, чуть-чуть советов, но очень, то есть чрезвычайно, туманных. Вопросы-то у всех одинаковые — и ответы более-менее одинаковые помогают. По порядку...

Пейте воду — классный источник бесплатного здоровья. И в туалет сходите — штука полезная.

Не можете найти ключ от танцзала? Ищите в баре — есть там такая потайная дверца...

Из того же самого танцзала надо прыгать — иначе никак. Куда прыгать? Да найдете — там уже проще. Да, кстати, когда приканчиваешь ни в чем не повинную девушку — тут же в порядке компенсации вылезает злобный монстр. Так что с этим лучше подождать — сначала очевидное зверье малость проредить.

Как к подводной лодке попасть? Дверь не открывается? И не надейтесь — не откроется. Ее только с той стороны открыть можно. Вот тут придется давать совет по частям. Сначала — самый туманный. Шерше ля фам (то бишь дамочку симпатичную искать

Не беда — достаточно переключиться в режим карты, и станет ясно, как их проходить. Только момент подобрать надо и ружье приготовить — за ними монстры ждут.

Здоровенный круглый зал, да? И как через него перебраться? Да запросто — только вспомнить надо, что по кнопкам можно не только кулаком стучать, но и из ружья стрелять — они все равно нажимаются.

Завод и странная дырка, откуда стреляет бело-зеленая гадость? Пусть стреляет — прими этот выстрел на грудь, как настоящий мужчина. А потом погляди — там слева и справа внизу дырочки есть...

Секретный уровень? Все знакомые уже его нашли и прошли, а у тебя не получается? Элементарно — не пропущай вентиляторы, особенно расположенные повыше, и уделяй как можно больше внимания мерзким грязным туннелям. Больше грязи — и успех придет!

А вот и читы, то есть те самые магические заклинания, которые придуманы исключительно для слабых и тормозных игроков, не способных на честный бой. Как и в старом добром "Думе" их надо просто набрать на клавиатуре во время игры — и вот он,



Ща ка-ак рванет...

**DNCORNHOLIO** — для совсем уж ленивых — режим бога.

**DNCASHMAN** — для буратин и новых русских — швыряется долларами при нажатии на пробел.

**DNITEMS** — для жмоты — дает все вещи.

**DNSTUFF** — для жестоких и не любящих бегать

в поисках ключей — дает все оружие и все ключики.

**DNRATE** — для любящих похвастаться немереной крутотой своего компьютера — показывает в левом верхнем углу экрана количество кадров, отрисовываемых в секунду.

**DNHYPER** — для крутых — дает стероиды.

Особый кайф — наблюдать, как в дюкматче противник прыгает на одной ножке, пытаясь забить тебя нижними конечностями.

**DNSCOTTY** и **DNMONSTERS** — тоже чего-то делают, но что? Сами разбирайтесь, так даже интереснее.

результат.

Не обошлось, конечно, и без недостатков. Игрушка в целом неплохая, но ее же делали апогеевцы... А у этой конторы налицо стремление к старорусскому жанру под названием лубок (в наши дни в такой технике обожают разрисовывать конфетные обертки). А потому, при довольно неплохих текстурах стен (впрочем, в Quake они все равно лучше, но об этом разговор отдельный), животные нарисованы

640x480 (увы, при 800x600 тормозит любая машина), оружие — вполне “бабахашее”, жаль только, что не очень сбалансированное, и ракеты — вне конкуренции, а потому убить владельца ракетомета чем-то другим очень трудно. В общем, играть приятно, примерно так же, как и в DOOM, но с появлением Quake почему-то больше не хочется.

Впро-



Легко понять, что из урны разбегаются крысы, она умеет гореть и разбрасывать горящий мусор. И, самое главное, все это можно изменять.

Такие описания поведения существуют для каждого объекта в игре! И в комплект поставки (на CD-ROM, разумеется) будет входить полный редактор — и для уровней, и для всего остального.

Правда, все эти изменения ограничены весьма жесткой лицензионной политикой: за любую попытку ее нарушить грозят серьезные санкции. А среди ее положений, например, присутствует разрешение фирме

Апогее бесплатно использовать созданные вами уровни, причем любым образом, каким она того захочет. Конечно, у нас на это дружно наплюют, но во всем остальном мире это воспринимается гораздо серьезнее и может сказаться на популярности.

Зато сильна надежда на родителей, которые будут дарить эту игрушку своим отпрыскам, включая в ней “родительский пароль”, позволяющий запретить “обнаженную натуру” и реки крови. Классное, кстати, издательство — подарить другу игрушку, предварительно поставив этот пароль, и не выдавать его.

— Павел Гродек

омерзительно. Мало того, что с увеличением разрешения экрана они практически не меняются, так еще и сами по себе уродливы.

Оружие, расположенное сбоку, — вообще нонсенс. Глупое желание выделиться привело к тому, что прицеливаться просто невозможно. Загоняя врага примерно в середину экрана — а дальше надейся на удачу. Особенно эта глупая идея досаждала в дюкматче (он же DeathMatch).

Кстати, о DukeMatch. Симпатичная и шустренькая графика радует глаз даже в



Ему больно. Он не любил “Магазин Игрушек”.

чем, пока Quake не имеет обещанных средств описания окружающей среды на специальном языке, Duke Nukem 3D может весьма долго продержаться на волне популярности благодаря тому, что у него эти средства есть. Вот кусочек файла конфигурации, описывающего один из элементов обстановки — “резиную” урну:

```
actor RUBBERCAN WEAK
  ifaction RUBCANDENT { ifactioncount 16
    { strength 0 action RUBCAN
      break } }
  else ifhitweapon
  {
    ifwasweapon THROWFLAME
    { state rats ifrnd 48 spawn BURNING
      debris SCRAP3 4 /*
        spawn EXPLOSION2 */ killit }
    else ifwasweapon RADIUSEXPLOSION
    { state rats ifrnd 48 spawn BURNING
      debris
        SCRAP3 12 /* spawn EXPLOSION2 */
      killit }
    else action RUBCANDENT
  }
  enda
```

## Системные требования:

486DX2/66, 8 Мбайт RAM, желательна (очень) быстрая видеокарта.

## Apogee & 3D Realms & FormGen

Duke Nukem 3D

графика > 80%

90% < звук

сюжет > 70%

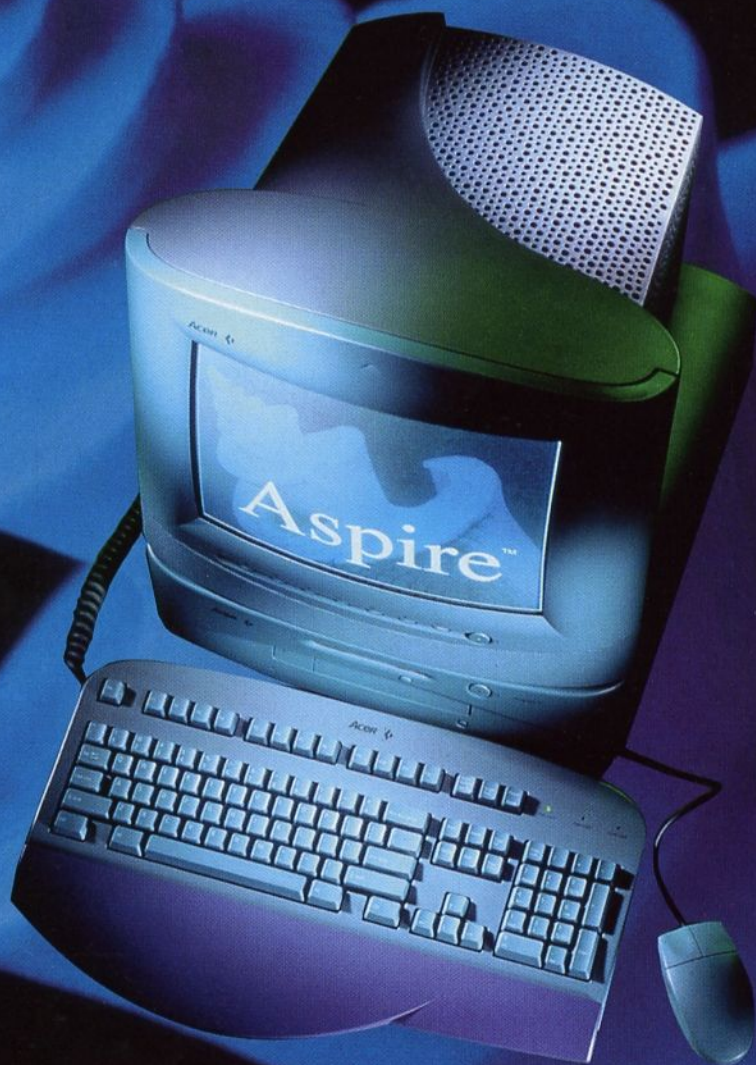
ИНТЕРЕСНОСТЬ  
**80%**

# Aspire

Красота формы  
Совершенство функций

*“Модель Aspire фирмы Acer – на сегодняшний день самое выдающееся явление в компьютерной отрасли.”*

*“EDGE: Work-Group Computing Report”  
11 сентября 1995, том 6, № 277, стр. 25 (1)*



- Центр телекоммуникации
- паутина компьютерных сетей
- расчет семейного бюджета
- мир компьютерных игр
- самый терпеливый учитель
- видео и аудио проигрыватель
- самый стильный дизайн
- управление голосом

ВСЕ ЭТО ВМЕСТЕ -  
ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР  
Aspire



ACER COMPUTER INTERNATIONAL CIS: (095) 258-4401 (ФАКС В МОСКВЕ); (4232) 26-24-97 (ФАКС ВО ВЛАДИВОСТОКЕ)

<b>AIRTON</b> Москва (095) 230-6350	<b>ALSI</b> Алматы (3272) 61-20-73	<b>AREOPAG</b> Бишкек (3312) 44-50-26	<b>CIT</b> Находка (42366) 5-7857	<b>CompuLink</b> Москва (095) 931-9439	<b>Kami</b> Москва (095) 948-3606	<b>Lamport</b> Москва (095) 125-1101	<b>Lanck</b> Москва (095) 444-3154	<b>Lanck</b> С. Петербург (812) 110-6464	<b>Nuron</b> Ташкент (3712) 67-85-87
---	--	---	---	--	---	--	--	--	--

# Подвиг партизана

# STRIFE

VELOCITY  
COPYRIGHT © 1996 VELOCITY, INC.



Злобные гуроны из племени Rogue Entertainment в очередной раз накололи нашего брата! С чем и поздравляю!

Волшебное слово "Strife" слышали? Крутоты всякой ждали, правда? Чтобы и RPG была — с людьми разновесческими поболтать, вещей пособирать, золотишка поднакопить, и старик DOOM по-новому заиграл, с различными там прыжками и ужимками. Дождались... Все, что обещано, есть: тут и злобные враги, тут и хитрые предатели, которых обмануть надо... Вот только мелочевочка — сюжетная линия одна, свернул с нее — и все, смерть приходит быстро. По сути — все тот же "Дум", только левой задней нарисованный.

А чего еще стоило ждать, если engine лицензирован у id Software, идеи вообще собраны "с миру по нитке", а где откопали таких художников — даже представить трудно. Впрочем, я знаю — есть все-таки на белом свете люди, которым и это придется по душе. Для вас, друзья, и стараюсь.

Итак, сюжет. Все как обычно — Землю завоевали злобные гады, народ — под пятой, но не весь — в глубоком подполье обособовались лучшие люди, Сопротивление, понимаешь ли, партизаны... А ты сам — почти случайный идиот, ничего об этой жизни не знаешь, только-только на свет



появился, но уже с ножиком в ручонке. И ведь сложилось же так, что вас в компании с не менее слабоумным вертухаем заперли в комнате, а ключ от нее — у этого самого охранника. Любый мало-мальски знакомый с компьютером уже кричит: "Убить его, убить!". И правда, порешил — получи награду, ключик от темницы. Очень остроумно. Вышел — не удивляйся,

прямо за соседней дверью вербуют. Иди, говорят, в монастырь, раз такой умный...

Да не просто иди — а каштаны из огня таскать. Положи там всех, кого встретишь, и возьми золотую вещицу под названием Offering Chalice — молятся они там на нее, когда жертвоприношения совершают. Что ж тут делать — раз послали, так придется идти... Ужас положения в том, что не пойти невозможно: если в разговоре с



мужиком проявить хоть малейшее сомнение в его словах — это моментальная смерть, без малейших шансов исправить дело.

Взяв вещицу, можно долго бродить в поисках хоть чего-нибудь, чем можно заняться, только какой смысл? Все равно ничего интересного сделать не дадут... Так что прямая дорога в таверну — там тот самый любитель чужими руками жар загребать ждет. И ни на минуту нельзя забывать о собственном коварстве, о злобности и жестокости порабощателей человечества и о ждущем в глубинах мрачных подземелий Сопротивлении. А то, чего доброго, надумаешь договор выполнить — и все, поминай как звали. Убьют, когда за наградой в дом губернатора пойдешь, да если и не убьют — кому ты нужен, без ключей, помощи и самоуважения?

Так что не дури — показывай этому гаду здоровенный кукиш, забивай его ножиком, чтобы патроны не тратить, и жми открывшуюся кнопку. В подземелье радостей всяких много, а среди них — коммуникатор, по каковому тебя некая сексуальная блондетка по имени Blackbird будет морально поддерживать. Время от времени полезно проверять, чего тебе в этой жизни сделать надо. Кнопочка такая есть — "показать текущую цель". По умолчанию — "W", но и переопределить

можно.

А цель у тебя в жизни проста — пойти в тот же самый дом губернатора, только не направо, а налево, взять в каморке огнемёт (сильная, кстати, штука — враги горят весьма красиво), убить все, что встретится, и вперед — на базу Сопротивления. Там вообще делать нечего — так, побродить, перед начальством отчитаться за совершенный подвиг (кстати, начальник крут



до безобразия — полный заряд огнемёта, полный заряд пульсового ружья и все электрические стрелы воспринимает, даже не поморщившись, а ведь этим арсеналом человек семьдесят прикончить можно — как минимум), да и на выход. Хочешь дальше — покупай коммерческую версию.

Только не советую. Даже воровать. Не стоит она того. Лучше в Quake побегать. Или в старика DOOM'а. А если так уж RPG захотелось — на то специальные игрушки есть. Ultima, например...

— Павел Гродек

## Системные требования:

386, 4 Мбайт RAM.  
В общем, DOOM — он и в Африке DOOM.

## Rogue Entertainment

Strife (демо-версия)

графика > 30%

60% < звук

сюжет > 20%

ИНТЕРЕСНОСТЬ  
**20%**



# УБИТЬ ОБОРОТНЯ

Американский беллетрист, потомок старинного немецкого рода, имеющий страсть к расследованию всяческих ужасных злодеяний, владелец небольшого книжного шопа в Штатах и родового замка в Фатерланде — вот он, Габриель Найт. Именно в его шкуре придется



побывать играющему в Gabriel Knight II: The Beast Within. Ну, а вашими противниками на сей раз будут так называемые вервольфы, или

оборотни, волки-убийцы, легко принимающие человеческий облик, но всегда остающиеся в душе нелюдьми.

Только, пожалуйста, не тревожьтесь по поводу "получится — не получится": человек, с блеском раскрывший ужасающие по своей бесчеловечности убийства, совершенные поклонниками религии Вуду (см. первую часть игры), никогда не

**Габриель Найт...** Кто же он такой — рыцарь, летящий на крыльях ночи и поражающий своим мечом всякую нечисть, или писатель, зарабатывающий на жизнь выпечкой детективных поп-романов, а может, последний представитель древнего и загадочного немецкого рода Риттеров? Да, да, да, все это о нем, об этом незаурядном человеке, бывшим некогда главным героем компьютерного хита по имени Gabriel Knight.

Оборотни, являвшиеся для храбрых предков г-на Габриеля предметом профессионального интереса, вновь положили глаз на Германию, и кому как не писателю Найту, этому потомку "охотников за тенями", взяться за умиротворение растревоженных бюргеров и укорот дьявольских созданий...

shadowhunter'ов, "охотников за тенями", то есть людей, занимающихся истреблением всевозможных адских созданий.

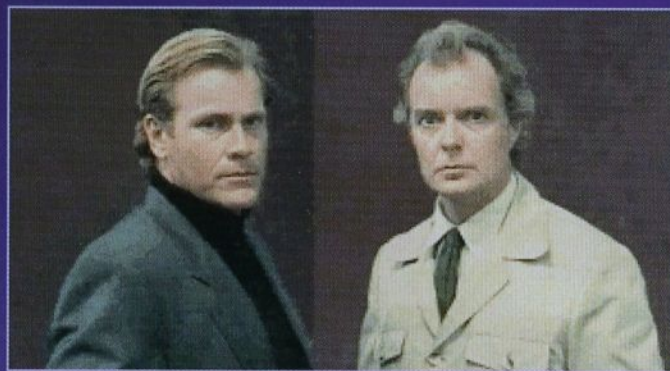
Одним словом, раздумывать, как вы понимаете, некогда. У настоящего shadowhunter'a это в крови — не ведая себя, он со всей

перед вами старая пишущая машинка, из которой какой уже час торчит совершенно белый лист. Пальцы лежат на клавишах, на них играет свет от пламени стоящей рядом свечи (да, в Германии до сих пор сидят без света). По потолку и стенам гуляют причудливые тени, за окном шумят деревья, ветки бьются по оконному стеклу... И тут кто-то требо-

тельно стучит в дверь замка. Вы напряженно вслушиваетесь в наступившую после этого тишину, и малейшие шорохи сами собой вызывают у вас нехорошие предчувствия. Слава богу, спустя некоторое время в

комнату заглядывает "замкосмотрительница" Герда: на своем жутком английском она сообщает, что какие-то люди спрашивают shadowhunter'a. Все ясно, это по вашу душу — надевайте амулет и спускайтесь к народу.

А народ между тем смертельно напу-



Товарищ слева — г-н Габриель, лично.

отступит даже перед, казалось бы, невыполнимым заданием, если только оно касается его чести. А в последнем сомневаться не приходится, так как династия Риттеров вошла в историю Германии в качестве профессиональных

страстью бросается

на поиски и истребление нечисти, а там уж — как повезет: иль на шите, иль...

Как бы то ни было, все ваши проблемы начинаются в тот самый момент, когда вы, перебравшись в Германию, сидите в фамильном замке и кропаете очередной роман. Но муза оставила нашего героя: год работы, а результатов почти нет — растет бумажная гора, однако писанина эта тупа и неинтересна...

Вот и сейчас вы страдаете от творческого бессилия: на дворе глубокая ночь,





ган: этим вечером погибла дочка одного из жителей деревни — ее загрыз волк... с глазами человека. А так как в Германии волки вот уже лет сто водятся исключительно в зоопарках, то и без этих самых человеческих глаз становится ясно — девочка убита вервольфом, то есть оборотнем.

“Но почему я?” — думаете вы, однако вслух ничего такого не говорите. Кровь shadowhunter'a все-таки дает себя знать. Вель именно вы (а не какая-нибудь полиция), что следует из доходчивых

фейс (да и вообще внешний вид) у этих двух игр практически совпадает, так что человеку, игравшему в одну из них, привыкать к другой не придется.

Но вот сказать, какая предпочтительней, не возьмусь. Это все равно, что сравнивать фильмы разных жанров: все упрется в личные пристрастия каждого. Phantasmagoria — это, с какой

точки зрения ни смотри, интерактивный ужастик. А вот Gabriel Knight II — совсем другой колленкор, поскольку речь идет о стопроцентном детективе. Хоть и мистическом. С самого

начала вы занимаетесь только тем, что собираете улики, расспрашиваете свидетелей, все ближе и ближе подбираясь к истине. Если же вы ждете кошмаров как таковых, то напрасно — в Gabriel Knight II их нет.

Заявляю об этом с полной ответственностью. Максимум, с чем вы столкнетесь, — это намеки на ужасы, типа “вот в этом месте, ребята, вам должно быть страшно”. Такое бывает, когда, скажем, звучит тревожная музыка и вы бродите по темному лесу.

Кроме того, как мне кажется, GK 2 проигрывает “Фантазмагории” по части динамичности сюжета (не знаю только, плохо это или хорошо). Если последнюю игру можно “побороть” за выходные, то над Gabriel Knight'ом вам придется потеть от недели до двух (все зависит от вашей сообразительности). Почему? Во-первых, здесь нет “подсказчика” — того самого типа, который хоть смутно, но все же сообщал вам, что делать в “Фантазмагории” дальше. И если это несколько снижало интересность, то только для тех, кто не мог удержать себя от соблазна халявы.

(По крайней мере никто не может сказать, что “Фантазмагория” — скучная игра. Sierra же, похоже,

попросту решила заработать на этом немного денег, и вместо того, чтобы оставить “подсказчика”, опубликовала в инструкции номер своего платного хот-лайна. Российского номера я там, однако, найти не смог, а от желания позвонить по американскому удержался, несмотря на поднимающуюся изредка могучую охоту.)

Вторая причина некоторой затянутости нового Gabriel Knight'a — это, как я полагаю, некая нелогичность игры. Я грешным делом думал, что все производители уже избавились от правил типа “если я не

сломал там веточку, то здесь не смогу позвонить по телефону”, то есть, другими словами, когда какой-то таинственной связью оказываются объединены две совершенно разные вещи. Ан нет, в GK 2 такой подход иногда встречается. К счастью, не очень часто.

Ну да ладно, пора и хвалить. Радует, к примеру, то, что в Sierra читают... “Магазин Игрушек”. А как иначе объяснить тот факт, что создатели Gabriel Knight'a вняли моим причитаниям насчет пола героини “Фантазмагории” и пошли на большую хитрость: решили угодить и вашим, и нашим. Ибо в игрушке два главных персонажа — это сам Габриель и его помощница, за которую вы действуете добрую половину игры.

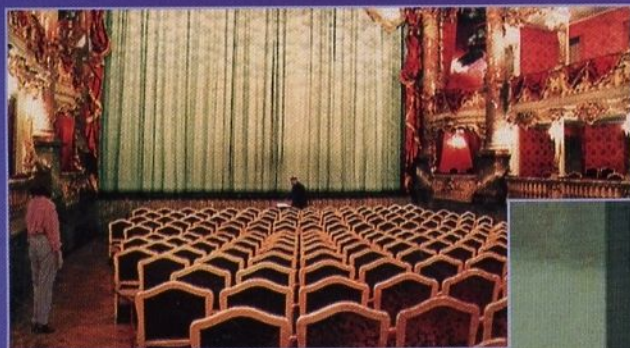


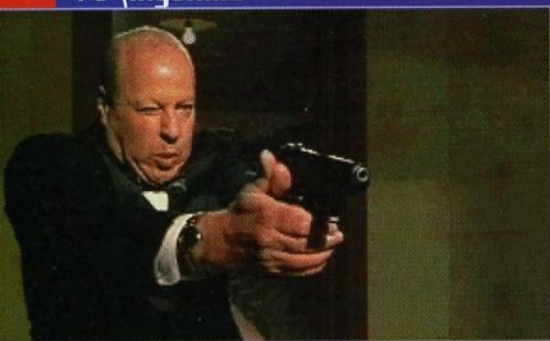
объяснений бюргеров, должны заняться расследованием только что совершенного преступления, только вы сможете отловить и убить оборотня. Ради этого святого дела вам предоставляют во временное пользование домик, стоящий совсем близко от места, где произошло несчастье... Таким образом, следующее утро вы встречаете в доме Хубера. Это и



есть начало Игры.

Ну, а дальше начинается подлинная фантазмагория (не в том смысле, что героя поражают бредовые видения, а в том, что, играя в The Beast Within, волене-нолене вспоминаешь старую добрую “Фантазмагорию”, и раз уж мне все равно не избежать сравнения с этой замечательной игрой, буду применять его в промышленных масштабах). Интер-





значный ответ. Но авторам, конечно же, виднее. Скажем, ответьте мне: кем лучше остаться — вервольфом или человеком? Сценарист настаивает: человеком. А по мне — тут есть над чем подумать. Во всяком случае оборотень уж точно экологически чище. И живет вечно... В общем, это я к тому, что было бы неплохо иметь в игре двойной конец, на выбор играющего. И сюжет стал бы нелинейным...



Зовут ее Грэйс Накимуру (японская, стало быть, девчоночка). Играть за нее вы будете во второй, четвертой и шестой главах. Кетати, о главах. Они как-то странно разбросаны по дискам. Такое впечатление, что создатели почему-то пожалничали и ужали игру до шести

сюжетов, хотя место ей на семи. "Зажатость" выражается в следующем. Во-первых, некоторые связующие фильмы, которые, по всей видимости, не умещались на диск, сильно подпорчены, так что по ходу игры вам может встретиться "произведение" со скоростью демонстрации примерно два кадра в секунду. Подобное на корню убивает все эстетическое наслаждение от хорошей, казалось бы, вставки.

Кроме того, что-то странное творится с последней главой, которая, "сожрав" полностью шестой компакт, вдруг начинает прыгать по пяти предыдущим, используя, по всей видимости, любые свободные места. Отчего так? Пожимаю плечами...

Еще один момент. На мой взгляд, в игре встречаются некоторые спорные вопросы, на которые может быть дан неодно-

Вообще, я только сейчас заметил, что рецензия получилась какой-то ругательной. Однако это вовсе не значит, что игра плохая. Наоборот,



Gabriel Knight II — великолепная вещь. Такие вот "интерактивные фильмы" в самом ближайшем будущем, как мне кажется, вгонят осиновый кол в традиционный кинематограф (так ему и надо). Ведь, согласитесь, куда увлекательнее самому как бы пожить жизнью другого человека (героя игрушки),

самому принимать решения и лично уничтожать гадов. Нет, друзья, обычное кино здесь и рядом не стояло. Как, впрочем, нечего делать рядом с "интерактивными фильмами" играм типа adventure.

Наконец, в играх жанра Gabriel Knight'a человеку не надо догадываться, что, скажем, имелось в виду под тем или иным сборищем различных штрихов. Здесь все воспроизведено с фотографической точностью. В рецензируемой игрушке, к примеру, задний фон обычно представляет из себя фотографию, умело доработанную художниками. А если уж это 3D-графика, то, будьте уверены, ее не отличишь от фотографического изображения.

Короче говоря, мне остается только одно: начать новую статью — о достоинствах Gabriel Knight II и подобных игр. Но делать этого я не буду, поскольку добродетелей здесь не счесть. А может, я ошибаюсь? Что ж, давайте спорить...

— Алексей Бобров



**Системные требования:**

486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM (лучше 4-скоростной), SVGA-адаптер, звуковая карта, совместимая с Sound Blaster.

Gabriel Knight 2: The Beast Within

Sierra On-Line

графика > 95%

90% < звук

сюжет > 90%

**ИНТЕРЕСНОСТЬ**  
**90%**

# Взаперти

Солюшен к игре  
**The 11th Hour**  
 Окончание. Начало в # 2-3 '96.

Итак, вы все еще заперты в доме отвратительного и очень умного монстра по имени Стауф. И головоломки-то оказались совсем простые (кто бы мог подумать!), и страсти-мордасти не такие уж страшные (и не такое видели!), но игра дальше не идет, а Стауф продолжает над вами издеваться, подсовывая какую-то чепуху типа "выстрелов чайника" или "выпивки для нежных шенков". А

water. Вы должны пройти в библиотеку (дверь направо от лестницы в холле), где справа от входа на камине стоит бутылка с тоником. Исследуйте ее (ближе, ближе!) и обязательно схватитесь за крышку.

**Artsy, excited lecher** (искусный, возбужденный развратник). Artsy — анаграмма satyr. Сатир — лесное создание из древнегреческой мифологии, наполовину человек, наполовину, извиняюсь, козел.

Картину, изображающую сатира, можно найти в галерее, в которую надо пройти через старинные часы в холле.

**Rolling rock, bottle cap** (катящаяся скала, крышка бутылки).

Rolling в данном случае означает шум, rock — анаграмма cork (пробка),

ное искусство расцветает под солнцем). Объект, который вам нужен, — картинка, лежащая в галерее под полотном с изображением подсолнуха.

**SkedAddled** (удравший). Это нужно разделить на два слова. Sked — анаграмма desk (письменный стол). Письменный стол стоит в библиотеке, справа от камина. Правда, он вовсе не addled (протухший).

**Part of the body examined in doctor's office** (часть тела, исследуемая в кабинете доктора). Во фразе doctor's office скрыто другое слово — torso (торс). Статуя с чьим-то торсом лежит в галерее.

**Libation for an affectionate puppy called Sounder** (выпивка для нежного щенка называется Клопфер). Клопфер, да будет вам известно, это простейший телеграфный аппарат, вышедший из употребления. Разгадка кроется в слове Sounder, которое еще можно перевести как "звучащий". Нежные шенки имеют обыкновение лизать своих хозяев, поэтому их можно назвать licker (лизун), а это напоминает слово liquor (ликер), что, безусловно, является выпивкой. В общем, это опять бутылка шампанского в комнате Даттона.

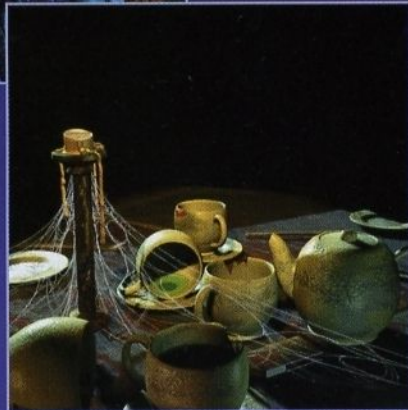
**Animal sullied street** (животное загадило улицу). Street — анаграмма setter (сеттер). Картина, изображающая ирландского сеттера, находится в игровой комнате, слева и выше от шахматной доски.

**Jfer vx qetf...** и т.д. Это очень сложная загадка. Мало того, что она зашифрована, так еще после расшифровки перед вами предстает стихотворение на английском, которое само по себе является загадкой. Но все это указывает на старинные часы в холле.

**Zu goddy od mpy nrmv stpimf...** и т.д. Еще одна вещь в том же духе. Расшифровка состоит в том, что это сообщение было набрано на клавиатуре таким образом, что печаталась не буква, которую имели в виду, а буква справа от нее. Иначе говоря, после дешифровки первая строчка выглядит как "My first is not bent around..." В целом, речь идет о бритве, находящейся в ванной комнате.

**Fruit Loop on stove** (фруктовая петля на плите). Петля похожа на букву "O". Еще одно слово для обозначения плиты, кроме stove, — range. "O" + "range" = "Orange" (апельсин). Апельсин есть в натюрморте, висящем в столовой.

**Dreams abound of arming the rebels** (множество снов о вооружении повстанцев)... Arming the —



союзник ваш в Gamebook'e не всегда дает разумительные подсказки. Что же делать?

Ну, во-первых, не надо дергаться и хвататься за все подряд — так и проиграть можно, а маньяк Стауф только того и ждет. Но хотя он и бесчестен, Стауф играет по определенным правилам. И первое из них: не лезь наперед бабки в печь! Это значит, что в доме много разных объектов, доступных для рассмотрения, но класть на них глаз следует только после "ценного указания" хозяина. Тем, что вы сунете нос туда, куда в данный момент соваться не надо бы, вы вызовете лишь новую порцию издевательств. Итак, следуйте советам психа!

Все, что говорит Стауф, содержит в себе изрядную долю смысловой нагрузки, надо ее только выщипать из-под заумной формы, в которую она облечена. Вот это-то, пожалуй, и есть самое трудное в игре, особенно для тех, кто по английскому в школе имел троечку, а потом и вовсе забыл язык. Впрочем, отличнику не намного легче. Чтобы облегчить участь играющего, и написан этот текст.

Я постарался перевести на русский все фразы Стауфа, но многие из загадок построены на анаграммах (слово, получаемое перестановкой букв другого слова) или игре слов, поэтому теряют свой смысл при переводе. Но, несмотря на это, игрушку все равно можно пройти.

Ну что ж, помолясь, приступим.

**Winter coat worn for a mixer** (зимнее пальто заносено до дыр). Worn в данном случае надо понимать как "сломяно", mixer — как "напиток". Winter coat — анаграмма tonic

то есть "шумная" пробка. Пробку можно найти в комнате Брайана Даттона (Brian Dutton), она застряла в бутылке шампанского, лежащей на полу. Но прежде чем ею заняться, вам придется разгадать головоломку с кассой.

**A heart attack could put you into the ground** (сердечный приступ может загнать тебя в могилу). Heart (сердце) — анаграмма Earth (Земля). Стауф намекает вам на глобус, который стоит в библиотеке.

**BattleGround** (боевая земля). Ground — это не только земля, это еще и прошедшее время глагола grind (полировать). Battle (боевой) — анаграмма tablet (табличка). Таким образом, получается "полированная табличка". Эту табличку можно найти в лаборатории (Lab) за медицинской склянкой на столе.

**Bars deter cuckoo bird** (решетка удерживает кукушью птицу). Cuckoo — кукушка, но и "не в своем уме". Bars deter (решетка удерживает) — анаграмма redbreast (красная грудка). Картина с изображением красногрудой птицы висит напротив старинных часов в холле.

**Modern art flourishes under the sun** (современ-



анаграмма nightmare (ночной кошмар), что тоже является сном. Картина Фузелли "Ночной кошмар" висит над камином в комнате Эда Нюкса (Ed Knox).

**A distant, ancient Castle keep...** Это чем-то напоминает "Гамлета". Правда, в подлиннике я его не читал. Teagarden (чайный сад) — это анаграмма Great Dane (Великий Датчанин). Этот самый датчанин нарисован на картине, висевшей слева от камина в библиотеке.

**A man-horse on the fly** (человеко-лошадь в полете...)... Человеко-лошадь — это кентавр. Кентавра можно найти в часовне (chapel) слева от двери, ведущей в лабораторию.

**Put an olive in a stein, mix it up, and get the equivalent of a fool's London subway** (поместите оливку в глиняную шипуную кружку, взболтайте и получите эквивалент дурацкой лондонской подземки). A fool's London subway (дурацкая лондонская подземка) расшифровывается как "boob tube" (трубка протакта). Olive и stein — анаграмма television. В общем, это просто телевизор в комнате Даттона.



**A vital, instrumental part** (жизненная, инструментальная часть). Не знаю почему, но это орган в часовне.

**22233642-736846873.** Это опять код, и расшифровывается он как ACADEMIC-PENTHOUSE. Пентхаус, как известно, — шикарное жилье на верхнем этаже здания. Все это является указанием на ладью, стоящую на шахматном столике на чердаке.

**Light piece from great orchestra** (кусочек света от великого оркестра). Объект должен давать свет. Его название спрятано в словах great orchestra, и это torch (факел). Его можно найти в часовне на алтаре.

**Cheesy gadget that sounds larger** (сырное приспособление, которое звучит больше). Загадка построена на созвучии слов greater (больше или, по-другому, larger) и grater (терка). Терку можно найти на кухне, но сначала вы должны решить головоломку с блюдами.

**500 = 100 = 0.** По-английски это уравнение прозвучит как "500 is 100 is 0", если его прочитать. Если же вместо цифр арабских поставить римские, то так: "D is C is 0" (у римлян не было нуля, если не ошибаюсь). Если убрать пробелы — "Disc...", Это указывает на диск с первой частью The 11th Hour — The 7th Guest, который можно найти в лаборатории.

**Blend a TEAPOT SHOT and the pearlies won't rot** (смешивай ВЫСТРЕЛ ЧАЙНИКА, и жемчужины не испортятся). Жемчужины — это зубы, а TEAPOT SHOT — анаграмма toothpaste (зубная паста). Ее можно найти в углу раковины в ванной.

**Slyness holding shipment in choppe** (хитрость управляет отгрузкой при отсечении)? Другое слово для slyness (хитрость) — quile. Holding shipment означает lot (сортировать). "Guile" + "lot" + "in" = "guillotine" (гильотина). Она находится в комнате Гамильтона Темпла (Hamilton Temple).

**Poor drainage could still produce a flower** (плохой дренаж может все же помочь вырастить цветок). Drainage — анаграмма gardenia (цветок такой). Это указывает на большой

белый цветок, нарисованный на картине, висевшей наверху на лестнице.

**Sounds like it got higher from wine** (звучит, будто это поднялось из вина). Опять игра слов. "Got higher" = "rose" (поднялось), а это, в свою очередь, роза. Вино бывает розовым. Роза находится в комнате Мартина Бердена (Martine Burden).

**What kind of jewelry is angrier** (какой вид драгоценностей злее)? Angrier (злее) — анаграмма earring (серьга). Она находится на туалетном столике в комнате Джулии Хейн (Julia Heine).

**You might hear a well-mannered Cockney with a 60's hairstyle** (ты, должно быть, слышал кокни с хорошими манерами и прической в стиле 60-х). Кокни — лондонские людские "отбросы", убоги и душевно, и материально (едва ли не наши бомжи). Well-mannered (с хорошими манерами) означает to behave (вести себя как следует). У кокни всегда существовало собственное наречие, похожее на язык Элочки-людоедки, при этом они еще коверкали и произношение. Так вот, в устах кокни behave прозвучит как "beehive", что означает пчелиный улей. Этот самый улей находится в комнате на самом верху.

**Instrument is sharp, but is missing its head** (инструмент точен, но у него отсутствует передняя часть). Если в слове sharp (точный) убрать первую букву, то получится harp (арфа). Она находится в музыкальной комнате, но сначала вам придется решать головоломку с мебелью.

**A defective truck with a crane makes for a ball-busting ballet** (дефектный грузовик с подъемным краном устраивает разорительный для шаров балет). Truck (грузовик) и crane (кран) — это опять анаграмма, на этот раз слова nutcracker (дробилка для орехов). Ее можно найти возле левого нижнего угла двери, ведущей в игровую комнату.

**Look at key missing first misprinted label** (посмотри на ключ, у которого нет первой метки). Если переставить буквы в слове label (метка) и добавить к ним две отсутствующие "ey", то получится eyeball (глаз). Этот глаз лежит на бильярдном столе в игровой комнате.

**Disabled cutting edge** (закрытый режущий край). Если у disabled (закрытый) убрать приставку "dis", то оставшееся "abled" будет анаграммой слова blade (лезвие). Оно, лезвие, застряло в передней спинке кровати в комнате Гамильтона Темпла.

**Unreasonable reason** (неблагоразумный разум). Reason еще можно перевести как "мотив" (motive), а другое слово для unreasonable — loco. Следовательно, это locomotive (локомотив). Это головоломка с поездом на чердаке.

**Paper used in unusual theses** (бумага, используемая для необычных тезисов). Theses — анаграмма sheets (листы), но речь идет не о листах бумаги, а о другом значении этого слова — "простыни". Они находятся в комнате Мартина Бердена.

**Adroit holding a sharp instrument** (ловкач управляет острым инструментом). Если ты ловкач (adroit), то тебя

можно назвать способным (clever). В данном случае ловкач управляет буквой "a" (holding a). Если в слове clever добавить "a", то получится cleaver (большой мясницкий нож). Этот нож торчит в кухонной двери.

**A desserted Arthropod** (дессертный артропод). В данном контексте это трилобит — морское животное, изысканное лакомство. Блюдо находится на столе в столовой.

**663 264625 46 2 6455466.** Еще один шифр. Расшифровка: ONE ANIMAL IN A MILLION (одно животное в миллионе). В слове million действительно только одно животное — lion (лев). Статуя льва стоит на вершине лестницы.

**Drink left at sea** (напиток, оставленный возле моря). Port (порт) — это также тип ликера. Этот ликер находится возле кровати Эдварда Нюкса.

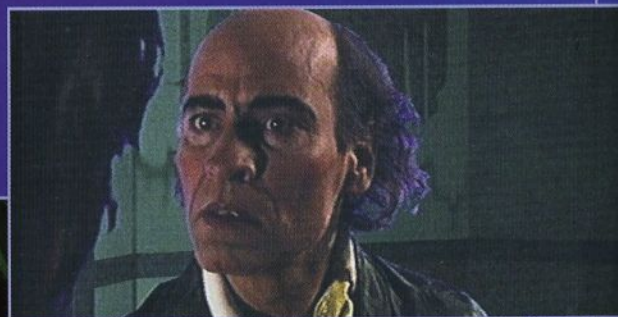
**Snake, baby, trap** (змея, ребенок, капкан). Все эти слова имеют нечто общее, и это погремушка (rattle). Rattlesnake — это гремучая змея, а на капканах тоже иногда ставят погремушки (понятно для чего). Чтобы добраться до погремушки, вам придется спуститься через пол в "кукольную комнату" (Doll Room), но сначала надо решить головоломку со слонами. Секретные панели в полу находятся слева от туалетного столика, в углу.

**A letter from Greece is quite a number in Rome** (буква из греческого — цифра в римском). Имеется в виду римская цифра II — XI. Эта цифра есть на циферблате старинных часов.

**This eight letter word has kst in the middle, in the beginning, and at the end** (это восьмибуквенное слово содержит "kst" в середине, начале и конце). Все довольно просто: "kst" — середина, "in" — начало (in the beginning), "and" — конец (and at the end). Это inkstand (чернильница), находящаяся на столе в библиотеке.

Итак, вот вам полный солишэн! Играйте и наслаждайтесь! "Продолжай, Карл, ты добрался почти до конца!"

— Алексей Санков



# Мистика

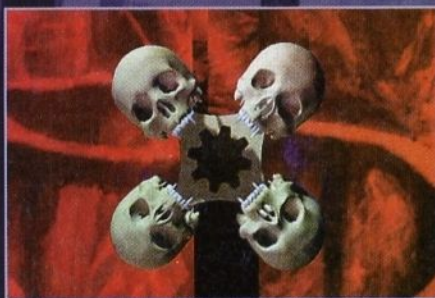


Как это обычно бывает? Вы делаете невинную глупость, совершаете что-нибудь необдуманное, а потом этот легкий вздор выливается в захватывающее приключение на собственную голову.

...В тот раз все началось с дурацкого спора с друзьями. "Слабо просидеть всю ночь на территории музея аномальных явлений?" — подначивали они. Не слабо. Запросто. No problems.

Повеселились ребятки, попугали, да и смотались, как только где-то завyla собака. Но любопытство проклятое, с ним почти невозможно бороться! И ради чего, спрашивается, надо было выпендриваться, демонстрировать свою якобы смелость? Какой черт нащепал лезть в этот кошмарно-инфернальный музей? К тому же через какой-то потайной подземный туннель, а скажем, не в окно (как все нормальные

Видимо, заразителен не только дурной, но и хороший, очень хороший пример. Великая игра Myst, созданная компанией Broderbund, долгое время не дававшая покоя многим игроманам, кажется, наконец-то получила достойного преемника: фирма Sierra выпустила замечательную игрушку Shivers, которая — вот парадокс! — настолько похожа на Myst, насколько же от него отличается. Причем не в худшую сторону.



и очевидна, но едва ли выполнима: либо ичедие ала отбросит концы с вашей подмогой, либо вы отправитесь в лучший из миров с его помощью.

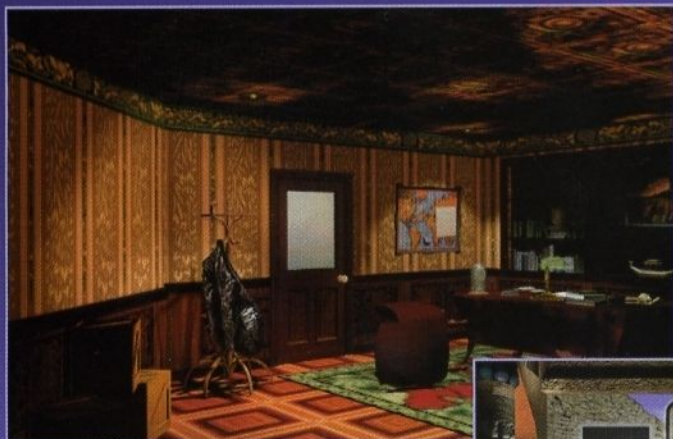
Такова, вообще говоря, общая сюжетная линия игры Shivers. На самом же деле эта адекая эпопея начинается задолго до появления в ней играющего, который, материализовавшись, по ходу дела раскрывает историю до последней точки, выясняя, откуда и как появился этот

назойливый лукавый (которого, кстати, зовут Ихирі).

Дабы истребить проклятого чертяку, следует скрупулезно собирать некие талисманы, найти которые — задача не для средних умов (да не пугайтесь вы, добраться до них все-

имеет даже некоторый обучающий момент, ибо почти все оккультные знаки (египетские или латиноамериканские) взяты из реальной жизни.

Только вот я еще о чем думаю: с чего это



Личные апартаменты профессора.

люди).

Ну да бог с ним, с этим музеем — надо еще с его подвалами разобраться. А в них... в них... вы не поверите: в них валяются трупы не первой свежести, а еще летают души этих самых покойничков. Впрочем, и это, так сказать, цветочки: здесь же планирует некий ужасный демон, пытающийся и тебя превратить в хладное, разлагающееся, смердящее тело. Цель хоть



Египетский зал музея.

таки можно, это я для красного словца). Любопытно также, что сама игрушка при всей своей головоломной потусторонности



"Сьерру" потянуло на мистику и ужасы? Не знак ли это какой? Ведь это уже вторая подряд игрушка, до отказа забитая сверхъестественными событиями. (Правда, в отличие от своей предшественницы Phantasmagoria, Shivers разместила на вполне человеческой площади в один CD.)

Однако сравнивать эту игру, на мой взгляд, надо не с Phantasmagoria, которая ей все же чуть-чуть уступает, а с Myst. И вот здесь сказать со всей определенностью, кто кого превосходит в плане играбельности, довольно сложно. Однако об общих моментах поведать могу без особых проблем.

Начну с того, что в обеих играх использо-





ван одинаковый сюжетобразующий подход: вы оказываетесь в некоей странной ситуации, из которой надо выбирать, оставаясь по возможности в целостности и сохранности. Далее. В обеих компьютерных действиях умеренное количество видео симпатично перемежается с классной графикой. (Кстати, и в том, и в другом случае графика выдана на "Маках", а затем переносилась на PC с помощью 3-D Studio.)

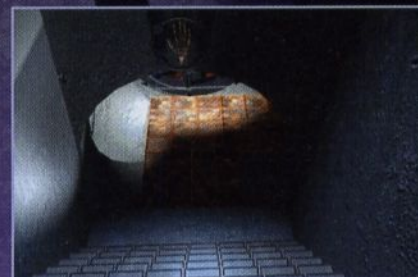
Но основной объединяющий момент

меню, как бы вспомнить необходимый момент (просьба не путать с вызовом ранее сохраненной игры). Эта новация тем более полезна, что часть игровой информации сообщается в устном виде, и успеть ухватить главную мысль с первого раза, пытаюсь постичь все нюансы разговорного английского, не так-то просто.

Только не думайте, что Shivers сводится к простому последовательному отгадыванию головоломок. Немалую роль играет и то, в какой очередности решаются задачи. Более того, игра усложняется тем, что из вас в любой момент могут вышибить дух (или его часть), поэтому лично мне приходилось переигрывать некоторые моменты, дабы не соваться в те места, где

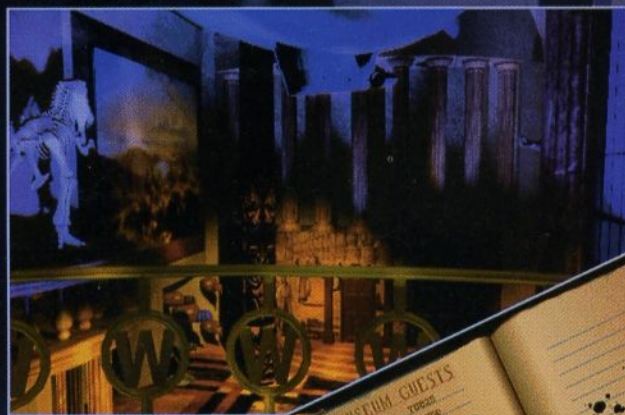
живут сплошные неприятности. Но не пугайтесь сложности Shivers'a:

достаточно 486/33, лучше всего побереечь нервы и понекадь машину с более шустрым процессором. Само собой разумеется, что Shivers'у необходимы 8 мегабайт оперативной памяти, двухскоростной привод CD-ROM и форточки (Windows) от 3.1 до 95 в режиме 640x480x256. Если ваш компьютер не имеет звуковой карты, воздержитесь от покупки игры. Впрочем,



В поиска выхода приходится спускаться даже в подвал музея.

все это можно вычитать в инструкции, а теперь кое-что от себя. Прежде чем приобретать Shivers, было бы недурно выяснить, что за видеокарта стоит на вашем ПК. Ибо полного размаха графика игрушки достигает только на картах с



Центральный холл музея. Несколько странен, не правда ли?

заключается в сугубой психоделичности, пронизывающей сюжеты обеих игр от начала до конца. В Shivers психоделия живет и побеждает начиная с бэкграундов и кончая звуком, который может напрочь снести "крышу", а с ней и мозги (в случае если с последними у вас не все в порядке). Правда, прозорливые ребята из Sierra это предусмотрели, написав на коробке и в инструкции, что игра не рекомендуется тем, кому нет 13, а также людям с неустойчивой психикой.

Ну, а какова Shivers с точки зрения интерфейса? На мой взгляд,

так же симпатична, как и в других своих ипостасях. Вы видите игровой мир глазами героя. Движение выполнено в стиле все того же Myst'a, то есть оно позкранное. Вы можете сунуть свой нос туда, куда сможете его сунуть, и взять все, что вам позволит взять. При этом авторы предусмотрели одну очень интересную и полезную возможность: дабы избавить вас от просмотра каких-нибудь мистических книг с карандашом в руках, когда надо выписывать необходимые сведения или со всем тщанием перерисовывать те или иные схемы (в чем, впрочем, есть своя прелесть), вам предлагается, войдя в опции и выбрав соответствующее



любая задача, любая встретившаяся вам головоломка имеет свое решение, имеет свой ответ, который находится где-то рядом. Правда, он может быть где угодно: в книге, письме, пентаграмме, на полу, на стенах... Так что все внимание к мелочам! А еще включите на полную катушку свою память: очень важно держать в голове если не все сюжетные ходы, то хотя бы ключевые.

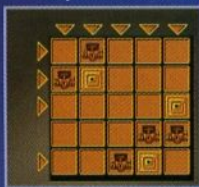


Несколько слов об игре в Shivers как о процессе. Он (процесс) затягивает вас без остатка, на что, безусловно, во всю работают пейзажи игрушки и музыка. При этом оказываемый действием психологический и моральный прессинг по силе превосходит любой кошмарный ужастик. Настоятельно рекомендую попробовать Shivers ночью (если у вас в порядке здоровье) — ощущения просто непередаваемые.

Наконец, об аппаратных запросах. Назвать их скромными — язык не поворачивается. И хотя на коробке написано, что-де игре по минимуму

одним мегабайтом видеопамати. Кроме того, желательна локальная шина VL-bus или PCI...

— Александр Коровкин



**Sierra On-Line**

---

Sierra

ИНТЕРЕСНОСТЬ

100%

графика > 100%

100% < звук

сюжет > 100%

# Пропушки в повешенным

## Старая-старая сказка

Приятно лишний раз отметить, что давние, проверенные временем идеи принципиально не хотят сдаваться и, воплощенные в новой форме, запросто могут дать сто очков вперед любому миллионнодолларовому навороченному новоделу. В данном случае речь — об



игре *Frankenstein: Through the Eyes of the Monster*, созданной компанией *Amazing Media Group* и распространяемой вездесущей *Interplay*.

Кто знает, может быть, на этот раз авторов вдохновил успех *Virgin's* игрой *The 7th Guest*, сделанной по мотивам произведений классика детективного чтива Эдгара Аллана По?.. Но, так или иначе, на PC воскрешен еще один бестселлер минувших времен — история о моральном уроде по имени Франкенштейн. На мой взгляд, сценаристов этой игры можно только превозносить: примитивный сюжет о вырвавшемся на



Устав натягивать армейские сапоги и мчаться, бряцая оружием и медалями, в очередной раз вырывать родную, большую, яйцообразную и голубую п. из цепких вражеских когтей (то бишь добиваться справедливости и, понимаете ли, правды-матки), можно развлечься иным способом. Скажем, стать на время... повешенным, чтобы, не надевая сапог и не бряцая оружием, снова попытаться найти... правду-матку. Куда нам без нее!

кто все-таки в этой игре тот самый монстр — вы, создание с кристально чистой душой, умопомрачительной (в прямом смысле) внешностью и прошлым висельника, или ваш творец симпатяга Франкенштейн, владелец неизменного белого халата и блуждающей безумной улыбочки.

их бесчисленных копыт отдается гулким эхом боли во всех частях тела... Все мои попытки открыть глаза и осмотреться приводили лишь ко все нарастающей боли, мне казалось, что голова моя раскалывается, переполненная страшными и фантазмагорическими видениями... Наконец, одно из них преврати-



свободу в несокрушающем монстре, составленном из полусгнивших человеческих запчастей, они смогли превратить в очень интересное и красивое приключение, предоставив вам решать,

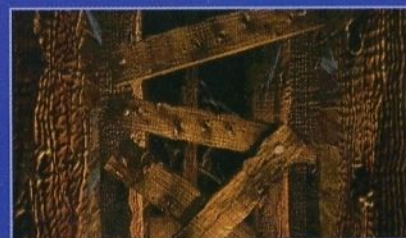
Конечно, вы вольны играть в "Франкенштейна" как в некую последовательность легких задачек, не сильно обращая внимание на то, в какую сюжетную оболочку они облачены, но, по-моему, те, кто пожалеет упустить такую прекрасную возможность окунуться в мир философских и научно-фантастических представлений прошлого века, окажутся в куда большем выигрыше, благо игра продумана предельно добротно.

лось в фигуру человека, склонившегося надо мной. Очертания его были расплывчаты, и я долго не мог понять, что это. Вскоре, впрочем, мое зрение стало более четким, и я узнал его. Доктор Франкенштейн!.. Его зловещий голос гремел в моих ушах, а я силился вспомнить, что же со мной случилось... Доктор наклонился ко мне со шприцем в руках. Я едва смог различить тонкую звенящую ноту укола на фоне дьявольской симфонии остальной боли, захватившей меня в бурлящий водово-



## Пробуждение

Какая страшная боль!.. Как будто я брошен в пыли, а надо мной несется табун диких лошадей, и каждый удар



рот, но боль быстро пошла на убыль, оставляя место гнетущей тишине неизвестности...

Так начинается ваше пробуждение в новой для вас роли — монстра, созданного гением безумного доктора Франкенштейна с помощью нового минерала "Life Stone" ("Камень жизни") и загадочной "энергии L". Вам предстоит учиться ходить, подчиняя себе тело, составленное из разнородных частей, и заново узнавать окружающий мир, пытаться разобраться в назначении вещей в громадном доме Франкенштейна, в сущности его открытия и всей чудовищности этого грандиозного эксперимента. Человеку с рассеянным по обрывочным воспоминаниям

появление на операционном столе с неумолимой жестокой ясностью. **ВЫ БЫЛИ ПОВЕШЕНЫ ДВА ДНЯ НАЗАД!** Повешены по приговору городского суда, обвинившего вас в убийстве собственной дочери. Вы вспомнили все: и тщетные попытки доказать свою невиновность, и холодную логику предъявленных вам улик, и оглашение приговора суда, и хмурую серую толпу, пришедшую на городскую площадь, дабы насладиться видом болтающегося на веревке тела убитой.

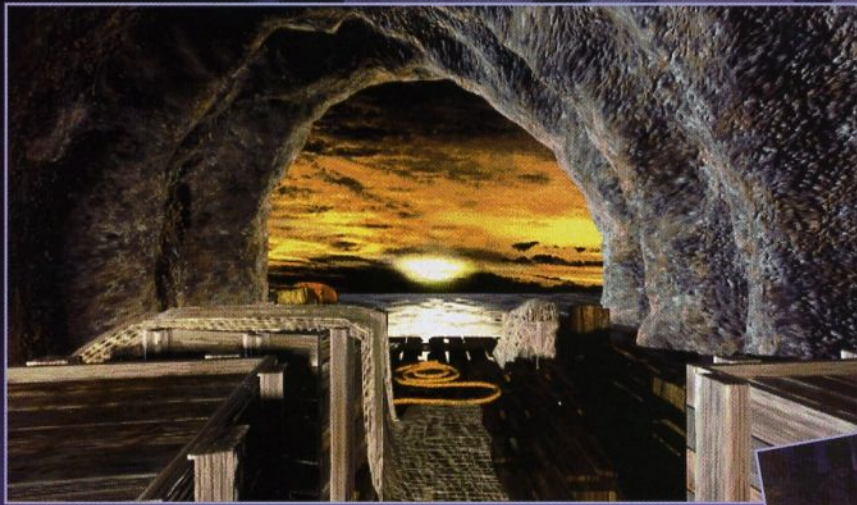
Выход один — не просто явиться перед судьей, уповая на его милость, а принести с собой бесспорные доказательства своей невиновности. Но для этого прежде нужно найти настоящего



убийцу им "материал" и может ли он рассчитывать на дальнейшие "поставки этого материала". Откуда у доктора человеческие рука и голова, которые вы видели в лаборатории? Не это ли загадочный "материал" Владимира? И где он берет его: в морге или на большой дороге? Пытаясь ответить на все эти вопросы, вы все больше убеждаетесь в виновности Франкенштейна и его сообщников в преступлениях, приписываемых вам. В одной из записок вы находите разгадку столь бесспорных улик против вас — главный судья был одним из тех, кто помогал доктору в его бесчеловечных опытах... Каждая минута в этом здании приносит новые загадки, а ключа к ним и к своей свободе все нет и нет...

**Я сказал: Myst!**

Жанр этой игры можно описать только одним словом — Myst (и мне все равно —



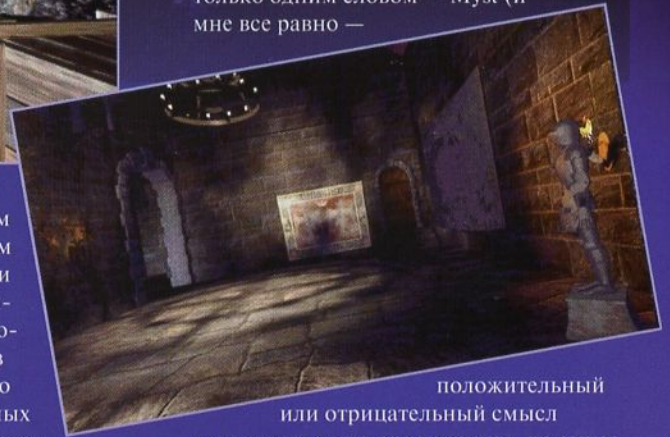
прошлым, настоящим, составленным из бесчисленных загадок, оторванным от окружающей жизни, будущим, полным неясных страхов и подозрений, вызванных самим появлением его на свет, надлежит найти свое "Я" и, поняв все безумие замыслов доктора, бежать, чтобы рассказать правду о себе и своем демиурге.

Задача не из легких: покачиваясь на не слушающихся пока ногах, едва справляясь с головокружением и тошнотой, вы должны исследовать жилище доктора, но ваших сил не хватает даже на то, чтобы перенести моток проволоки в другую комнату, не говоря уж о более полезных предметах домашнего обихода — таких, как ломик-монтаж. Да и многое ли сделаешь под пристальным взглядом Франкенштейна, рьяно оберегающего секреты своего будущего могущества? Постепенно, изучая окружающие вас устройства, беседа с самим доктором и читая втихомолку его записки о ходе экспериментов, вы вникаете в их суть и все более исполняетесь решимости сбежать из этого кошмара.

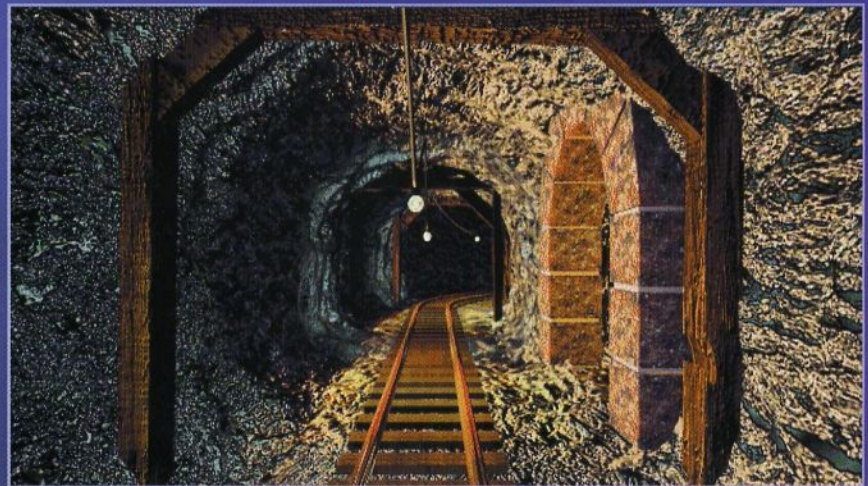
Но, оказывается, обратно пути нет — воспоминания о происшедшем обрушиваются на вас шквалом отчаяния и бессильной ярости, объясняя ваше

убийцу. По мере продвижения по секретным ходам и вентиляционным шахтам вы отыскиваете все более и более загадочные документы, постепенно складывающиеся в вашем сознании в пока еще неясную, полную странностей и беспочвенных подозрений картину происходящих в этих стенах событий.

Некий Владимир оставил доктору Франкенштейну записку, в которой интересуется, хорош ли предоставлен-



положительный или отрицательный смысл вкладываете вы в это короткое, но емкое слово). Вырастающих из земли шестерен, правда, здесь нет, но интерьеры мрачных коридоров и залов дома доктора переданы все с той же сногшиба-







бательной фотореалистичностью, которой очень не хватает многим фотографиям, а небо, видимое из окон, сюрреалистично и полно мрачных предзнаменований.

Игра очень удачно передает обстановку мрачного обиталища служителя наук прошлых веков. Как и в Myst'e, все окружающее пространство наблюдается из глаз вашего героя, ваши перемещения в нем строго позиционированы, но, стоя на каком-либо месте, вы имеете право повернуться на все четыре стороны, чего часто бывает больше чем достаточно. Многим такой подход к графике не нравится, но, по-моему, это весьма удачный компромисс между низким качеством и "квадратичностью" прорисовки интерьеров в реальном времени и семью-восемью "фантазмагорическими" компакт-дисками оцифрованного видео. К тому же это сильно облегчает задачу играющего, которому не нужно лишний раз залезать в пустынные закоулки, где отродясь ничего не лежало.

В общие статические интерьеры



хорошо вписываются видеовставки, правда, довольно редкие в силу невысокой заселенности дома доктора Франкенштейна. Самого же доктора в этой игре очень темпераментно и реалистично сыграл Тим Карри, известный голливудский киноактер. К моему глубочайшему сожалению, во всем необъятном франкенштейновском жилище я так и не смог найти зеркала,

поэтому описать внешность главного героя я не могу, хотя, возможно, это и к лучшему — многие могли бы не вынести жгучей зависти к столь впечатляющей внешности.

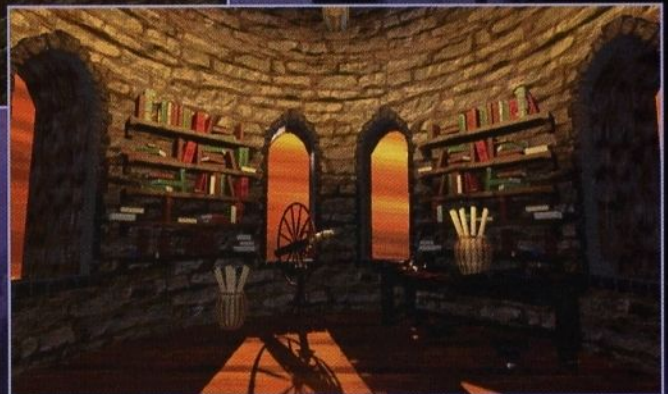
Все видео- и аудиоролики могут быть прерваны простым нажатием пробельной клавиши или кнопки мышки, если выбрана соответствующая опция, однако я не советую вам слишком часто прерывать затянувшиеся монологи доктора, поскольку в них содержится много полезной информации, а повторять во второй раз сказанную фразу ни доктор, ни ваш герой не согласятся. Кстати, разговоры, ведущиеся героями, текстом на экране не дублируются, поэтому играть лучше вместе с товарищами: один английский хорошо знает, другой с собой SoundBlaster принесет, а третий просто умный человек.

Что касается остальных опций, то они позволяют лишь регулировать скорость проступания картинок друг сквозь друга и скроллинга при поворотах, да включать-выключать "Help Cursors", чье действие состоит в проявлении хватательного рефлекса у руки-курсора, когда она наводится на предмет, который можно потрогать или взять с собой. Очень хорошей идеей мне показалось наличие в описании и help'e нескольких фрагментов из зачина истории Франкенштейна, которые являются ничем иным, как указаниями на то, что нужно делать для прохождения начальной части игры.

**И о конкретном**

Безусловными достоинствами Through the Eyes of the Monster являются высоко-

качественная, хотя и статическая графика SVGA, хорошо продуманный сюжет и общая концепция игры. Музыка, сопровождающая "Франкенштейна", может показаться излишне занудной, но в процессе игры на это мало обращаешь внимания, к тому же аудиоряд прекрасно сочетается с мрачными интерьерами дома и точно передает состояние напряженности и тревоги, не покидающей вас на протяжении всей игры. Звуковые эффекты весьма реалистичны, хотя их все же маловато.



Пожалуй, единственным недостатком игры, могущим повлиять на решение о ее приобретении, может стать уже упоминавшаяся выше невозможность играть в нее без звуковой карты и хотя бы посредственного знания английского языка. Остальные же требования "Франкенштейна" к системным ресурсам ограничиваются 486-м компьютером с четырьмя (лучше восемь) мегабайтами памяти и системой MS Windows 3.1 или Windows 95. Правда, будучи запущенной на машине указанной конфигурации, игрушка работала, оставляя достаточно времени для кофе и философских размышлений.

— Виктор Жижин

**Interplay & Amazing Media Group**

Франкенштейн: Глаза монстра

графика > 95%

75% < звук

сюжет > 87%

**ИНТЕРЕСНОСТЬ**

**95%**

# ВПЕРВЫЕ В РОССИИ

## МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ НАБОР

### Мультимедийный набор

с руководством пользователя  
на русском языке

и комплектом CD-ROM дисков

российских разработчиков!



 **CompuLink**<sup>®</sup>

Новый уровень технологий и услуг

#### Компьютерный супермаркет:

Садовая-Триумфальная, 12  
Тел./факс: 209-2975  
Тел: 209-5495,  
209-5403

#### Компьютерные салоны:

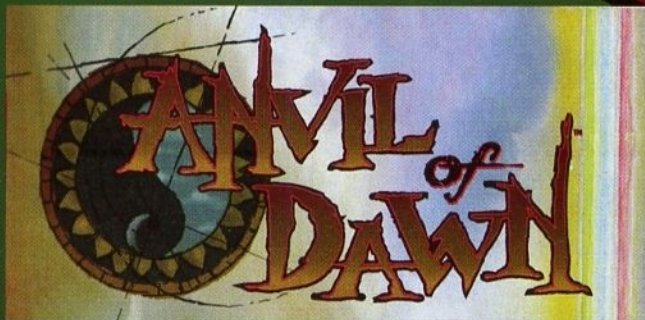
ТД «Библио-Глобус» Дом книги, 2-й этаж  
Мясницкая, 6 Новый Арбат, 8  
Тел.: 924-2673 Тел.: 913-6963,  
923-4173 913-6964,  
Факс: 928-2394 913-6962

#### Офис:

Москва, Удальцова, 85.  
Дилерский отдел:  
Тел.: 931-9270, 931-9230,  
931-9334, 931-8696,  
931-9439.  
Факс: 931-4011

**Внимание!**

Покупателям мультимедийного оборудования 7 часов работы в  
**Internet - бесплатно!**



# Anvil of Dawn против StoneKeeper

## Краткое содержание

Общая идея обеих игр сколь традиционна, столь и одинакова: вы боретесь с силами тьмы, чтобы в конце концов победить главного ирода. Как обычно, основного изювера изображает некий злой волшебник. В данном случае (в обеих играх) это воин в полных рыцарских доспехах черного цвета. Получается, что авторы этих RPG имеют довольно схожие представления о наиболее подходящем воплощении зла.

В AoD вы ходите по подземельям один, а в SK к вам могут присоединиться спутники (до трех), правда, не по вашему выбору, а в соответствии с сюжетом.

## Интерфейс

Обе игры сделаны в разрешении 320x200 x 256 цветов. Хотя такой видеорежим и не позволяет достичь качественной

На наш взгляд, самыми стоящими играми в жанре Role Playing Game в прошлом году стали **Anvil of Dawn** (AoD), созданная компанией New World Computing, и **StoneKeeper** (SK) от Interplay. Обе игрушки вышли в самом конце 1995-го и имеют некоторые общие моменты (вне зависимости от одинаковой жанровой принадлежности), а потому было бы интересно провести их сравнение. Итак, AoD vs SK. Кто кого?

графики, тем не менее игры смотрятся вполне прилично, и на играбельность их видеоряд не влияет.

В AoD внешний вид экрана достаточно стандартен: есть основное окно — вид от первого лица, toolbar с возможными действиями, скроллируемый список заклинаний и окно, показывающее небольшую часть карты вокруг вас. Интерфейс удобен и интуитивно понятен.

Хранение различных предметов организовано по принципу, впервые примененному в одной из игр серии Ultima: у вас есть мешок, чемодан или другая "емкость", где все и лежит (валом). Разумеется, есть ограничение по общему допустимому весу. Однако при его превышении вы все равно можете тащить весь груз

разом, но начинаете быстрее уставать в битвах. Возникает противоречие между желанием "все свое носить с собой" и хотением не перегружаться. Вот самое простое решение этого вопроса: понав на



SK • Первая страница записной книжки с портретом главного героя.

новый уровень, вы сваливаете часть мешков у входа; затем, истребив всех монстров, возвращаетесь за своим барахлом и идете дальше.

SK. Здесь интерфейс удобен и понятен примерно в той же степени, что и в AoD, но сделан несколько с другим подходом. Весь экран — вид от первого лица. Карты,



заклинания, полезные советы — все это в вашей записной книжке с закладками. Ее можно вытащить мышкой из угла экрана и взять в руки. Кроме того, существует магическое зеркало (другой угол экрана), с помощью которого можно рассмотреть всю вашу команду, вооружиться, налететь подходящую броню. Все предметы хранятся в виде свитка с пиктограммами, причем одинаковые объекты занимают одну ячейку, с указанием количества экземпляров.

Поскольку ограничений по весу и объему нет никаких, этот список имеет свойство удлиняться, и со временем



SK • Злобное божество.

приобретает изрядную протяженность.

Невозможность какого-либо деления предметов на группы, кроме перекладывания в списке в желаемом порядке, весьма огорчает. Сразу вспоминается машина Тьюринга и неудобство писания программ для нее... Это, пожалуй, наиболее существенный недостаток игры (если, конечно, не брать во внимание некоторую "тормознутость" даже на хорошем компьютере).

### Карта

Раньше RPG-игры часто обходились без automapper'а — приложения, которое само зарисовывает осмотренную вами часть карты. Играющий был вынужден брать ручку, листок в клеточку и собственноручно заштриховывать пройденные

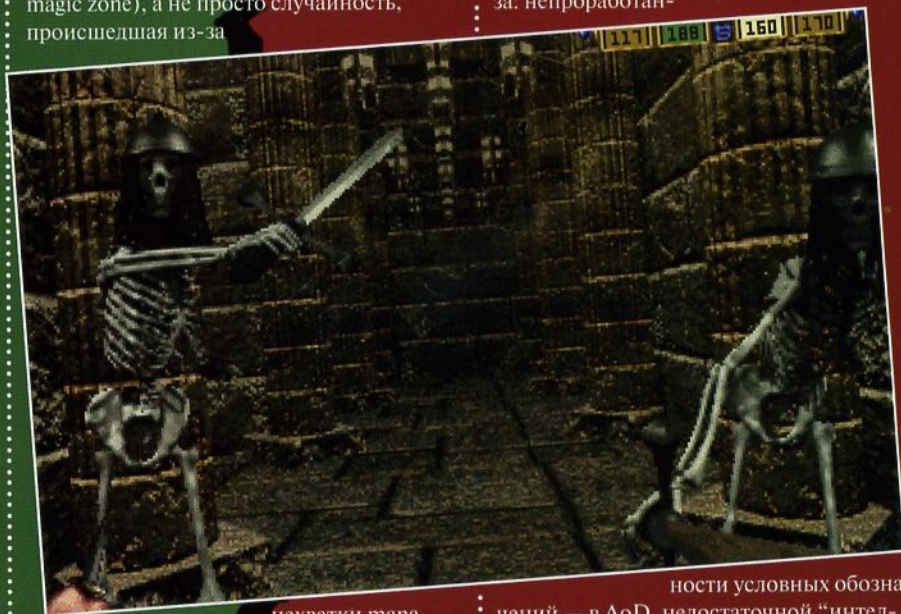


SK • Один из ваших попутчиков.

участки карты. Занятие скучноватое, не правда ли? В новых играх эти заботы взяла на себя программа. Теперь уже никто не захочет играть в RPG, в которой нет automapper'а.

АoD. Разноцветная карта с условными обозначениями всего, что вам попадает в игре. Некоторые особенности местности, скажем, такие, как невозможность произнесения заклинаний, только на карте и отображаются. Я бы не назвал это достоинством. К примеру, вы кастуете что-нибудь, имея небольшое количество магической энергии. Случается spell fizzle, и если не смотреть на карту, то можно и

не заметить, что это "зона вне магии" (по magic zone), а не просто случайность, происшедшая из-за



нехватки мана.

Пометки на карте можно делать в любом месте.

SK. Карта выполнена в виде страничек вашей записной книжки. На ней обозначаются только двери и переходы с уровня на уровень. Персонажей и специальные места приходится помечать самому.

Система пометок, к сожалению, сделана



SK • Главный злодей.

не совсем удобно — на карте просто ставится галочка, и если в нее ткнуть, вам покажут страничку с соответствующим комментарием. Дело в том, что в АoD



АoD • Пока вы пишете spell, злобный краб тупо ждет, пощелкивая клешнями.

размеры карт многих помещений превышают размеры экрана, а в SK карта всегда помещается на одной страничке записной книжки. Возможно, это несовершенство возникло именно из-за разрешения 320x200 (при более высоком разрешении на одной странице вполне могла бы поместиться вся карта вместе с комментариями).

Оба automapper'а можно оценить как хорошие. "Отлично" нельзя поставить из-за: непроработан-

ности условных обозначений — в АoD, недостаточной "интеллектуальности" mapper'а и неудобства писания комментариев на карте — в SK.

### Монстры

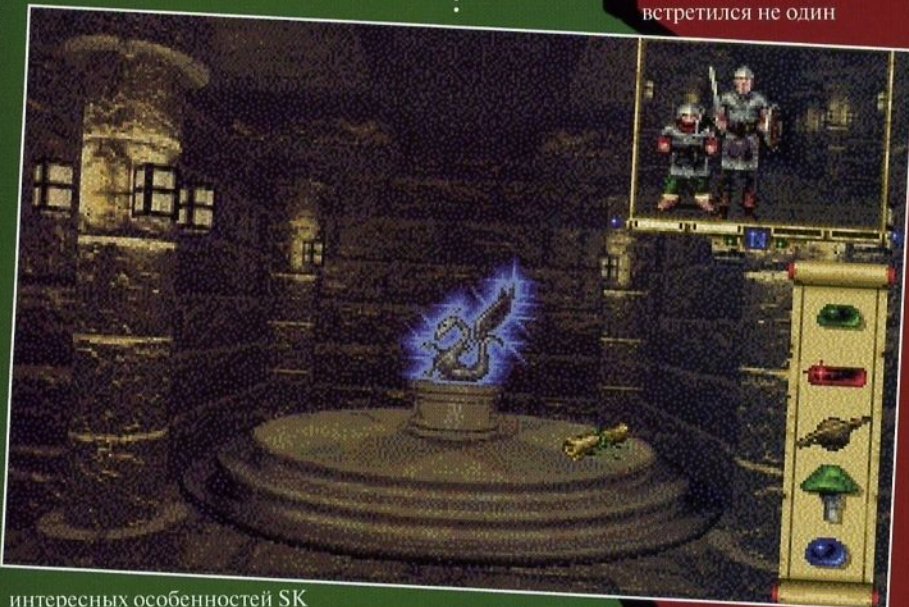
Любая RPG — это многочисленные монстры. По части их многообразия АoD, пожалуй, впереди. В каждом подземелье, в каждом здании водятся по меньшей

мере один монструозный тип, да и так называемые "боссы уровней" (термин из Arcade — большой и могучий монстр в конце уровня) тоже встречаются.

В SK с монстрами чуть победнее, хотя пару десятков разновидностей врагов все же набрать можно. Одной из

в воздухе пальцем заклинание, пока конденсируется магическая энергия, враг, с которым вы имеете честь драться, стоит столбом, ожидая, как и вы, завершения заклинания.

SK. Combat здесь значительно более реалистичный. Если вам, к несчастью, встретился не один

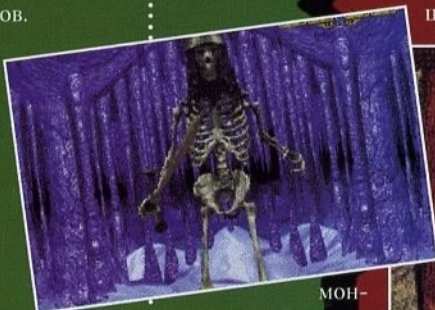


интересных особенностей SK является то, что монстры одного типа могут иметь разные размеры: поменьше, побольше, иногда совсем маленькие или очень большие. Самые миниатюрные монстрики могут быть раза в три меньше своих огромных родственников.

Система combat'a в обеих играх — real time, но реализации существенно различаются.

Если при игре в AoD вам встречается один враг, то ваши действия стандартны — соперники стоят и дерутся на мечах. При этом каких-либо возможностей по выбору ударов не существует: жмете на кнопку "Hit", и ваш меч бьет, к примеру, на 2d6\*. Если же врагов двое, или второй подошел позднее, то один из них ("опоздавший") будет стоять и ждать позади первого или даже сбоку! Никаких попыток напасть на вас вместе они предпринимать не будут. Монстры не обладают интеллектом и браво бьются до последней капли крови.

Кроме того, если вы соберетесь скастовать что-нибудь, то пока вы пишете

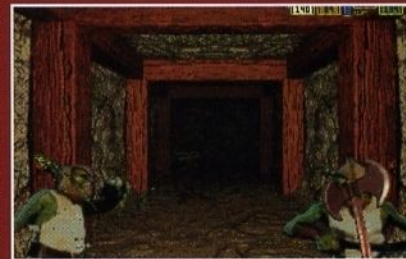


монстр, а два или, хуже того, три, то все они успешно поместятся перед вами на одной клетке и дружно начнут вас бить.

Размахивание мечом перед собой, как в AoD, вам не поможет — надо точно целиться в

монстров, стараясь попасть в наиболее уязвимые места, иначе толку от ваших атак не будет никакого. К счастью, брызги зеленой крови негодяев помогают вам оценить эффективность ваших трудов.

Монстры SK ведут себя значительно более осмысленно и естественно. Змеи, тараканы и прочие твари дерутся с той же отвагой и удалью, что и в AoD. Человекообразные враги, наделенные интеллектом, ведут себя вполне осмысленно: стараются нападать толпой, прячутся от стрел, закрываются щитами от камней и ножей, при ухудшении своего здоровья пытаются подлечиться, принимая на грудь содержимое магических пузырьков. Кстати, последнее огорчает: если вы не успели быстро расправиться с врагом, то он слопает все свои лекарства, и вам не достанется ничего, кроме бесполезного



трупа и тупого меча.

### Графика

Графика AoD ближе к рисованному мультику, графика SK — к реальности.

Окружающая вас обстановка — стены, пол, потолок — в SK прорисованы более детально и рельефно. С другой стороны, AoD радует большим разнообразием — там каждое помещение имеет свои неповторимые стены.

Ну, а каковы на вид монстры? В AoD враги выглядят ярче и разнообразнее, чем в SK. Кроме того, мрут они тоже весьма "изобретательно": рассыпаются на кучу костей, улечиваются дымкой, растекаются лужей, просто испаряются.

### Заклинания

Заклинания в AoD, особенно поначалу, смотрятся очень красиво. Вы кликаете мышкой в пиктограмму выбранного спелла, и персонаж пишет его пальцем в воздухе (причем за вашим перстом остается светящийся след), после чего из



окружающего мира собирается магическая энергия — формируется, к примеру, в огромный череп, который с хохотом устремляется на врага. По мере прохождения игры регулярно используемые spell'ы типа heal порядком надоедают, поскольку анимация любого заклинания занимает, как минимум, несколько секунд.

### Загадки

Большинство загадок AoD связано с ключами и кнопками. С первыми все просто: нашел ключ и запертую дверь с замочной скважиной, вставил ключ (соответствие определяется визуально) — открыл дверь. Ключ пропал. Обычно число дверей уровня строго соответствует числу ключей.



SK • Любой новый найденный предмет автоматически попадает в записную книжку.

В SK использование ключей значительно более реалистично, правда, все замки выглядят одинаково. Когда вы находите ключ, он остается у вас до конца игры, и им можно открыть все замки, к которым он подойдет. Чтобы не обременять играющего перебором ключей, для них существует кольцо, на которое вешаются все ключи, и выбор подходящего сводится к тыканью кольцом в замок.

Второй тип загадок AoD — кнопки на полу и рычаги на стенах. Если с рычагами

совет. В SK такие загадки, разумеется, тоже есть.

На этом разновидности загадок в AoD кончаются.

В SK головоломки несколько разнообразнее, но кроме типичных с ключами, рычагами и поиском предметов для персонажей, остальные отнести к какому-либо типу сложно. Большинство из них единично и весьма оригинально: чего стоит хотя бы расстановка цветов по углам комнаты с последующим хождени-

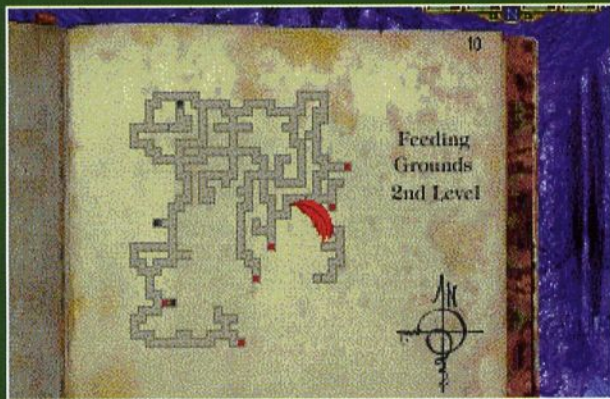


SK • Целебный фонтан.

все понятно (максимум несколько раз дернуть), то работа с напольными кнопками отнимает едва ли не большую часть времени, уходящего на загадки. Дело в том, что для нажатия кнопки на

ем кругами вокруг столба, чтобы открыть дверь... Или поиск пары мелких предметов, осуществляемый по всему уровню, заполненному по колено мутной водой... А ведь есть еще и другие загадки, не менее хитрые.

Для удобства решения задач типа "пойди и принеси" в AoD существует записная книжка. Туда автоматически заносится краткое содержание разговора со всеми NPC\*\*, которые сообщили вам что-нибудь существенное. В SK эту же функцию выполняет один из разделов универсальной записной книжки, который, правда, более

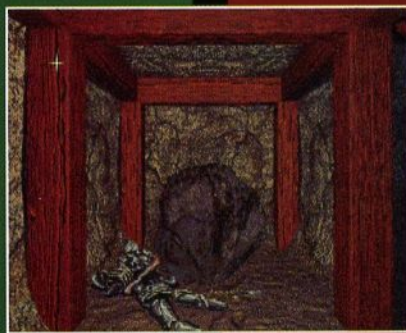


ее надо что-нибудь положить, при этом важен вес объекта: некоторым кнопкам хватает одного предмета или камня, другие срабатывают только под весом бетонного блока. Так что по ходу игры вам приходится собирать кучи камней и тяжелых предметов, а потом раскладывать их по кнопкам.

В SK напольных кнопок мне что-то не встретилось, хотя настенные переключатели есть.

Третий тип загадок AoD является для RPG классическим: найди предмет А и отнеси его персонажу В, чтобы он дал взамен предмет С или необходимый

лапидарен.



SK • Останки менее удачливых (чем вы) искателей приключений.

## Заключение

На мой взгляд, внешний вид и игровой мир SK более реалистичен, хотя играманов не могут не радовать разнообразные монстры и красивые мультики AoD. В любом случае вне зависимости от ваших RPG-предпочтений обе игры вполне достойны того, чтобы их купить и пройти.

— Nick A. Skokov

\* 2d6 — это стандартное обозначение из AD&D. Там это означало, что для получения силы удара или просто числа, надо бросить два раза шестигранный кубик и сложить выпавшие значения. К примеру, 3d4 — сложить три броска четырехгранного кубика.

Если вы не знакомы с системой AD&D, я рекомендовал бы вам прочитать книгу "Players Handbook", AD&D 2nd Edition. Для некоторых игр (скажем, от SSI) эту книжку можно использовать в качестве подробного описания всех spell'ов и предметов.

\*\* NPC — NonPlayerCharacter. Обозначение из той же AD&D: это персонаж, с которым обычно можно поговорить, купить у него что-нибудь или узнать. В большинстве компьютерных игр в отношении NPC существует ограничение: вы не можете на них напасть и убить. Делается это для того, чтобы вы не совершали непоправимых ошибок.



Вот пример из Ultima VI, где этого ограничения не было.

...В деревне говорят, что у одного местного жителя есть некая руна, которая мне нужна. Я к нему подхожу, а он беспрестанно задает загадки, ответы на которые мне не ведомы. Я разозлился и мечом ему по голове — раз! Пошарил в карманах убитого — в самом деле, есть руна. Довольный, забираю ее и ухожу. А через неделю реального времени в игре выясняется, что тот мужик был еще и тайным лидером секретного союза, и должен был сообщить мне пароль. Ну, а engine в Ultima VI был устроен так, что если вам чего-то не сказали, то другому вы эту информацию уже никак не передадите. Все, тупик. Пришлось начинать игру с начала...

# Ах, какой павоаж!



Мастерица на всякого рода космические, юмористические и трагические загадки, воплощением которых являются высококлассные квесты, Sierra на сей раз знакомит нас с романтическо-комическим квестом Torins Passage, созданным, как говорят знатоки, в лучших традициях этой теплой игровой компании. Даже лучше, чем в лучших, подтверждает наш автор. А автор, понятное дело, всегда прав. Друзья, прислушайтесь к авторам "МИ", и вы познаете истину!

По секрету сообщаю вам, что в лучших домах Лондона нынче вошло в моду поругивать "Сьерру", причем чаще прочего за скуку ("Ах, топ амі, это такая сьеррость!") и претенциозность ("Прощай, цыганка Сьерра, были твои уши красны..."). Как старый микропрозаик, скажу вам, старым микропрозаикам, что по делу поругивают. Вот раньше, во времена "Ларри", "Сьерра" была не та, "Сьерра" была ого-го! Где-то затерялся ларрин автор Эл Лоув, запропал куда-то, не снесла его поэтическая душа жестокосердных рус-



пришел продолжатель славного дела Ларри Лаффера мистер Торин Фармац, сработанный... Элом Лоувом и его командой! Впрочем, давайте разберемся.

Популярностью незабвенный "Ларри" во многом обязан своей теме. У буржуинов нет Чапаевых и Штирлицев, ихние эскимосы — слабаки против наших чукч, поэтому немудрено, что фигура любовника является там одной из самых анекдотоемких. К тому же злоключения Ларри Лаффера шли под грифом "Дети до 16 лет не допускаются", что не могло оставить



ских переводов, не выдержал он хакерского общества, плюнул на компьютерные игры и вернулся на свое учительское место в среднюю школу...

Ан нет! Жив курилка, жив! Achtung, господа русификаторы квестов! На отечественные просторы



## Or A go \ Sierra On-Line

Caesar 2, Shivers, Space Quest, Phantasmagoria, Gabriel Knight 2, The Last Dynasty, SWAT, The Incredible Toon Machine — вот лишь несколько названий игр, о которых вы могли прочесть и еще прочтете в "Магазине Игрушек". Все эти замечательные компьютерные действия изданы одной и той же американской компанией, рожденной в 1979 году в замечательном иностранном городе Вашингтоне. Ее имя — Sierra On-Line. Громкое имя, не правда ли? Ниже мы попробуем рассказать, на чем компания обжигалась и что сотворило "Сьерре" ее славное имя, кто трудится в этой компании и что можно ждать от ее уникальных программистов и художников в ближайшем будущем.

### Sierra On-Line: ставка на

### качество

### "Сьерра" и игры on-line

В 80-х и в начале 90-х слово "Sierra" значило для игроков только одно — приключения. Становление игровой компьютерной индустрии во многом обязано возникновению таких приключенческих циклов, как King's Quest, Leisure Suit Larry и Space Quest, которые отличались отменной графикой, юмором, будучи в то же время весьма "головоломистыми". Именно на эти игровые сериалы, ставшие своеобразным стандартом, равнялись другие производители.

Но в 1991 году Sierra, очевидно, не удовлетворенная имиджем компании, производящей исключительно adventure, предприняла шаги по расширению сфер своей деятельности. Сначала была приобретена базирующаяся в Орегоне компания Dynamix, более всего известная своими симуляторами. Спустя некоторое время Sierra организует The Sierra Network, службу on-line, фокусирующуюся на многопользовательских играх и социальном взаимодействии игроков. The Sierra Network не была похожа ни на какие аналогичные структуры. Ее пользователи могли создавать собственные графические персонажи, а интерфейс SN был интуитивно понятен: его простенькие пиктограммы открывали одним мышным кликом доступ к почте, электронным доскам объявлений, играм, позволяли подписчикам общаться друг с другом...

Служба The Sierra Network была действительно великолепным развлече-

нием, но ее довольно вялый рост никак не мог удовлетворить руководителей компании. Так что скоро всем в "Сьерре" стало ясно, что SN существенно истощает ресурсы фирмы. Начались трудные поиски, которые позволили бы привлечь капитал: так, появилось несколько "бюджетных продуктов" — колода карт для казино по мотивам Leisure Suit Larry, набор настольных игр, населенных персонажами из King's Quest, и так далее. Тем временем Sierra продала большую часть акций The Sierra Network (известной позже как The ImagiNation Network, или INN) компании AT&T, и стало ясно, что прорыв в область on-line-игр стоил Sierra уймы денег.

## Классика "Сьерры". Урок

### Outpost

Но компания, пережив неудачу, продолжила производство высококачественных игр. King's Quest VI, например, многие считали и считают лучшей игрой серии, а Gabriel Knight: Sins of the Fathers был воспринят как прекрасное начало нового цикла. Не забудем и о подразделении Dynamix, которое выпустило ряд симуляторов, ставших классикой жанра и завоевавших множество наград: Aces of the Pacific, Aces Over Europe, Front Page Sports Football, The Incredible Machine...

И снова Sierra решила не останавливаться на достигнутом, начав в 1994 году работу над стратегической игрой впечатляющего масштаба. Это был симулятор космической колонии Outpost, и Sierra возлагала на него большие надежды.

Наверное, вы знаете историю этой игры. Несмотря на то что Outpost открыл в чем-то новые горизонты жанра, да и вообще выглядел великолепно, игроманы не дождалось многого, что было во всеуслышание обещано авторами. Игра шла на ура, но все равно создавалось впечатление, будто Sierra поспешила, выставив на рынок незаконченный продукт. Плюс — смущала "сдержанность" пользовательского руководства Outpost'a. Многие, помнится, посчитали, что недоговорки сделаны умышленно — чтобы заставить владельцев Outpost приобрести книгу с подсказками.

Урок, преподанный выпущенным "сырым" Outpost, был суровым, но Sierra усвоила его, и ныне компания твердо стоит на ногах, имея в запасе впечатляющий набор игр. Так, в 1996 году Sierra планирует издать столько игрушек, сколько не выходило под этой маркой за последние два-три года. Принципиально и то, что компания приняла на себя обязательство создавать только высококлассные игры, игры нового поколения — те, что выделяются по графике, сюжету и дружелюбности к пользователю. Понятно, что это не может не радовать. А еще волновать. Ведь ожидание всегда будоражит.

равнодушной именно эту возрастную категорию. Кто-то оценивал "Ларри" как школу жизни, кто-то — как откровенную порнографию, и скорее второе создало "Ларри" нерушимую репутацию "вещи юморной, но на любителя" (хм, покажите-ка мне не-любителя!). Конечно, "Ларри" был полон и иного, неколелолюбного юмора, но хватает ли его на полноценный комик-квест?..

Вам когда-нибудь доводилось отражать



химическую атаку двух скунсов с помощью бельевой прищепки и покрывала? Нет? Жаль. Тогда у вас вряд ли получится выгнать из бани четырех жестокосердных фиолетовых тетушек, при первой же возможности играющих вашей любимой зверушкой в теннис. И уж, конечно, у вас не получится преодолеть яростное сопротивление связанной и заякоренной лилипутами к земле принцессы, которое она оказывает вашим попыткам ее вызволить (скорее, она выцарапает вам глаза!). Даже и не пытайтесь мерить собственный вес в пушечных ядрах — все равно у вас ничего не выйдет! И тем более вам невдомек, насколько опасной может стать для мироздания нянька, отстраненная от работы по профнепригодности. Впрочем, хватит подсказок. Я думаю, уже ясно, что Torins Passage — это романтический комик-квест, сделанный в лучших традициях. Даже лучше, чем в лучших.

Игрушка настолько человечна и не воинственна, что даже не верится в ее американское происхождение. Начну с того, что здесь никто никого не убивает — исключение составляет лишь один персонаж, который просто слишком плотно упаковывается (к тому же почти без посторонней



помощи). Продолжу тем, что миссия Торина по благородству сравнима с похождениями Чипа и Дейла: парень собирается вытаскивать родителей (или тех, кого считает родителями) из магического плена. По ходу дела он, словно чистопробный Иванушка-дурачок, постоянно кому-то помогает, для кого-то что-то добывает, на худой конец с искренним состраданием выслушивает чужие жалобы. Вам приглашение на бал? — да пожалуйста; вам подушечку? — да не извольте беспокоить-

ся; вас удобрить? — да это я мигом. Вот такой он душка, этот юноша Торин.

Впрочем, добро Торин творит не один. Есть у него помощник по имени Бугл. В литературе этот персонаж в последний раз упоминался у Пушкина, в "Сказке о царе Салтане" (помните, это когда "родила царица в ночь не то сына, не то дочь..."). Будучи типичной неведомой зверушкой, Бугл имеет три неоспоримых преимущества перед Торинком. Во-первых, ему не надо куда лезть за словом — слово всего одно и оно



постоянно на языке: "Bwark!". Во-вторых, на экзистенциальной развилке "Иметь или Быть?" Бугл уверенно выбирает "быть". Если Торину приходится таскать вещи в сумке, причем сумка то и дело норовит свалиться в пропасть, то Бугл может сам превращаться хоть в лампу, хоть в лопату. И, наконец, он фиолетово-зеленый, что в наше время, согласитесь, архиважно.

Торина и Бугла нужно провести через пять сильно различающихся уровней, каждый из которых требует от вас применения все новых и новых качеств. Верхние земли (The Lands above — очень красивое место; там, среди кристаллов родился и возмужал наш Торин) призвуют вас к максимально





возможной внимательности; в Эскарпе (Escarpa — ну очень красивое место, где на отвесных скалах живут разноцветные коротышки) придется приложить к внимательности сообразительность; в Перголе (Pergola —



совсем красивое место, населенное множеством лилипутов и одной выпавшей туда в осадок эскарпийской принцессой Линой (отнюдь не коротышкой, что странно, и вообще девицей, приятной во всех отношениях (извините за вложенные скобки — привычка)) к вышеперечисленному придется добавить абстрактное логическое мышление; в Асфении (Asthenia — страшно красивое, но безлюдное место, удивительно похожее на дантов ад с краплениями ласковых пародий на современную военную технику) придется приложить к этим добродетелям еще и недюжинное терпение; в Тенебрусе (Tenebrous — окончательно красивое аграрно-театральное местечко), в довершение праздника, добавить в этот компот качеств мудрость. И вот тогда-то... Тогда-то вы попадете на последний уровень. А там... (по требованию Эла Лоува конец абзаца вырезан. — Ред.).

Кстати, Эл не обошел вниманием и нашу доблестную отчизну. Один из наименее доброжелательных эскарпийских персонажей — двуглавый орел (буквально — гриф, но выглядит орлом). Проницательный Лоув наделил его постоянными противоречиями между головами, подозрительностью и жадностью. На преодоление орла дается один окорок; однако если скормить



окорок одной из голов, вторая останется вами сильно недовольна и дальше не пустит. Как поступить? Точно так же, как с реальной Россией поступает реальный Запад, — окороком дразнить, но не давать, а потом швырнуть его в пропасть. После межголовных дебатов орел отправляется вслед за окороком, освобождая дорогу Торину. Если б ты знал, о метительный Эл, насколько точны твои

шуточки...

Парадоксально, но больше всего пользы прохождение "Торина" может принести двум категориям людей. Во-первых, политикам. Может быть, хоть тогда до них дойдет, что устранение проблем у окружающих полезнее и даже дешевле устранения самих окружающих; что всем людям (и не только людям) нужно разное, а потому в сумме их желания, как правило, оказываются выполнимыми; что путь к цели скользок и состоит из отдельных шагов, каждый из которых нужно обдумывать и обговаривать, пусть даже и с травой. Во-вторых, не-политикам. Эта категория населения сможет ненадолго забыть о первой категории и почувствовать себя детьми, попавшими в волшебную и очень запутанную сказку с хорошим концом.

Ну вот, скажет лениво-скептический читатель, какой же смысл играть, если С.Минаев уже разболтал все секреты. Все? От силы полтора процента! Если уж старый микропрозаик, заслуженный цивилизатор Великобритании просидел за "Торином" безвылазно почти сутки, отвлекаясь только для



того, чтобы уточнить в словаре пару терминов, то... Хотя... кто знает, что? Игра-то на любителя (хм, покажите-ка мне не-любителя!).

— Сергей Минаев

**Системные требования:**

486/25 (лучше Pentium 60 МГц), 8 Мбайт RAM (лучше 16 Мбайт), 2-скоростной CD-ROM (предпочтительнее 4-скоростной), звуковая карта с DAC, SVGA (256 цветов), 2 Мбайт на диске.

**Torins Passage**

**Sierra On-Line**

графика > **90%**

**90%** < звук

сюжет > **95%**

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 90%**

**Outpost 2: что это**

**бюджет**

Кэйт Клуз (Kate Kloos), исполнительный продюсер Outpost 2, прекрасно знает о трудностях, испытанных компанией с выходом первого Outpost'a,



поэтому она стопроцентно уверена, что новая игрушка будет в этом смысле беспроblemной, ибо продолжение превзойдет оригинал во всех отношениях. Outpost 2 станет более управляем, игра будет доставлять играющим массу положительных эмоций, наконец, она будет более корректна с точки зрения реалий современной науки.

К примеру, чтобы гарантировать точность попадания Outpost 2 в технические аспекты имитации космической колонизации (а это все давно просчитано в научных лабораториях) Sierra решила воспользоваться услугами нескольких уважаемых сторонних специалистов. Дизайнером разработки является Джентри Ли (Gentry Lee), инженер и писатель, имеющий на своем творческом счету ряд впечатляющих научных и художественных работ. В частности, с 1977 по 1988 год Ли работал главным инженером проекта "Галилео" в известнейшей Лаборатории реактивного движения (Jet Propulsion Laboratory) в Пасадене (Калифорния). Он согласовывал технические характеристики космических аппаратов, достигших недавно Юпитера и впервые в истории человечества исследовавших астероид. Кроме того, Ли руководил научным анализом и планированием



миссии зонда "Викинг", опустившегося в 1970-х на поверхность Марса. Вместе с Карлом Саганом (Carl Sagan) вездесущий Ли создавал многократно отмеченный престижными телевизионными

наградами сериал "Космос" (на PBS). С 1988 по 1993 годы Ли в сотрудничестве с классиком научно-фантастической литературы Артуром К. Кларком написал романы-бестселлеры "Колыбель", "Рама 2", "Сады Рамы" и "Разоблачение Рамы".

Кроме того, над Outpost 2 трудятся еще двое ученых: Джеймс Р. Френч (James R. French) и Дэвид К. Блэк (David C. Black). Первый является главным инженером (!) проекта, а Блэк считается как бы научным руководителем, что, по всей видимости, делает Outpost 2 первой компьютерной игрой, коллектив авторов которой более похож на команду, разрабатывавшую авианосец Enterprises, нежели на группу создателей игрушки.

Послужной список Френча включает в себя участие в создании спускаемого аппарата лунного зонда, работа в Jet Propulsion Laboratory над проектами "Маринер", "Викинг" и "Вояджер", а также продвижение программы SP-100, имеющей прямое отношение к разработке космической ядерной электростанции. Его специальность — силовые установки, поэтому главная задача Френча — обеспечение того, чтобы все здания, транспортные и транспортировочные средства, силовые агрегаты выглядели предельно реалистично — как внешне, так и функционально.

Доктор Блэк с 1972 по 1988 год работал в исследовательском центре Ames NASA, где был главой отдела теоретических исследований, который отвечал в целом за космическую науку. Блэк будет следить за достоверностью комических систем и планет, появляющихся в игре.

Однако недовольство Outpost'ом не было связано с недостатками реалистичности, проблема, если помните, заключалась в невыполнении разработчиками обещаний.

«С Outpost 2 такого не повторится, — уверяет Кэйт Клус. — Мы потратили массу времени над подготовкой проекта, поэтому еще до начала работ точно знали, что можем и что не можем сделать за время, отведенное на выпуск игры. Важно и то, что мы сменили место работы. Outpost создавался в подразделении Sierra Oakhurst, специализирующемся на приключенческих играх. Вторая часть игры создается в отделе Dynamix в Юэгене, штат Орегон, где куда лучше понимают в стратегиях и симуляторах...»

Помимо отсутствия обещанных возможностей рыночное исследование Sierra по Outpost выявило другие претензии пользователей: и новичкам, и опытным игрокам показалось, что игра продвигается слишком медленно; кроме того, многие составили представление, что у Outpost очень тяжелое начало. По уверениям Клус, новая версия станет много динамичней. В Outpost 2 исчезнет также апокалиптическая опция, отправлявшая вас открывать новые миры.

Хотите вы этого или не хотите. В продолжении путешествие к звездам станет лишь приятной (или не очень — кому что) возможностью.

Иначе будет осуществляться и выбор

Иначе будет осуществляться и выбор

Иначе будет осуществляться и выбор

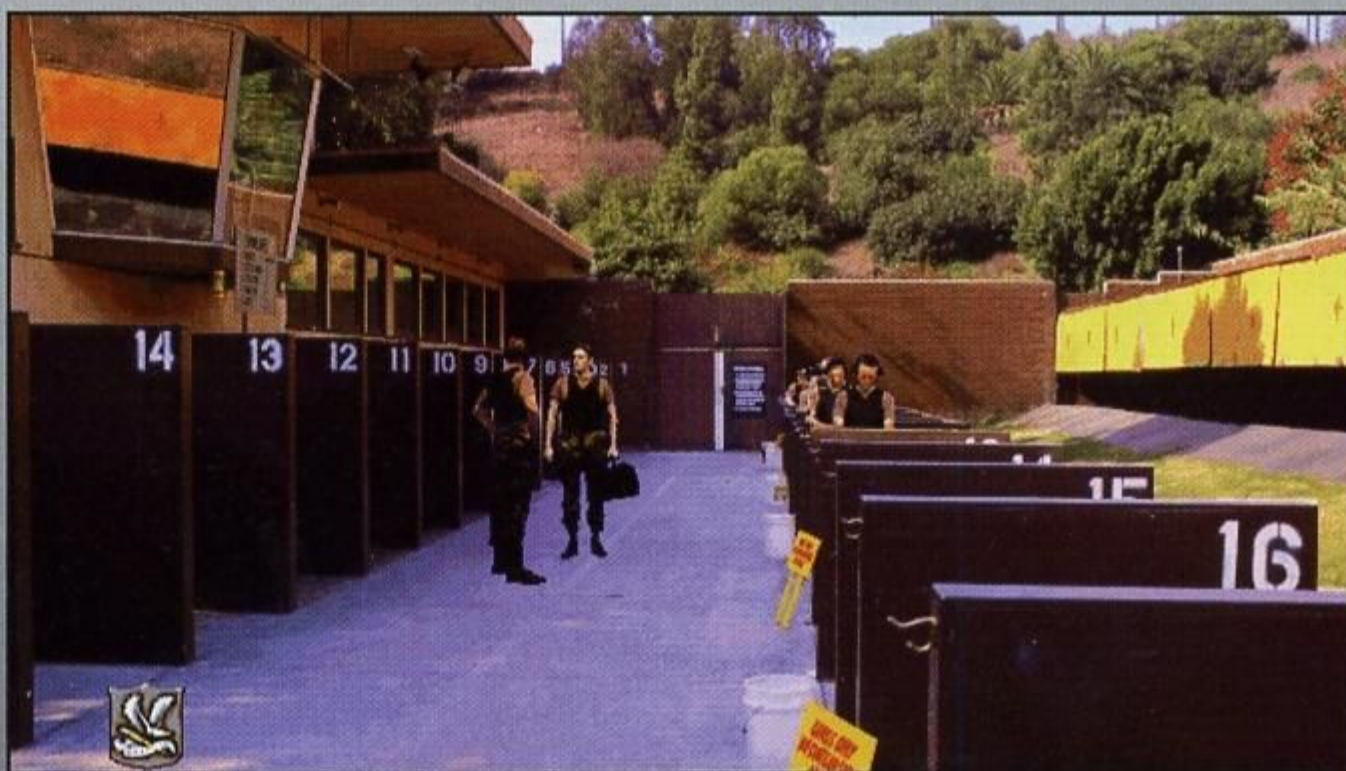
# Я сказал Горбатый!



Только одна деталь способна реабилитировать в наших глазах игромана, которому не понравится новое творение компании "Сьерра" Police Quest: SWAT. Это незнание английского языка. Увы, беда в том, что сюжет и правила игрушки базируются на устной речи (естественно, героев), которую надо понимать, иначе играть почти невозможно. В общем, либо бегите покупать курс Илоны Давыдовой, либо пытайтесь создавать собственные мнемоники на основе воплей сержанта: "This is the drill, officer! You, please, follow the instructions..."

Sierra On-Line действительно постаралась от души, создав новый Police Quest, который стопроцентно станет образцом для подражания. Четыре компакт-диска наполнены не просто оцифрованным видео и незамыслова-

еще вспомнить опергруппу Глебушки Жеглова-Высоцкого, так смачно кричавшего: "Я сказал Горбатый!". Но лишь идейным, поскольку воплощения даже рядом не лежат. В этом легко убедиться, ибо играющему в SWAT предстоит



тыми игровыми алгоритмами: нет, это сама жизнь! Вы будете членом отряда полиции специального назначения SWAT, что расшифровывается как Special Weapons and Tactics (порусски это нечто вроде "Специальное оружие и тактика"). Российским идейным аналогом этой силовой организации является ОМОН (можно

прожить все, с чем встречается спецполицейский: обучение, тренировки, вызовы...

Police Quest образца 1995 года имеет массу особенностей и отличий от своих предшественников. Прежде всего, это уже не quest в классическом понимании данного термина: игра идет "от первого лица". Со стороны вы

увидите себя только в видеопоследовательностях, которые создают очень колоритный антураж, но ничему большому не служат. И затем, степень правдоподобия игры иногда просто ужасает. Наши редакционные садовые головы чуть не сломались над вопросом "как?". Разгадка, естественно, лежала сверху, как и всегда: нужно было просто взглянуть на

с парой телевизоров и классная доска, на которой что-то написано (хорошо, хоть почерк читабельный!). И тот, и другая — превосходные источники информации, которая необходима офицеру спецотделения. Кстати, о спецотделении: прежде всего необходимо знать свое место в его иерархии. Вам предстоит стать снайпером в отделении-пятерке. Пятерка — основная боевая единица SWAT.



коробку. Дело в том, что созданием игры руководил Дэрил Ф. Гейтс (Daryl F. Gates), человек, который... основал SWAT и долгое время был шефом этого полицейского отделения, пока не перешел на пост начальника всей полиции Лос-Анджелеса. Вряд ли вы найдете более достоверный источник данных о жизни полиции специального назначения.

Итак, вы находитесь в отделении Полицейской академии Лос-Анджелеса, которое занимается подготовкой спецотрядов и именуется D Platoon. Вас приветствуют два странных офицера, и... ох, чуть не забыл! Вы же должны начать новую карьеру: в игре наличествует двухуровневая схема ведения дел. Вы можете взяться за 9 (!) карьер одновременно и в каждой записывать savegames. Иначе говоря, одна игра может состоять аж из 9 сюжетов.

Но пока начните хоть одну, для чего ткните в New Career (это в меню). Начали? Так вот, эти два полисмента... они будут читать вам лекцию! Знаю, это ужасно, но необходимо, так как все должно соответствовать антуражу. Главное — не пытайтесь оттуда сбежать, а то увидите, как ругается настоящий американский коп. Жуткое зрелище, скажу я вам. Потерпите с пару минут, и вы окажетесь один в центральном классе. Перед уходом офицеры дадут вам наказ: "Сегодня сержант Полдон проводит в Small Arms учебные стрельбы. Будь там, а до тех пор грызи гранит науки..."

Вот и грызите! Перед вами видеомэгафон



с парой телевизоров и классная доска, на которой что-то написано (хорошо, хоть почерк читабельный!). И тот, и другая — превосходные источники информации, которая необходима офицеру спецотделения. Кстати, о спецотделении: прежде всего необходимо знать свое место в его иерархии. Вам предстоит стать снайпером в отделении-пятерке. Пятерка — основная боевая единица SWAT. Командует SWAT лейтенант (один из тех двух офицеров, читавших вам лекцию). Под его началом находится шесть сержантов, каждый из которых командует взводом из 10 человек. А взвод, как вы уже поняли, делится на два отделения-пятерки. Так вот, вторым лектором был Пэкмайер, командир вашей пятерки. В пятерке



обычно существует пять фиксированных позиций: скаут, разведчик (прикрывает сзади; при известной наглости его можно было бы назвать шухермейстером), снайпер, наблюдатель (дополняют и сменяют друг друга, если дело затягивается), а также,

разумеется, командир — специалист широкого профиля. Помимо специальных знаний и умений каждый член пятерки должен еще уметь виртуозно лазить по трубам и крышам и разбираться во взрывных устройствах.

Но вернемся в класс. Отуев от зурбержки, вы используете объект по имени "дверь". Выходите и попадаете... к камню на развилке из сказки. В общем, возможны варианты: учиться, выбирать оружие или стрелять. От учебы вы



уже сбежали, стрелять, не выбрав оружие, не сможете, так что... Нажав на соответствующую картинку, вы попадаете в Gear Gallery: приятный дамский голос опишет вам все виды оружия, какие только увидите, но подкованным надо быть только касательно четырех. Смотрите на картинки и тренируйтесь:

**Кольт 45-го калибра.** Модель с почти вековой историей. Принята на вооружение в войсках, на флоте и в полиции США. Основное оружие сотрудника SWAT.

**MP5.** Полуавтоматическое/автоматическое ружье. Допускается к использованию только государственными структурами, в открытую продажу не поступало никогда.

колонируемой планеты. "После того как вы предпочли ту или другую звездную систему, у вас появится возможность выбора между 40-50 звездами, — поясняет Клуз, — и звезды эти — реальные астрономические объекты".

И последнее, что, наверное, умиротворит игроманов, все еще питающих недовольство по поводу поспешного выхода Outpost. Выяснить, действительно ли Sierra восприняла жалобы играющей публики, можно будет в июне 1996-го, когда Outpost 2, по всем предварительным прикидкам, поступит в продажу.

## "Рама" — новый мир, новый сериал

Что бы вы сделали, если бы вам удалось заманить знаменитого Джентри Ли в Юэген? Вы, конечно же, принялись бы уговаривать его работать... сразу над двумя играми. Именно так и поступила Sierra, так что, в дополнение к Outpost 2, Ли занят в проекте "Рама", первом в серии научно-фантастических приключенческих игр, основанных на романах, написанных им в соавторстве с Артуром Кларком. Клуз заявляет: "Джентри необычайно заинтересован в "Раме". Никогда прежде не создававший компьютерных игр, он тем не менее всегда считал себя настоящим игроманом. Ну, а на контакт с нами его подвиг именно Outpost..."

Вот небольшое описание игры "Рама" (для тех, кто не знаком с романом). "Рама" — это титанических размеров космический корабль, управляемый некими сверхлюдьми и содержащий в себе среду, похожую на земную. Каждая часть корабля-монстра имеет название земного происхождения: так, Великая Равнина — это плоское, открытое пространство. На "Раме" живут, естественно, раманцы, но по мере путешествия на борт принимаются и другие расы.

Как же игрока занесло на этот массивный рукотворный космический объект? Все просто: во время одного из путешествий корабль раманцев был замечен наблюдателями с Земли, и к нему были посланы 12 космонавтов. Как в хорошем научно-фантастическом рассказе, каждый из дюжины имел свое задание: некоторые звездоплаватели преследовали военные цели, другие относились к журналистскому племени, третьи были учеными... К сожалению, одного из землян постиг инфаркт, и парень умер на борту корабля. В момент начала игры вас выбирают на замену доктору, и вы приступаете к обследованию "Рама" и изучению раманцев.

Надо сказать, что "Рама" пока далека от завершения. Выход игрушки ожидается не ранее октября нынешнего года. Сейчас Клуз тяжело оценить, как много в

“Раме” будет “игрового” времени, особенно если учесть, что играющий сможет проводить часы, просто бродя по кораблю.

“На “Раме” есть музей, — уточняет Клуэ, — где вы сможете узнать об управлении некоторыми корабельными существами, что, несомненно, также позволит расширить игру...”

## Динамический дизайн в отделе Sierra

### Dynamix

Ряд наиболее популярных разработок “Сьерры” был выполнен в отделе, получившем название Sierra Dynamix. Как уже говорилось, это отделение специализируется на создании всевозможных симуляторов и стратегических игр. Назовем несколько названий: EarthSiege 2, Red Baron 2, Silent Thunder (игра более известна как A-10 Tank Killer), наконец, Outpost 2. А вот игры, которым еще предстоит завоевать свою славу, став основателями новых серий: Metal Storm, Return To Rama и т.д.

Эксклюзивные продюсеры компании Sierra по симуляторам Джей Бэлэ-Кришнен (Jay Bala-Krishnan) и Фрэнк Эверс (Frank Evers), принимавший участие в разработке EarthSiege 2 и Silent Thunder, поделились своими планами по дальнейшему развитию сьерровских имитаторов.

Джей Бэлэ-Кришнен заметно колебался, называя даты выхода следующих игр, ограничившись лишь краткими комментариями. Где-то в мае-июне увидит свет Metal Storm и Red Baron 2. Но это еще не все. Фрэнк Эверс уверяет, что специальные версии этих игрушек, предназначенные “для коллективного пользования”, готовятся для ImagiNation Network.

Почти одновременный выпуск такого большого количества игр стал возможен благодаря участию в их разработке всемирно известной компании AT&T, кроме того организовавшей взаимодействие с ImagiNation Network. По словам Джея Бэлэ-Кришнена, контакты на этой почве с AT&T начались еще в декабре 1994-го. Как отметил Фрэнк, AT&T открыла перед Sierra мир сетей, и теперь многие игры компании, которым предстоит появиться в этом году, выйдут с сетевой поддержкой, в том числе и INN-формата. Так что пользователи получат возможность играть друг с другом не только в режиме “модем-модем”, но и с использованием мощных компьютерных сетей.

Специально для этих целей, по словам Эверса, новые стратегические игрушки будут оснащаться специальным “черным ящиком”. Или, иначе говоря, программ-



Идеально для ближнего боя. 223 M16 системы “Кольт”. Без комментариев.

SWAT’а. Не стану расписывать все прелести и тяготы нелегкого труда полисмена, но знайте: если вы не позанимались как следует в D Platoon, то ждите проблем. Вкальвать вам придется на всю катушку: стрелять, думать, стрелять и думать одновременно, освобождать заложников, ползать по крышам, общаться с товарищами по пятерке с помощью азбуки глухонемых, а потом снова стрелять, стрелять и еще раз стрелять — ведь вы же снайпер. Управление игрой — проще пареной репы. Надеюсь, вы догадаетесь, что курсор в виде прицела означает, что сейчас вам придется палить из своего кольта? Ну, а все остальное не сложнее.

Одно печально: вряд ли игра станет у нас культовой — плохенько у простых старых русских со сложным новым английским. Однако те, кто смогут оценить ее по достоинству, наверняка получат от SWAT



**Benelli Super 90.** Полуавтоматическое ружье с повышенной убойной силой и увеличенным боезапасом. Снайперское оборудование.

Освоили? Выбирайте и отправляйтесь в Small Arms. Для этого надо нажать на лого SWAT — орла и набор цифр, и получить меню возможных мест назначения. Ткнитесь в Small Arms Range, и вас встретит уже упоминавшийся сержант Полдон, который представит вас дюжине собравшихся офицеров и препроводит к тринадцатой, естественно, стойке, где вы и начнете учебные стрельбы.

На этом, к сожалению, моя возможность помощи исчерпана: сержант начнет отдавать команды о том, например, чем вы сейчас будете стрелять, какое количество выстрелов надо сделать и куда при этом попасть. Поймете его — хорошо (тогда я и вовсе вам ни к чему), нет... Французы говорят об этом “C’est la vie!”. Амины!..

Ну вот, зато теперь я могу доизложить вам ту часть фабулы, которая осталась за бортом. В игре существует ключевое понятие “call-up” — “вызов”, которое означает вызов на задание. Этот параметр можно регулировать по количеству в единицу времени, создавая себе более или менее напряженную жизнь. Этими самыми “call-ups” вас и будут доставать. В них-то и есть весь игровой смак

огромное удовольствие. После трех суток практически безотрывной игры мне очень хочется верить, что так все и будет. И дай Бог Sierra On-Line побольше таких творений. Только где вы найдете соответствующих руководителей проектов, скажем, для Space Quest?..

— Александр Звозин



Police Quest: SWAT

Sierra On-Line

графика > 98%

103,7% < звук

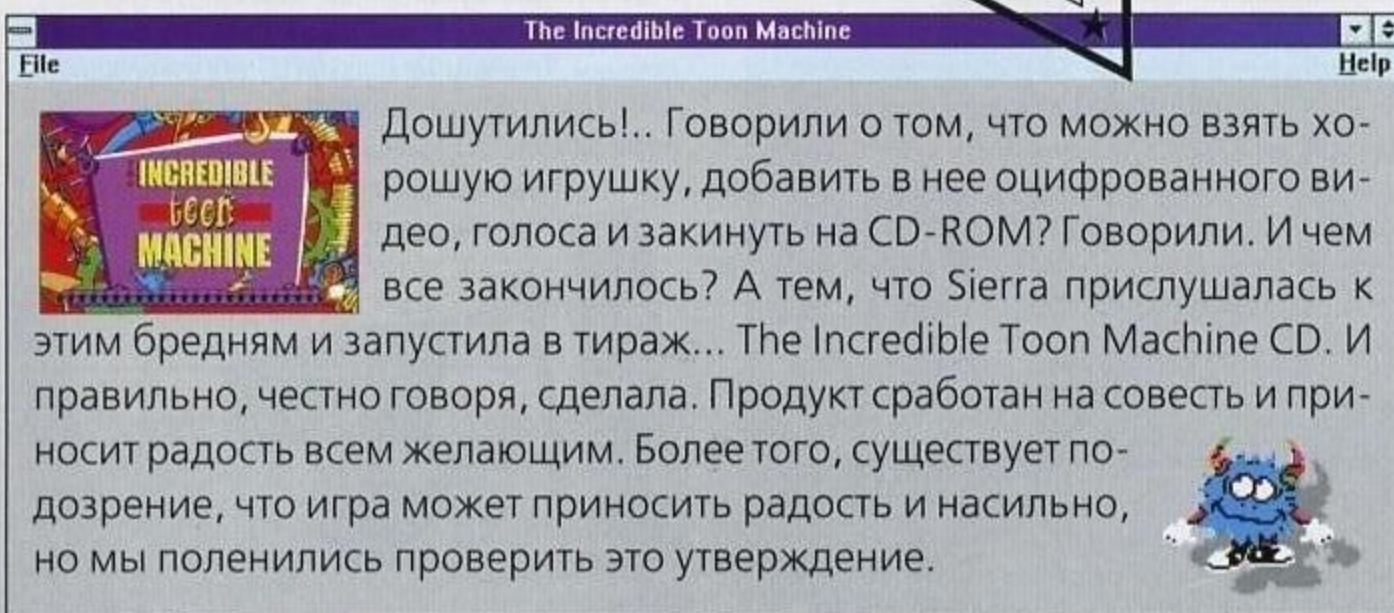
сюжет > 106,2%

99.9%


# Вид и Звук ломают голову



**The Incredible Toon Machine**



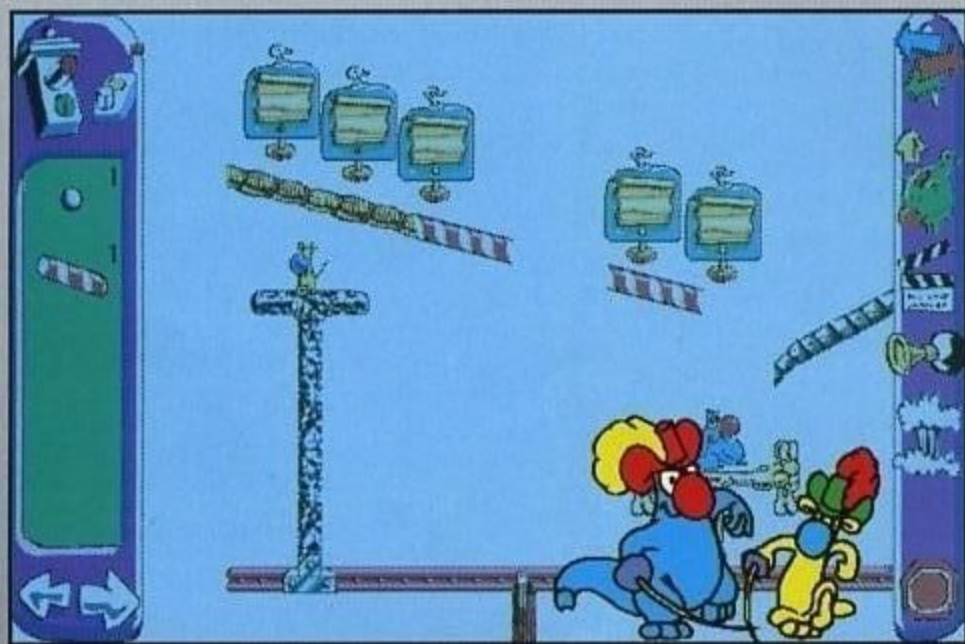
Дошутились!.. Говорили о том, что можно взять хорошую игрушку, добавить в нее оцифрованное видео, голоса и закинуть на CD-ROM? Говорили. И чем все закончилось? А тем, что Sierra прислушалась к этим бредням и запустила в тираж... The Incredible Toon Machine CD. И правильно, честно говоря, сделала. Продукт сработан на совесть и приносит радость всем желающим. Более того, существует подозрение, что игра может приносить радость и насильно, но мы поленились проверить это утверждение.



Я давно уже трачу свою энергию на словообильную похвалу в адрес головоломок и головомоек и, видать, еще долго буду тратить (до момента признания данного жанра наиважнейшим и необходимым для всеобщей любви), но сегодня воздержусь. Ибо сей игре в

на фабрику игрушек, где и оттачивали свое мастерство (инженерное), строя коварные ловушки из подсобных предметов, благо таковых очень много.

Обо всем этом повествует замечательный короткометражный мультипликационный



фильм, ради которого на ваш компьютер будет заинсталлена... Video for Windows. Что? Я еще не предупредил? ITM "живет" именно под "окнами". Так что Anti Microsoft Liberation Front и панки дружно ругаются и плюются ядовитой зеленой слюной (в едином порыве). Но это все не суть, чай не для 95-х, под "осью" пахать будет.

Что же нам наваяли программисты из Sierra? Живой и вечнозеленый пазл (не базл, а пазл, головоломку, понимать надо).

Используя многочисленные фишки, завалывшиеся на фабрике игрушек, надо достроить некую конструкцию и заставить ее работать. Помните мультфильм, где мыши готовят коту Леопольду сложную ловушку из весов, лука со стрелами, арбуза и



древние времена (еще в старом, не CD-варианте) присвоено непереходящее красное знамя и звание "Великий шедевр". Короче, вы поняли: ITM достойна кисти вашего любимого художника.

Завязка такова: у мыша по имени Sid (панк не умер, просто он так пахнет) и жирного кота по имени Al были очень плохие отношения. Ну очень плохие... Я думаю, вы можете себе это представить. Увлечшись своими добродушными (друзья как ни как) разборками, парочка разнесла полгорода, чем в свою очередь вызвала здоровое недовольство у окружающих. Окружающие, не понимая, что друзья познаются в бою, вызвали полицию, и братков, ясный перец, повязали. Дело кончилось судом, и наши друзья были сосланы

ным блоком, безошибочно определяющим, какая именно сеть задействована, и автоматически переконфигурирующим игру в режим максимальной эффективности.

Следующий привлекательный момент новых разработок Sierra — создание игровых миров. Как говорит Эверс, компания заинтересована в максимальной реалистичности своих игр. Сегодня большие деньги вкладываются в разработку новой технологии "World Creators", которая позволит игрокам наслаждаться не только органичными и высокоиграбельными ландшафтами, но и... а впрочем, поживем — увидим.

Концепция "органического мира" используется в новой игре Red Baron 2. Джей Бэлэ-Кришэн пояснил этот термин на конкретном примере: в момент выполнения миссии в этой деталке под вашими крыльями будет не просто "мертвая" поверхность — на земле также будет разворачиваться сражение. Вы будете пролетать над полями битв, своими и вражескими лагерями... Но самое интересное, что, буде на то желание, можно вмешаться в ход наземного боя. Причем ваши "деяния" будут занесены в компьютер, и в конце концов перед взором играющего предстанет результат — виктория или разгром.

Все это, конечно, великолепно, но самое главное, что происходящее на земле — не видеоролик, вытасненный из памяти компьютера. Все действия генерируются во время вашего полета с помощью специально разработанных технологий искусственного интеллекта. Таким образом, выполняя последующие миссии, вы сможете наблюдать радость победивших союзников либо... не увидите их вообще.

## Слово игрушкам

А как насчет специфических черт в новых играх? Что любопытного кроется за громкими названиями вроде Metal Storm? Тем более, что этой игрушке пророчат стать родоначальницей целой серии игр.

Но прежде всего, хочется поговорить о Silent Thunder, которую можно отнести к особому классу разработок Sierra Dynamix. Здесь все миссии строятся на реальных исторических конфликтах. Действия происходят: в Колумбии, где окончательно походили с ума наркобароны; в Корее, в коей в эпоху непробиваемого тоталитаризма взбесился гаддиктатор; в Персидском заливе: в деле грозные мужи в камуфляже и, как обычно, без мозгов...

Графика — достойна считаться одной из лучших среди аналогичных игр.

По мнению Эверса, Silent Thunder сочетает в себе элементы реальных авиационных сражений и некоторых голливудских "наворотов". Опять же — природа под вашей машиной максимально реалистична. Например, пролетая над

джунглями, вы видите целый герметичный мир — с буреломами, бурными реками и водопадами. Однако игра порадует нас не только великолепием природных пейзажей, но и качественно выполненной игровой частью. По словам разработчиков, нас ожидают полеты, чье качество не будет уступать путешествиям по коридорам звезды Смерти из “Звездных войн”.

Одним словом, держитесь, господа игроки!

Для работы над Red Baron 2 Sierra Dynamix пригласила Гари Стотлмайера (Gary Stottlemeyer), ведущего программиста, участвовавшего в создании Falcon 3.0. Здесь вы неплохо порезвитесь в небе над Францией, Германией и Англией. Впрочем, на изучение географии времени у вас не останется: слишком уж будет “жарко”. Разве что удастся немного поправить познания в истории. Особенно, самолетостроения...

EarthSiege 2 продолжает действия, начатые в предыдущей версии игры. Как вы, наверное, помните, EarthSiege 1 заканчивается на том, что зловерные Cybrids отброшены-таки на Луну. Но пожить спокойно Земле так и не дали: злодеи восстановили силы и вновь совершили нападение.

Помимо отдельных мелких нововведений игрушка пополнилась Razor, новым оружием, которое, по мнению разработчиков, откроет для нее новое измерение. К тому же большим разнообразием отличается теперь тактика действий на Луне.

Отличие игры EarthSiege 2 от своей предшественницы заключается еще и в появлении специального режима для новичков. По словам Эверса, прежде игре было свойственно отпугивать “чайников”. Действительно, хватало лишь одного взгляда на панель управления, и человек с воплями убежал прочь. Именно поэтому следующая версия располагает двумя уровнями сложности: один сэкономит нервы новичку, от другого возрадуется сердце “ветерана”.

Поистине странная игра Metal Storm была построена по заветам EarthSiege 1. Вид на открывающееся действие взят в изометрической проекции, с заранее просчитанной графикой. В игре вам предстоит командовать подразделением с гордым названием Heres. Подобный сценарий позволяет без труда участвовать в разворачивающихся событиях сразу нескольким игрокам.

Кстати, система “случайного сценария” гарантирует, что ни одна миссия не будет похожа на другую. К тому же вам предстоит увидеть массу любопытных вещей. Например, захватывающее зрелище — Heres на марше!..

Одним словом, Sierra “нажимает” на качество. И она, эта великая компания, права.

— Стив Пул, PC Gamer  
(перевод Дмитрия Яковлева и  
Дмитрия Клюева)

нескольких десятков других предметов?.. Именно этот мультик, как признались нам доблестные работники Sierra в личном письме, и стал толчком к созданию CD-версии The Incredible Toon Machine. (Между нами — только тс-с-с — один в один с “Леопольда”



срисовано, честное слово. Те, кто так не считает, пусть объяснят мне, что AI не есть сокращение от имени Леопольд.)

Правда, и идея-то не нова: инженерные решения под лозунгом “чем сложнее, тем лучше” культивируются с прошлого века. Кстати, всем советую запомнить этот лозунг — он в этой игре главный, характеризует направление мысли. Но зато теперь вам не требуется чертить эти сложности на бумаге, а затем воплощать их в металле, дереве и прочих материалах. Для чего, думаете, у вас на столе стоит такой квадратный, три буквы-совместимый. Именно для этого! Процесс сборки статичен, после его успешного завершения надо нажать кнопку, и вся безумная конструкция приходит в движение...

Несколько десятков объектов, заготовленных в игре для самых замысловатых целей, приходят и начинают жить своей странной жизнью. Все это самым потрясающим образом озвучено, так что, имея звуко-



вую карту, вы доставите массу удовольствия всем, кто находится в зоне слышимости. Качество анимации при движениях героев (чем чайник не герой?) и их взаимодействиях с внешним миром (только сцена заглатывания котом рыбы длится 30 секунд) просто чудесное. Правда, автор этих сучковатых строк так и не понял, что доставляет ему большее удовольствие — разгадывание головоломки или ее последующая жизнь. Видимо, последнее...

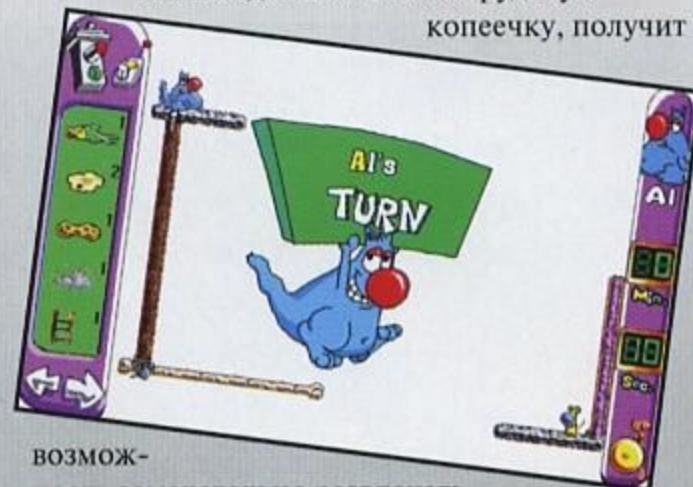
Для успешного решения задачек просто необходимы все коренные качества настоящего игрока: наблюдательность, здравый смысл и чувство юмора. Остальное преходяще.



Всего в игре приблизительно полторы сотни (боже, как же велика наука мотология!) готовых к вашим услугам головоломок. К ним вы можете добавить загадки собственного производства, а потом предложить помучиться товарищу. Грех над другом не поиздеваться, не правда ли? Стоишь за спиной и наслаждаешься. Удовольствие огромное, да вот быстро надоедает.

Но люди из Sierra знают, что нужно настоящему игроку от любимой игры! В The Incredible Toon Machine есть... DeathMatch! Мы трубим в трубы и бьем в барабаны, ибо эта новая технология ломания головы имеет очень большое будущее, светлое и радостное, счастье для всех, пусть никто не уйдет обиженным! У вас есть прекрасная возможность опередить своего брата по разуму, продемонстрировав ему, что он ребенок, в детском саду его ждут добрые воспитатели, они его научат. По очереди, шаг за шагом вы вдвоем будете создавать одну конструкцию, главное — стать первым. Это вам не шахматы, тут думать надо.

Таким образом, каждый из вас, дорогие мои, один раз внеся свой вклад в борьбу с пиратством и отдав Sierra свою трудовую копеечку, получит



возможность замечательно развлекаться, причем очень долго (к примеру, процесс ваяния собственных сумасшедших конструкций ничуть не менее увлекателен, чем тяжкий труд разгадывания готовых головоломок). Игра скорее всего попадет в разряд семейных развлечений, и Sierra'овское Age: 6-60 — чистая правда.

В общем, The Incredible Toon Machine — явный чемпион жанра. А все отчего? А оттого, что авторы головоломки обладают потрясающе-нестандартным чувством юмора.

Вывод очевиден: всем рюхать головоломки полчаса, это приказ-з-з!

— X. Мотолог

**The Incredible Toon Machine**

Sierra On-Line

графика > 100%

100% < звук

сюжет > 100%

**ИНТЕРЕСНОСТЬ**

**101%**

# Beavis и Butt-head

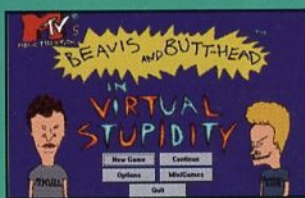
## становятся виртуальными

Beavis & Butt-head — это и квест и приключение одновременно, сделанное под Windows 95 при живейшем участии художников MTV. Сами авторы приветствуют вас примерно так (заранее прошу прощения за обилие сленговой лексики): “Спасибо за покупку нашего CD-ROM’a, единственно-



Любимое занятие молодежи.

го, который прет (doesn't suck, если хотите). Вы, Beavis и Butt-head, отправляетесь на поиски крутости и приколов. Beavis и Butt-head хотят вступить в банду Тодда (персонаж того же мультфильма), и вы единственный, кто может помочь двум оболтусам. Вы



Большинству фанатов MTV (Музыкального телевидения) эти имена покажутся до боли знакомыми. И в самом деле, разрушительная парочка Beavis и Butt-head снова среди нас. Между прочим ходят упорные слухи, что в Штатах запретили-таки показ программ, в которых эти славные мальчуганы выступали в роли ведущих. Что ж, они тут же появились на экранах наших мониторов. И так, просим любить и жаловать: Beavis & Butt-head in Virtual Stupidity!

контролируете парней, пока они бродят по городу, сея панику и учиняя разгромы. Подсобите парочке миновать обломы (life sucks) и обрести крутость (money rulez)...”

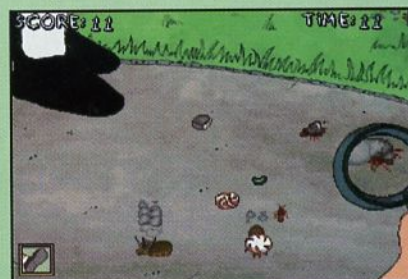
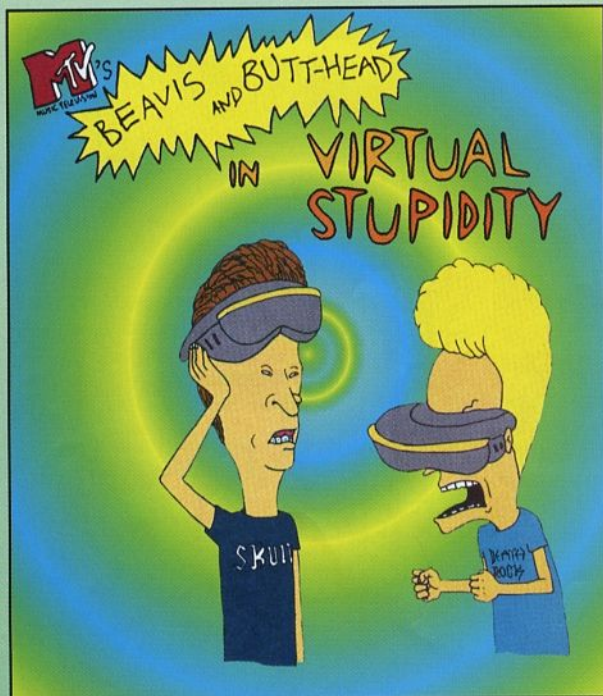
Тех, кого сие вступление вогнало в грустные раздумья о судьбе человечества и “почвенности” подрастающего поколения, прошу даже и не думать о покупке данного CD. Поэтому продолжаю для всех остальных: действие игрушки начинается в средней школе, где Beavis и Butt-head коротают свои денечки (science sucks). Ваша первейшая задача — оставить это грустное заведение и вырваться на волю.

При оказании помощи ортодоксальной парочке авторы советуют использовать “Пиктограмму действия” (Action Icon), в коей можно найти все, что нужно опытному игроку: Action Icon позволяет ходить, подбирать/использовать, говорить, смотреть и, наконец, включать “карман”, куда можно складывать всякие полезные примочки (например пропуск в... туалет). К слову, предъявив этот пропуск преподавателю, можно выйти в коридор школы, откуда немедленно устремиться к вожделенному

выходу. Счастливые школяры, естественно, именно туда и рванут, но не все так просто в этой жизни. Вот и первый облом, миновать который — ваш святой долг: на ступенях школы двух крейзеров поджидает директор, и наивная парочка, увы, будет водворена на место. Снова смывшись из класса, нужно побегать по ненавистному образовательному учреждению и попробовать свои силы на всем, что попадает под руку. При этом зачастую получаются весьма забавные результаты (попробуйте рукой (use) ткнуть в вентиляционную решетку, и Beavis сразу сообразит, что делать: его боевой клич



Мега-плевок в полете.



Bug Justice.

“Nachos!!!” прогремит по всей школе).

Ну, а если вам все это уже надоело, отправляйтесь в спортзал. Предложите ребятам побаловаться с трамплином. Позвольте Butt-head'у вдоволь попрыгать на нем, а затем невзначай кликните на коня (спортивный снаряд такой) и продолжайте любоваться ловкостью новоявленных гимнастов: забравшись на коня, Butt-head



Единственная шутка, известная американцам.

должен прыгнуть на лестницу (прежде он не мог до нее дотянуться). Спорт rules, и вот вы уже на крыше. Далее начинается самое интересное.

Дело в том, что авторы игры не успокоились, создав квестообразное приключение. К нему прилагается несколько аркадных игр, вызываемых во время прохождения собственно квеста: Hock-A-Loogie, Bug Justice, Court Chaos. Попав на крышу, Beavis и Butt-head не могут упустить случай подурочиться: начинается чемпионат по... плевкам с крыши. Вы можете выбрать любую цель: автомобиль или велосипедиста, белку или бумажный самолетик, пущенный кем-то из школьного окна. За каждое попадание даются очки, а за каждые 10 очков — Мегаплевки! Но вот на горизонте возникает главная цель — это, конечно же, директор. Попав в него, вы инициируете дядьку на активные действия: он в ярости покидает свой блок-пост и направляется искать плюющуюся шпану (Mega Loogie rules!!). Действуйте как можно быстрее! Лежащая на крыше палка засовывается в находящийся там же вентилятор, и вот он, путь к спасению. Вы оказываетесь непосредственно у школьных дверей, и “свобода нас встретит радостно у входа...”

С этого момента сладкая парочка негодяев вольна бродить по городу (к ужасу его обитателей) и творить все, что ей заблагорассудится. Можно навестить



Court Chaos.

автозаправку, забрести в магазин, заняться таким любимым делом, как просмотр телевизионных программ, наконец, просто подышать свежим воздухом в парке. Кстати, именно здесь друзья встретят пресловутую “банду” Тодда. Кроме того, парк предоставляет вам еще одну возможность оттянуться в полный рост: авторы расположили на этих зеленых просторах пару аркадных этапов. В одном случае деструктивный тандем посещает теннисный корт, где разгорается настоящая битва с теми, кто пытается



В школе (освежаемся).

изображать из себя спортсменов (вспомните Operation Wolf, а также серию игр Mad Dog и Space Pirates). Если же вы раздобудете лупу, то можно дать жару жучкам и муравьям, пытающимся растащить конфеты, на которые уже положили глаз Beavis и Butt-head...

Наверное, вышеописанного вполне достаточно, чтобы понять, что игрушка Beavis & Butt-head in Virtual Stupidity как квест, вообще говоря, не очень-то сложна (но, может, в этом и есть ее ценность?!). От начала до конца игра озвучена актерами MTV, неплохо прорисована, оформлена потрясающими мотивчиками в стиле хард-рок (от которых свертывались уши у моей собаки по кличке Дум), имеет несколько мультяшек в формате AVI, а главное, кишит фирменными шутками и приколами а-ля Beavis и Butt-head. К ней прилагаются три аркадных игры с теми же героями, а также подарочек для меломанов. Помните, лет



Великолепная спортивная подготовка.

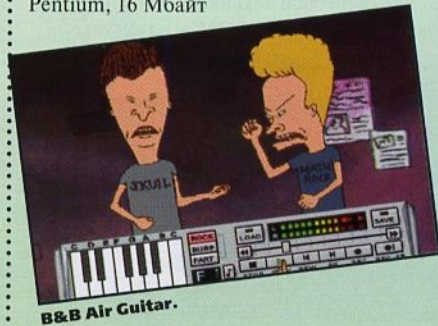
пять назад были популярны программы-симуляторы пианино (многие наигрывали на них еще на IBM XT через PC Speaker)? Так вот, отныне вы можете слушать любимые мелодии в исполнении двух неподражаемых музыкантов — Beavis'a и Butt-head'a. Выбираете стиль исполнения (Rock-дуэт, Вигр и Fart — соло) и “наигрываете” мелодию на клавиатуре или... “накликаете” ее мышью. Все это безобразно можно даже записать на винт! А отвечает за это прикамбас по имени Beavis & Butt-head Air Guitar.

Наконец, советую вам не лениться и тщательно изучить всю игру: так, в help встроено небольшой словарь, в коем вперемешку собраны такие понятия, как “разрешение экрана”, и некоторые суровые американские жаргонизмы. В частности, автором этих строк был обнаружен термин “Dork”, имеющий два значения: 1) Неприятный, непривлекательный или невыразительный тип; 2) Beavis (и тут же его портрет).

В целом же, игра оставляет довольно приятное впечатление, хотя, видимо, в число хитов не войдет. Не думаю, что старшее поколение может проявить к ней снисхождение, но вообще-то на вкус и цвет товарищей нет...

Что касается требований к компьютеру, то здесь, как известно, “...heavy machinery rules!”. Игра требует 486DX33, Sound Blaster или полностью совместимую звуковую карту, 2-скоростной CD-ROM, 8 Мбайт RAM, мыш, видеокарту VLB или PCI и Windows 95. Но создатели рекомендуют иметь

Pentium, 16 Мбайт



B&B Air Guitar.

RAM и 4-скоростной CD-ROM. Все попытки обхитрить программу и подсунуть ей Windows 3.1 с 32-битным расширением и пакетом MS WinG потерпели неудачу...

— Александр Вершинин

От редакции: в следующем номере “МИ” будет опубликован солюшен Beavis & Butt-head in Virtual Stupidity. Убедительно просим: не пропустите!

**Viacom**

Beavis & Butt-head in Virtual Stupidity

графика > 85%

97% < ЗВУК

сюжет > 90%

**ИНТЕРЕСНОСТЬ**

**85%**

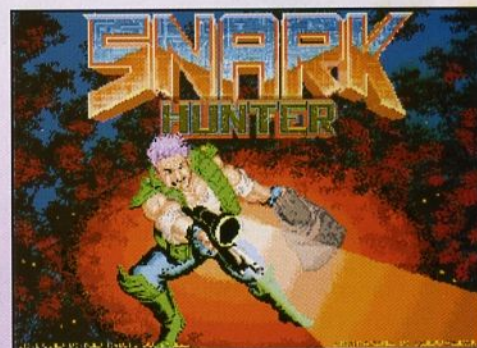


# Торной Warcraft'овской дорожкой...

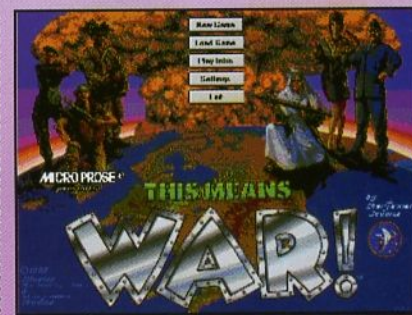
...И радость моя постепенно перешла в уныние. Итак, человечество дождалось новой стратегии от MicroProse, и что же? Да предательство, сплошное предательство! Трусливое следование моде на "винды", отказ от народного графического разрешения 320x200x256. Это техника, и обижаться на нее — грех. Но смысл, смысл-то! При первом просмотре стало видно, что славный древний MicroProse пошел торной Warcraft'овской дорожкой. Хорошо хоть, что Сид Мейер к этому злодеянию рук не приложил. Впрочем, хорошо для Мейера, а для тех, кто будет играть, не очень. Из традиций сохранился только восклицательный знак в названии игрушки (как у Pirates!), но это слабенькое утешение...

Через полторы недели, преодолев начальное разочарование, я взялся за игру с цивилизаторским упорством, и постепенно морщины на лбу разгладились, а кончики губ поползли вверх: у них-таки опять получилось! Но хватит эмоций, передаю

очередь аргументам и фактам. ...Нет ни стратегических компьютеров, ни самонаводящихся боеголовков, ни цифровых машин, нет войны подводной, наземной и орбитальной. Информационные агентства трубили о спаде производства,



биржи лихорадило, в октябре на Пятой Аvenues бизнесмены выскакивали из окон так густо, что сталкивались в воздухе". Длинная цитата из лемовского "Профессора А. Донды" повествует о мире, где внезапно, но зато дружно накрылись компьютеры. Причем все сразу. Ровно с того же самого начинается сюжет This Means War!. Жил-был добрый дядя Sheldon Hawkins II, его самого и его



Microfirm (интересно, это наезд на хозяйство Гейтса или на самих себя?) разорили, и он, превратившись в злого дядю Shadowhawk'a, сочинил игру "Охота на снарка", в которой и был заключен несусветный вирус. После того как игра оказалась абсолютно на всех компьютерах, вирус вылез и...

И в дальнейшем года нумеровались не от рождества Христова, а от Игры (AG — After Game). Цивилизация рухнула, и на ее обломках

развелось множество вреденьких людюшек, которые в отсутствие присмотра из Вашингтона распоясались и стали безобразия хулиганить. По сценарию первой персоной из



черного списка оказывается веселый австралиец по прозвищу Крокодил Ганди и его Вселенское братство. Ребята Крокодила забатон с гашишем способны буквально на все.

Следующим в преискуранте идет Мондо Хан — главарь китайской группировки. Он вовсе не стремится к мировому господству; просто его вдохновляют заветы Чингисхана — «если враг есть — убей, а если нет — найди и убей».

На закуску имеется еще и шейх Омар — ну не могут американцы без угрозы со стороны исламского фундаментализма; не будь его, Америка сохлосла бы от тоски.

Наконец, обещаны и супостаты, и даже союзник. То есть чуть меньше — союзница, графиня... Настя Романова. Характеризуется авторами как «роковая женщина», совмещающая в себе тактический талант Роммеля и мораль уличной кошки.

Но рок был благосклонен к Западу — его сплотил Союз Свободного Мира (Free World Alliance), чьи цвета и предлагается защищать игроку. На каждом из этапов перед вами ставится тактическая задача — вырвать некий кусман земного шара из лап агрессора... ну и занять его самому, чтоб захватчику неповадно было.

Обладея командным центром, фермой, заводиком, нефтяными скважинами и казармами и управляя изначально ничтожными воинскими силами, требуется справиться с

противником, силы которого как правило превосходят ваши и числом, и умением. И в каждом из случаев рецепт свой (если он вообще существует).

Вот идет по полю солдафон, маленький и рыжий. А рядом стоит заводиче, большой и с трубами. Что родине-матери ценнее? Так вот, иногда ценнее, чтобы солдафон стал ветераном, стреляя из-за

угла по противникам, увлеченно жгушим заводиче. Заводиче, конечно, стгорит, но цель игры вовсе не сохранение собственных материальных ценностей, а уничтожение командного центра врага, а для этого нужен хороший вояка, маленький,



рыжий и с витающими над головой нашивками. Хороший вояка все делает сам — сам стреляет, сам мажет, сам ходит, сам погибает. Дело игрока — приказывать, причем очень часто приходится давать распоряжения на тему «чего делать самому НЕ НАДО»! Нередко вы вынуждены приказывать уходить от военного столкновения ценой потери имущества.

Похоже, это один из принципов игры: поскольку лобового удара в любом случае не выдержать, необходимо жертвовать наименее жизненно необходимой вещью. Чтобы найти, как это ловчее сделать, приходится пробовать и искать. В каждой ситуации. Неоднократно. Иногда необходимо развитие производства, иногда — армии, а иногда — науки. Порой без разведки нечего делать, а временами все находится в руках

контрразведки, а кое-где штабу можно дружно уходить на пенсию.

Существенно то, что исходных ресурсов ни в одном случае не достаточно для победы, и «выживание» эквивалентно «развитию». Это досадно, но жизненно. Чтобы иметь белую стену, мало покрасить ее однажды, нужно малевать ее постоянно, иначе она потемнеет и очень быстро. То же относится к репутации, мозгам и странам.

Когда ловятся эти авторские мысли, прощаешь и тормознутость игры (486DX2/66 тянет ее со скрипом), и виндовские причуды, и даже предательство генеральной линии MicroProse'овских стратегий. Они ведь тоже меняются не от собственных капризов, они подчинены все тому же правилу — то, что не трансформируется, портится, а то, что меняется, имеет небольшой шанс не испортиться. Их попытку приспособиться к требованиям современности (вот уж кто капризничает, так это она) я склонен считать удавшейся; игра на достойном уровне, но она уже не совсем микропрозовская...

Впрочем, и у современности бывают проколы. Она вполне может обрушиться — так учит This Means War!, а потому никогда не стоит хоронить прошлое, будь то тактика мотопехотных соединений или старый добрый DOS, — вдруг пригодится.

— Сергей Минаев

### Системные требования:

486DX/66, SVGA 640x480x256, 8 Мбайт RAM, 20 Мбайт на HDD, звуковая карта, MS-мышь, CD-ROM, MSCDEX 2.23/MSDOS 5.0+, Windows 3.1.

This Means War!

MicroProse

графика > 70%

60% < звук

сюжет > 90%

ИНТЕРЕСНОСТЬ  
**82%**

# Дети чугунных богов-2



Что собственно произошло? Резонный и даже похвальный вопрос. Во граде Метрополисе в корпорации "Электрокорп" начались очередные неприятности. Если вы помните историю игрушки Rise of the Robots (о которой "МИ" писал в #4 за прошлый год в разделе Sega), то эта тихая фирма занималась выпуском роботов для миролюбивых целей, но злобный сисадмин, именуемый в дальнейшем Супервизором, решил отмежеваться от человечества (сам-то он был компьютером, что по крайней мере объясняет его желание отмежеваться), а дабы размежевание

## RESURRECTION RISE 2

Давно ли мы *неловили* кайф от первой части железно-забойного боевика Rise of the Robots, а вот, поди ж ты, уже и вторая подспела! И CD, надо заметить, получился достойный. Разработчики игровых программ, как уже неоднократно отмечалось, — люди в принципе неглупые и хорошо понимают, что внесение в игру совершенно новых элементов приводит к глюкам, тормозит рабочий процесс и вызывает кучу недоразумений. У осла свои интересы, у погонщика — свои. И Mirage не стала нарываться. Сработанная ею игрушка имеет замечательную графику (вплоть до 800x600), отличную анимацию и навороченный Soundtrack. По сюжету — классика жанра, битва на выживание, да еще роботы-то неживые, следовательно — крови нет (позвоните родителям!). Игра имеет положительную прессу и, судя по всему, будет неплохо продаваться.

военные рельсы. Дальнейшее называлось Rise of the Robots. Таково краткое содержание предыдущих серий.

Новость банальная: в самых прогрессивных роботов-убийц приспешники Супервизора начали инсталлировать челове-

делать с барабаном, мы вам уже объясняли, — вперед!

Таким образом, нашему вниманию представлено новое ногодрыганье и рукошашество. Сделанное, повторяю, добротно и даже качественно (старались люди). Но вот незадача — во всем вышеперечисленном имеется одна портящая



произошло наиболее эффективно (раненые и пленные нам и на дух не нужны), быстренько перевел производство на



ские мозги — ясное дело, для увеличения их эффективности. Новость интересная: добрый киберпанк, братушка, наш человек, поселил в сеть "Электрокорпа" вирус Анархии; Супервизор потерял контроль над детьми чугунных богов; последние принялись колосматить друг друга; победитель доберется до Супервизора... Одним словом, у человечества появился еще один шанс. Флаг в руки, что



дело деталь. В жанре “ногами их всех, ногами” классики завались. И все, что дерется, неизбежно сравнивается с МК. И тут выясняется, что все относительно эквивалентно. Принципиальных достоинств у Rise 2 нетути. Главное различие — Resurrection менее жестокая игра, нежели любая из тридцати трех “Смертельных схваток”. Дерущиеся роботы представляют с эмоциональной точки зрения какой-то сомнительный интерес и вызовут бурю восторгов лишь у поколения, воспитанно-

заявят, что роботы не котируются.

Не хочу выглядеть расистом в глазах сегаманов, но приставочное прошлое тяжело отразилось на игре. Особенности управления таковы, что всем желающим насладиться Rise 2 по полной программе придется запастись GamePad, потому что с аналоговым джойстиком или клавиатурой постоянно возникают проблемы (трудно выполнить сложные комбинации, оптимизированные под приставочный джойстик). GamePad же себя оправдает, в



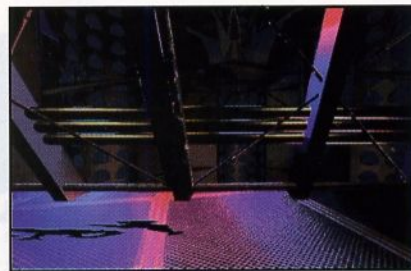
го на трансформерах, если оно, конечно, прежде окончательно не выберет “Пепси” и не забудет на этой почве на насилии. Те



же, кто счел кино о прирожденных убийцах своим любимым, в один голос

игре великое множество засекреченных ударов и прочих прикамбасов. Появление многочисленных статей “Секреты Resurrection” предопределено, так как в игре существует понятие о “сокрушающих ударах” и “прогрессивных движениях”, причем в особо удачном случае способности поверженного противника можно приватизировать.

В руководстве много намеков на применение в борьбе с врагом всего, вплоть до бэкграундов. Так что, господа-



товарищи, разбежись рука, раззудись плечо, мастерство не пропешь, если долго копать, то способов показать лохам превосходство истинного профи хватит на все время грядущей популярности Resurrection.

К музыкальной части игры приложил свои золотые руки Брайан Мэй (!), чем разработчики очень гордятся. Произведения (11 штук) записаны треками, поэтому ими можно не наслаждаться на обычной аудиоаппаратуре. Музыка сия, по задумке композитора, должна изображать “индастриэл”, но совсем не пугает. Получается нестрашно, но качественно. И с прикамбасами (минимально). То же относится и к игре в целом. Если кому и понравится, то это надолго. Патриотам жанра рекомендуем, остальным — по настроению...

— X. Мотолог

**Системные требования:**  
 486DX/33 (лучше DX/66), 4 Мбайт RAM (8 Мбайт и 7100 Кбайт для расширенной (extended) памяти в случае максимального разрешения), 3 Мбайт на винчестере, 2-скоростной CD-ROM, DOS 5.0+, VGA, gamepad, звуковая карта.



**Mirage & Acclaim**

Resurrection: Rise 2 (Rise of the Robots 2)

инТЕРЕСНОСТЬ

графика > 80%

70% < звук

сюжет > 60%

**69%**

# Дороги мертвого мира

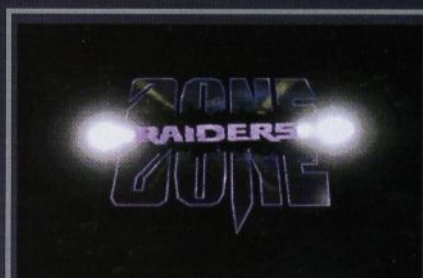


Если можно, сперва я оценю игру сплеча, избавив многих из вас от гадания на гуще ниже следующих словес, а потом опишу ее более подробно. Ок? Буду очень краток. Идея игры: попытка смешать Death Track с Descent; графика соответствующая, а именно — векторная текстурированная; звук — вообще говоря, ничего, или, что то же самое, никак; сюжет — знаком по трем частям видеопопеи Mad Max и, следовательно, скучен; общие впечатления от игры — отсутствуют, то есть ниже среднего уровня упоминаемости. Ну, а теперь можно и подробнее, если



Chevrolet Lumina, но колес у нее нет, поэтому я уверен не на все сто). По ходу дела вы растете, получая возможность совершать UpGrade машин и вооружения.

Авто предлагается четыре: помимо WarBird есть также некий дальний



Помните Сумасшедшего Макса? Если уже нет, то, пожалуйста, вспомните: мертвый после ядерной войны мир, бесконечные пески и дороги, дороги, дороги... А теперь прибавьте к этому готескные города-автоматы 2005 года от Рождества Христова, контрольные точки на freeway'ях, которые доносят злобному центральному компьютеру о каждом проезжающем, массу странных врагов, мощную, тяжело вооруженную машину на гравитационной подушке и стрельбу, стрельбу, стрельбу...

Готово? А теперь запустите Zone Raiders и войдите в мир гонок на выживание в варианте от Virgin Interactive Entertainment.

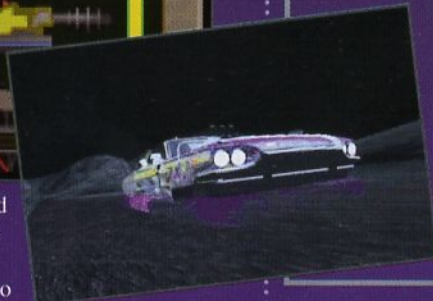


вы еще не закрыли журнал.

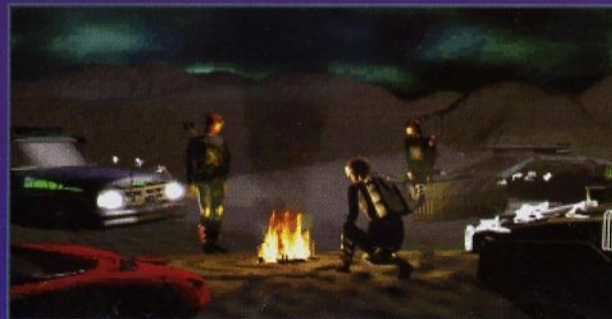
Вы проходите своего рода тест на профессиональную пригодность, пытаетесь стать членом команды zone raiders. В наше время это бандформирование можно было бы назвать патрулем, но в полумертвом мире 2005 года это больше напоминает стаю собак динго. Каждая миссия в игре

представляет собой очередной тест: что-то найти, всех перестрелять или просто доехать куда-нибудь. Стартуете вы с лазером, установленным на WarBird (по-моему, прообразом этой машины послужил

родственник Ford Bronco, не менее далекий родич Hummer'a, нового образца американского военного полевая автомобиль, и странная производная от фургона типа Dodge Caravan. У всех этих устройств, как уже было сказано, колес нет, зато есть



странная подушка (явно не воздушная — слишком сильно светится), на которой они и висят. О вооружении следует сказать, что его выбор существенно более обширен: лазеры, скорострельные пушки, ракеты и прочая... словом, если вы не командос, вам хватит за глаза. Все образцы, кроме лазера, расходуют боеприпас и, следовательно, конечны. Лазерный генератор питается от автомобильного мотора, а потому живет до момента



остановки двигателя.

В начало уровня вас телепортируют, а потом все просто: кнопки "газ" и "f10" суть необходимые и достаточные для игры знания. А если серьезно, то все, конечно, не так просто, но и не сильно сложнее. Перед вами скоростная трасса с разветвлениями, границами, обочинной и прочими атрибутами. Иначе



говоря, на развилках можно заблудиться, а за обочину вылететь. Падать будет высоко, так как трасса находится на высоте доброй трехчастной лос-анджелесской развязки, и остаться живым после падения вам не грозит. На дороге вас встречают подвижные и неподвижные враги, которых желательно уничтожить, так как в противном случае подвижные примутся вас догонять и стрелять в спину, а неподвижные, постреляв маленько, настучат на вас центральному компьютеру зоны. О том, что будет дальше, можно и нужно догадываться, но со стороны лучше не смотреть — спать не будете ночи две. Кстати, о виде со стороны: вы можете играть как "от первого лица", так и любуясь на себя сбоку, причем, вообще говоря, не очень ясно, что лучше.



В игре существует понятие "уровень сложности", и организовано оно (понятие) довольно интересно.

Уровней четыре: второй, третий и четвертый — по возрастанию, а первый представляет собой эквивалент "DOOM nomonsters". Хотите знать, для чего? Нет ничего проще: для deathmatch!

Да-да, для deathmatch! Игра "знаком" с локальными сетями, и в принципе вы вполне можете устраивать "Сицилийскую охоту" по мотивам "Фантазий о Немезиде". Мы попробовали ЭТО, и оно показалось нам интересным: по крайней мере одному играть гораздо скучнее. Те, кого радует возможность

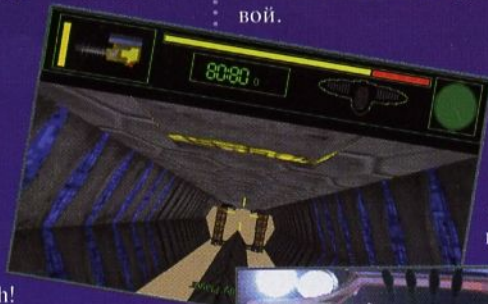
со вкусом всадить лучшему другу ракету в зад, вполне меня поймут (правда, DOOM для этого приспособлен явно лучше).

На дороге рекомендую смотреть в оба и не пропускать "бонусов" — доззправок, боеприпасов, собственно артефактов (многие задания к уровням имеют вид "Найти...") и всего остального. Не забывайте также, что у вас есть карта, смотрите на нее почаще, а не только тогда, когда проезжаете один и тот же поворот седьмой раз подряд, мучаясь навязчивой мыслью: "Кольцевая, туда ее сюда!".



В общем, развлекайте себя как можете, ибо сама игра такой возможности вам не предоставит. К великому стыду великой Virgin, игра удалась ровно на 50%, что и отражено в нашем рейтинге (в вашем рейтинге, Шура! Я бы поставил честные и полновесные 85! — Ред.). Похоже, что ее делали либо плохие студенты, либо... немцы (простите, господа немцы!): иной причины я найти не могу. При всем огромном потенциале идеи реализация представляет собой нечто очень грубо и крепко слепленное: качественно, но без изюминки. Увы и аминь, и давайте надеяться, что следующая инкарнация вечной Death Track будет более игровой.

Р.С. Я намеренно оставил за бортом технические подробности процесса игры (ну не



писать же к ней солюшен, в конце концов!). Если вы все-таки решитесь посвятить себя столь странному действу, то очень быстро найдете их все: "перелеты" с freeway'я на freeway; массу необычных маневров, связанных с особенной ходовой частью полетающих машин; технику стрельбы, при которой прицел некоторое время "ведет" цель, и многое другое... Конечно, все это там, в игре, но стимулирующего к исследованию начала в Zone



Raiders, к несчастью, не найти. А ведь так хочется! Virgin, где ты?

— Александр Звозин

**Системные требования:**

486 DX2/66 (лучше Pentium 75), 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, Sound Blaster, DOS 5.0+.

**Virgin & Image Space**

графика > 60%

60% < звук

сюжет > 40%

Zone Raiders

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 50%**

# АКАДЕМИЯ НЕИЗЯШНЫХ ИСКУССТВ

Была у Ильфа и Петрова одна занятная фраза, смысл которой явен для пишущих и не всегда очевиден для читающих: "Написал о любви и закрыл тему". Закрыть тему — это, следовательно, настолько хорошо ее разобрать, что все дальнейшие писания по ней будут лишены смысла. Интересно, как чувствовала бы себя поэзия, если б вдруг закрыли такую тему, как любовь?

А как чувствовали бы себя разработчики компьютерных игр, если бы были закрыты такие темы, как война, драки и уничтожение монстров. Сколько бы игр осталось? Рискну предположить, что существенно меньше половины. Именно

поэтому, если кто и заслужил прозвище "псы войны", так это они, авторы компьютерных игрушек. В этом они продолжили вполне древние традиции (например, шахматы являются по своей сути также моделью войны), но развили



была: мундир значил для мужчины то же, что вечернее платье для женщины, а ратный труд был лишь поводом проявить

отвагу и заслужить славу и богатство. Но пришел кровавый двадцатый; боины 1914-1918 и 1939-1945 годов потому и стали шоком для человечества, что до них оно почти не обращало внимания на бессмысленные ужасы войны. Уродство брони, ставшее очевидным к середине века, снизило ее вероятность хотя бы потому, что уменьшило число желающих войны. Пацифистов и сейчас много; но длительная эпоха относительного

мира убавила остроту ощущений середины века, а телевизионные и компьютерные технологии вновь сделали войну одним из увлекательнейших шоу. Но если сегодня войну считают красивой,

## Что есть Empire

Empire — один из старейших сериалов стратегических игр, начало которого было положено в 1979 году. Первая игрушка серии написана Walter Bright\*, ставшим потом известным разработчиком компиляторов C++. Автором второй версии для IBM PC является Mark Baldwin.

Вот как "Империи" выходили по годам:  
1979 — Empire (самая первая версия)  
1981 — Empire/PDP-11  
1983 — Empire/LSI-11  
1984 — Empire 1.0 (первая версия для PC)  
1988 — Empire 2.0  
1992 — Empire 2.1 de Luxe  
1995 — Empire II

### Empire/PDP-11

Первый из известных мне выпусков относится к 1983 году, когда игра вышла в составе ленты DECUS'83\*\*. Empire/PDP-11 была сделана в текстовом режиме 24x80 без псевдографики. Суша и вода обозначались как "+" и ".", а unit'ы — буквами латинского алфавита. Войска играющего отличались от неприятельских орд регистром, поэтому на советских дисплеях враги идентифицировались символами кириллицы.

Пожалуй, в те годы это была единственная серьезная стратегическая игра. Замечу, что по сбалансированности она до сих пор опережает многие



их до такой степени, что почти преодолели опасную этическую грань — и стали близки к тому, чтобы снова сделать ее красивой.

До нынешнего века война такой и

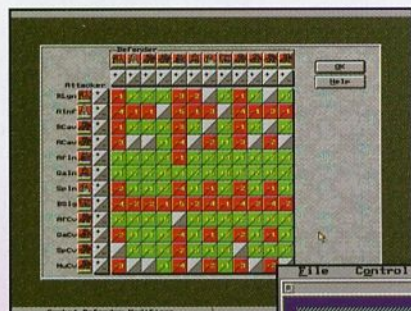


завтра ее сочтут возможной...

Столь длинное вступление пришлось сделать потому, что Empire II очень похожа на попытку "закрыть тему", не делая при этом войну излишне красивой. Кровавый ратный труд представлен в игре скорее с точки зрения бухгалтера ("Сегодня мы поубивали 21753 солдат, а они 19289"), нежели с позиций художни-

из которых в России не имеют понятия. Что значит для нас Исандлуана? а для Великобритании это катастрофическое поражение африканского экспедиционного корпуса от зулусов в 1879 году. В русской исторической литературе встречается песня о герцоге Мальборо, который собрался в поход и при этом проявил невоздержанность в кулинарных вопросах, — но куда именно он ходил и с кем там дрался? Оказалось, в Бленхейм, в Баварию, где встретил множество французов и горстку ирландских наемников, и все это было в 1704 году, когда Петр I воевал с Карлом XII.

Но одной лишь реальной историей Марк Болдуин и Джон ван Канегем не ограничились. "Сосчитанным" оказался предтеча динозавромании любимец



ка ("Как прекрасен этот взрыв, посмотри!"), а бухгалтерия вызывает страстное желание заниматься ею только у очень замороченных людей. В то же время факторов, влияющих на исход сражений, — вагон и маленькая тележка, и когда немного освоишься с ними, возникает жуткий соблазн вы-

красть из генштаба какого-нибудь генерала и приковать его к компьютеру, чтобы он хоть немного научился моделировать ситуацию, прежде чем гробить своих солдат.

Насчет моделирования ситуации это серьезно: в игре разбираются известные сражения мировой истории, о некоторых

токийцев Годзилла (остается сожалеть об отсутствии Мотры и Батры), а также бог Один и компания, устроившие однажды небольшой Рагнарок с участием Локи и Фенрира. Последний сценарий наводит на воспоминания о славном "доимперском" прошлом New



современные творения. В 1988 году на PDP у Empire появился сильный соперник — Continent for PDP. За счет multiplayer'ности и существенно меньших претензий к памяти Continent приобрел тогда значительно большую популярность.

## Empire 2.0

Версия для IBM PC. Графика CGA/EGA, возможность игры PBEM и multiplayer на одном компьютере с переаживанием игроков. Игровой мир почти полностью сохранился от aEmpire/PDP. В той версии, что была у меня, PBEM, к сожалению, не работал, возможно, это было исправлено позднее.

## Empire 2.1 de Luxe

Первая версия, в которой, на мой взгляд, наметились некоторые ошибочные тенденции, которые, увы, были успешно развиты в следующей игре. В целом же игрушка, конечно, была доведена до ума: появилась масштабируемая карта (причем с high resolution); города обрели специализацию; engine стал многопользовательским (multiplayer over network) — хотя и не real time, но пока один из игроков ходил, остальные могли делать все, кроме передвижения собственных войск.

## Empire II

Последнее на сегодня и явно ущербное решение. Исчез случайный картогенератор, а развития технологий так и не появилось. Вместо этого значительно разросся редактор unit'ов и кампаний. Возможно, на воображение производителей подействовал успех серии WarLords, но они не учли того, что эти игры изначально несколько различны по реализации мира.

## Игровой мир серии

Наверное, нет смысла описывать саму игру — вряд ли найдете человек, интересующийся стратегическими играми, который не видел ту или иную версию Empire.

В дальнейшем мы будем рассматривать модель мира классических вариантов Empire (PDP и первые игры для PC).

Одним из основных достоинств Empire является хорошая сбалансированность игрового мира. Если сравнивать с современными играми, можно сказать следующее: в первых Empire имелось небольшое число видов войск, но все они были необходимы. Каждый вид обладал собственными достоинствами и недостатками. Стоимость любого типа вооружений неплохо соотносилась с его боевой мощью, поэтому производство исключительно тяжелых или легких средств ведения войны не давало явного преимущества. Не существовало каких-либо сверхвооружений, поэтому единой выигрышной стратегии так и не было найдено.

Судя с современных позиций, главным недостатком Empire являлось существенное разрастание количества войск в процессе игры. С приближением победы численность ваших армий становилась столь огромной, что



многие так и не доигрывали до конца. Почему? Например, из-за медлительности компьютеров — ожидание хода AI затягивалось на несколько минут. Генерация новой карты в течение десяти-пятнадцати минут тоже не вызвала восторга играющих.

## AI

Компьютерный противник умел оценивать позицию в целом и сдавался в случае очевидного поражения (с его точки зрения). Увы, очень часто это происходило в самый интересный момент, когда, по мнению играющего, победой еще и не пахло. Вообще говоря, AI все же играл слабее человека. Но бывали случаи, когда AI выигрывал и у профессионалов. Это случалось из-за не совсем правильного развития в начале игры или очень удачной (для компьютера) позиции на карте.

## Эволюция игрового мира

В большинстве хороших современных стратегических игр существенное место занимает развитие технологий. В первых версиях Empire этого не было. В Empire de Luxe появилась специализация городов. Некоторые города изначально производили один вид войск быстрее всех остальных. Кроме того, мегаполисы различались по производительности, и путем длительных затрат ресурсов можно было даже поднять производительность конкретно взятого города. От этих идей было уже совсем недалеко до развития технологий промышленности и строительства. Вероятно, чтобы не менять общий дух игры, эти возможности и не следовало делать чрезмерно мощными, но внесение технологий в таком виде явно продвинуло бы игру на новый уровень.

Однако авторы последней версии игрушки почему-то почти полностью отказались от многих концепций, определявших основные законы игрового мира и идеи игры.

Как уже говорилось, исчез случайный картогенератор. Одно это уже можно назвать фатальной ошибкой. Какой интерес играть на одних и тех же картах? Вы, конечно, вспомните C&C — но это же совсем другая игра. По сравнению с Empire в ней значительно больше моментов от тактического симулятора в real time.

А разрастание редактора unit'ов и различные наборы войск? Ноги всего этого явно растут из игры Warlords. Зачем это сделано — я так и не понял.

— Nick A. Skokov

\* — Walter Bright. Года два-три назад в каком-то зарубежном компьютерном журнале мне попалась заметка, где упоминалось, что он работает одним из ведущих программистов то ли Zortech, то ли JPI (TopSpeed).

\*\* — DECUS, или DEC User Society, общество любителей компании DEC. Когда-то эти ребята раз в год выпускали магнитные ленты с новинками software для машин DEC. Сейчас, верно, они делают то же самое на CD.

World Computing, о временах Kings Bounty — вот уж где прошли по скандинавскому, а также кельтскому, саксонскому и прочему северо-западному фольклору. Но там уже есть имперские нотки, особенно в тактике

фактически один на один. Но, увы, компьютерные войны будут продолжаться еще очень долго, и еще очень долго люди будут гордиться все более великие империи.

Одним из эпиграфов игры являются



сражений, которые хоть и проходят на поле размерами 6 на 5, зато обладают многими остальными признаками.

Воинская единица может не только двигаться, стрелять и биться врукопашную. Ее можно заставить окопаться и покинуть окопы, перестроиться из боевого порядка в маршевый и обратно, можно направить на охрану объекта или патрулирование территории. При этом компьютерные стратегии необычно хорошо справляются со своими задачами и ошибок не прощают. Играть можно не только против машины — для разгрома лучшего друга подойдет и модем, и сеть. Наконец, кроме попеременного чередования ходов заложен и режим параллельной игры (нелюбимый мной — но вкусы

слова Уинстона Черчилля о том, что "Империи будущего — это империи мысли". Это похоже на правду, но это вовсе не означает, что в будущем империи станут гуманнее и бросят воевать друг с другом. Раз так, то придется учиться войне в Академии неизяшных искусств от New World Computing.

— Сергей Минаев

### Системные требования:

486DX2/66, 4 Мбайт RAM, 10 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, звуковая карта, SVGA, мышь, DOS 5.0.



бывают разные). Что еще нужно человеку, для которого процесс войны важнее ее мотивов?

Итак, Empire II очень похожа на завершение цикла игр, в котором воинские единицы подобно шахматным фигурам переставляются с места на места и сражаются с противником

Empire II: The Art of War

New World Computing & White Wolf Productions

графика > 75%

70% < звук

сюжет > 70%

ИНТЕРЕСНОСТЬ 71%

# НА ПРИЦЕЛЕ



Прежде чем говорить о чем-либо, прошу вас заглянуть в самый конец рецензии (если вы этого еще не сделали) — в район рейтинговой плашечки. Да-да, в этой игре все действительно сделано на высшем уровне. Хочу только немного прояснить ситуацию: рейтинги я ставил, сравнивая Wetlands с играми того же жанра и примерно аналогичного класса, то есть я ни в коем случае не хочу сказать,



что это лучшая игра или что-нибудь подобное. Все проще, по моему мнению, Wetlands — лучшая игра в своем жанре.

А жанр у нее... э-э-э... даже не знаю, что и сказать... Интерактивная стрелялка, что ли? Короче говоря, вы видели



"Интересно, а дотянет ли эта игрушка до лета?" — ковыряясь по обыкновению в носу, задумчиво спросил Селифан и сделал еще один ход в очередной головоломке из "11-го часа". "Неприменно дотянет. Я думаю, что не только до лета, но и до зимы успешно докатит. 1998 года!" — рявкнул старшиной бравый Богдан и, произведя очередной выстрел из BFG, развязной походкой удалился в красный от крови туман...

Rebel Assault? Смысл тот же. Для тех, кто не видел, объясню. Играющий отождествляет себя с главным героем игрушки, а потому смотрит на мир как бы его глазами. И видит обычно какой-нибудь распрекрасный мультфильм, в котором герой куда-то бежит, летит или ползет, это в сущности не важно. Главное — чтобы мультфильмчик был красивый. На этом вкусном анимационном фоне вежко появляются различные галы, могущие активно перевоплощаться. Например, если действие происходит в космосе (как в большинстве миссий Rebel Assault'a) — то это вражеские космические истребители, а если под водой (как в Wetlands) — то вражеские подводные истребители.

Но это, вообще говоря, тоже не очень существенно. Важно, чтобы было красиво и чтобы пробуждался азарт. А этого в Wetlands хоть отбавляй.

Да, кетати! Я же забыл объяснить, в чем заключается суть игры. Все очень просто. Ваша мышь управляет прицелом, который вы можете перемещать по всему экрану. Задача игроющего — навести прицел на вражеский корабль и... нажать на гашетку. То есть на кнопку мыши. Вот вроде бы и все. Но сделать это, доложу я вам, не просто, а очень не просто. Ведь авторы тоже не



дураки. И они постарались, чтобы процесс взятия врага на мушку был как можно более изощренным. Но изощренным. И вот здесь появляется вождельный азарт.

Теперь немного о грустном. Наверняка среди вас найдется человек, который скажет: "А, еще одна бездумная игрушка..." Это, конечно, верно, но послушайте опытного геймера. Все игры, в которых надо хоть немного взбадривать серое мозговое вещество, созданы для...

бездельников. Потому что нормальный человек, когда у него появляется



свободное время, уже ни на что не годен, это не человек, а выжатый лимон, хрупкая тень, едва шевелящийся полураздавленный червяк, который не то что соображать, он даже думать о том, что надо соображать боится. В общем, единственный оттяг для него — это нажать на кнопку мышки. Раз,

жанрах. Например на Wetlands.

Одним из достоинств Wetlands является интересная сюжетная линия. В Rebel Assault'e тоже была неплохая, но все-таки та игрушка была сделана по фильму, где ничего особенно нового

придумывать не было необходимости. Wetlands же в этом плане — что-то новое. В общем, дело обстоит так. С одной



другой, третий. Можно быстрее, можно медленнее. Попутно можно прицеливаться во вражеские корабли. Поэтому игра Wetlands — это его игра. И наша. И впрямь — не все же нам с вами войска по карте двигать или загадки решать. Надо же иногда и расслабиться. Раньше люди

из многочисленных планет-тюрем неизвестные люди выкрали некоего знаменитого в свое время ученого. Его имя не разглашается в интересах следствия. Ну, а знаменит он был потому, что изобрел какое-то сверх-

мощное оружие, первое же испытание которого привело к полному затоплению Земли. Что он делал в катажке? Нет, ничего криминального

для не совершал, в допр его отправили для его же безопасности. Ведь если он попадет в руки преступников, которые сумеют воспользоваться его гениальным изобретением, то... Одним словом, этого не должно быть, потому что этого не



использовали для этой цели DOOM. Теперь, когда DOOM вышел в тираж, а Quake еще, увы, никуда не вышел, давайте-ка забудем всю эту галиматью и посмотрим на новые разработки в других



должно быть никогда.

Но это, увы... уже произошло. Остается только надеяться, что сверхсекретный агент Нэдж, отправленный за ученым, выполнит новое задание с таким же успехом, как и все



предыдущие. Но тут уж все зависит от вас.

Вот и все. Впрочем, нет, нельзя не похвалить еще раз графику игры. Она просто потрясает. Чего

только стоят мультфильмы, связывающие миссии! Отменная рисованная мультипликация!..

— Алексей Бобров

**Системные требования:**

486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, видеокарта Vesa или PCI, мышь или джойстик.

**New World Computing**

графика > 100%

100% < звук

сюжет > 100%

Wetlands

ИНТЕРЕСНОСТЬ 100%

# Кольцо Нибелунгов. Музыка Вагнера, графика народная

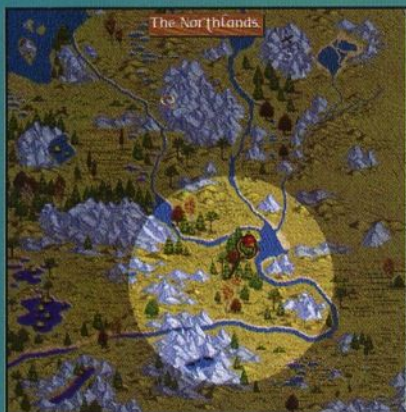
На самом деле название Ring Cycle вовсе не переводится как "Кольцо Нибелунгов" (так называется весь цикл легенд об этом самом кольце) — это я так, чтобы заголовок выглядел приличней. На самом деле оно

вообще никак не переводится, поскольку ничего не значит. Что-то вроде "Кольцевой цикл", или "Круг кольца". Произвела же это чудо фирма Psygnosis — ей название как раз вполне подходит!

Говоря по сути, это вообще не игрушка, а то ли интерактивный клип, то ли неадекватная программистская реакция на прослушивание классики. Короче, некое психоделическое откровение на тему упомянутого бессмертного оперного сериала и бессмертной же компьютерной игры под названием DOOM.

DOOM дает возможность реализоваться в параллельной реальности, где мир крут, а ты еще круче... Квест — разобраться наконец во всей этой жизни и при этом обнаружить, что она (ха-ха) организована логично... Ходилка — добиться своего тупым упорством... А это — это позволяет просто поболтать вне всякой реальности, лениво ее имитируя и слушая при этом забойную музыку.

Если вытащить из Ring Cycle фантастический оперный саундтрек (создатели подошли к делу ответственно, и запись получилась на удивление качественная), то ничего идиотичнее этой игрушки придумать нельзя — мерзкая графика в стиле вышивания по квадратику, невразумительный сюжет и совершенно кривое управление.



Похоже, что авторы Ring Cycle, едва ли не самой свежей игрушки от набирающей силу Psygnosis, судя по всему, задались целью убедить играющую общественность, что компьютерные игры (и RC в частности) должны прежде всего образовывать (помните: умное, доброе, вечное?..): игроман возит мышью под музыку Вагнера, одновременно развивая музыкальных слух, пополняя запас гуманитарных знаний (мануаль начинается с набранного мелким шрифтом либретто, которое к игре никакого отношения не имеет!) и тренируя утраченную за компьютером же координацию...



Главный герой (то есть вы) должен бродить по *сравнительно* трехмерному и очень однообразному ландшафту, безо всякой системы попадая то под снег, то под дождь, и собирать всякую ерунду — прежде всего руны, с помощью которых он будет беседовать со встречаемыми аборигенами, и волшебные предметы типа молота или дракона. Все это очень и очень отдаленно напоминает всякие "Думы" и "Еретики". Время от времени придется забредать в



домики и постреливать огненными шарами в отрицательных героев (чаще всего полупрозрачных). В принципе, у вас есть даже некая конечная цель — раздобыть то самое кольцо Нибелунгов, но ей-богу, это все мелочи.

Главное — расслабиться и слушать музыку, двигая попутно мышью. Между прочим получается здорово — постепенно возникает ощущение реального взаимодействия с музыкой, все происходящее захватывает больше и больше... В результате оказывается, что нервная система изрядно отдохнула, и вообще жизнь не так уж и плоха! Ну чем не поход в оперу!

Кстати, к вопросу о психоделии и отключках. Цветовое решение у этой жуткой графики просто блестящее! Идеально сочетающиеся приглушенные тона, и мягкие, и контрастные одновременно: пльвы — не хоч! А чтобы не заснуть, на дороге время от времени попадаются золотистые местные жители с кучей



беспольных советов.

Стиль такой интеллектуальной расслабленности (точнее — полной отключки) тщательно выдержан до самого финала. Например, герой, пока не найдет первую руну, не знает даже как его зовут (!). Все аборигены на вопрос: "А далеко ли?.." неизменно отвечают гнусавыми средневековыми голосами: "Ерунда, рукой подать!" — даже если идти туда еще десять экранов. Чего только стоит надпись, появляющаяся на экране после смерти героя: "Sigmund is dead. Resurrecting. Please wait" (Зигмунд мертв. Процесс воскрешения. Подождите, пожалуйста!).

Скажу прямо, надолго меня не хватило, какое там кольцо! Но поиграть приятно — это без вопросов! Да и идея пока свежа — так что попробуйте, стоит.

А звук лучше всего пустить через колонки... И пусть все знают, что вы меломан-вагнеровец!

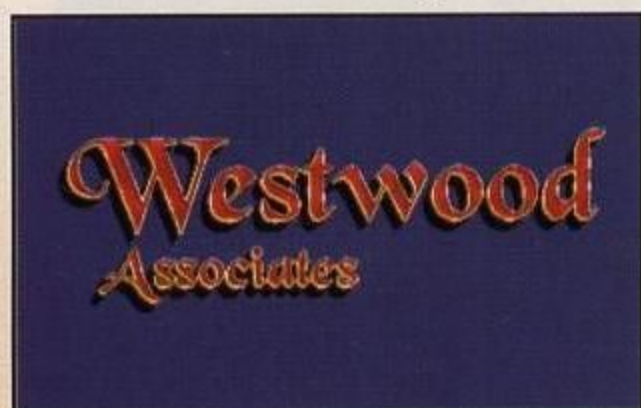
И последнее. Машина требуется 486DX2/66 (лучше DX4/100) с 8 Мбайт RAM, VGA, 20 Мбайт на диске, звуковой картой и DOS 5.0+.

— Наталья Дубровская

## Ring Cycle

Psygnosis	.....	30%
графика	.....	100%
звук	.....	60%
сюжет	.....	40%
интересность	.....	40%

# По следам дедушки Толкиена



Как-то, просматривая итоги хит-парадов, которые публикуются не только в "Магазине Игрушек", но и в других дружественно-конкурирующих журналах (некоторые из них настолько скромны, что вдруг стали называть себя "лучшими российскими" изданиями — ну да бог с ними), я поймал себя на мысли, что из рейтингов совсем ушли игрушки одного из наиболее древних жанров, а именно ролевые игры, или Role Playing Games (RPG). А ведь когда-то RPG гремели, и многие всемирно известные фирмы, находящиеся нынче на топ-вершинах, правда, с играми других жанров, очень любили "ролевухи".

Речь о таких китах игрового бизнеса, как Westwood, Sierra, MicroProse, SSI. Все они прежде с удовольствием "баловались" ролевыми играми, выпуская их помногу и весьма высокого качества. Конечно, сказать, что RPG умерли, было бы неверным, но некоторое захирение и впрямь



имеется. За голову можно схватиться, когда начинаешь прикидывать, сколько людей играет в стратегии и action, а сколько посвящает свое свободное времечко RPG. Пятьдесят — никак не меньше — думеров да варкрафтовцев навалилось на одного бедного поклонника ролевых игрушек.

И все же ролевые игры живы, в них играют, их появления ждут...

#### Как начинались RPG

Если копнуть глубоко-глубоко, то корни нынешних RPG легко угадываются в творчестве некоего англичанина Джона Рональда Рейена Толкиена (1892-1973), автора знаменитой сказочно-рыцарской эпической трилогии "Властелин колец". "Властелин" на долгие годы стал бестселлером западного книжного рынка: в частности, с 1954 по 1966 гг. книга переиздавалась полтора десятка раз, огромными тиражами, причем не только в Европе, но и в Америке.

Новоиспеченный жанр назвали "фэнтези". Он настолько пришелся читающей публике по душе, что часть книголюбив возжелала даже разыгрывать некоторые ситуации, а то и целые фрагменты истории того или иного мира.

В конце шестидесятых и появились первые ролевые (но, понятное дело, не компьютерные) игры — настольные и лесные. Настольные — для домоседов, в них играют дома, в тепле и уюте, за рюмкой кофе



или бутылочкой чая. Лесные ролевые игры — штука суровая, они проходят на природе, на некоей местности, именуемой полигоном, в жару, дождь или холод. Все, с чем вы играете, что так или иначе задействовано в лесном развлечении, находится с вами — надето на вас, рассовано у вас по карманам, а может, и где-нибудь запрятано. Одним словом, игра далека от академичности и кабинетного шуршания бумажками.

Но параллельно с теми "ролевицами" развивались и компьютеры, что спустя какое-то время привело к изобретению компьютерных RPG.

#### Компьютерные RPG

Кто и когда написал первую ролевою компьютерную игру — тайна сия великая есть, однако достоверно известно, что некий прообраз RPG существовал даже на замечательных советских ДВК. Могу предположить, что нечто напоминающее ролевые игры было и на гробах типа ЕС, но это более походит на мифы и легенды древнего компьютерного мира. Да и то, что имелось на ДВК, назвать RPG можно с большой натяжкой. Первые компьютерные "ролевухи" были выполнены в текстовом режиме и имели диалоговый характер. Представьте себе следующую беседу между машиной и пользователем. Машина: "Слева к вам приближаются два орка. Что будете делать? Есть два варианта развития событий: 1. ноги; 2. бить морду". Человек: "Безусловно, бить морду!"

Как же давно это было и как далеко все это от виртуальных миров современных RPG! Впрочем, игроманы с дореволюционным стажем уверяют, что могли развлекаться таким образом целыми сутками. Снимем перед ними шляпы...

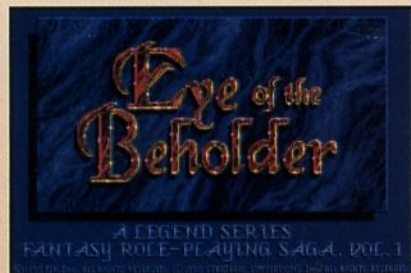


Очень скоро для большей наглядности процесса было придумано отображать героя и окружающее его пространство с помощью псевдографики. Появилось и некоторое подобие интерфейса, стали закладываться основополагающие правила компьютерных RPG, приближающие их к настольным ролевым играм. Полагаю, что некоторые из читателей, заставших "железные" хиты прошлого — БК, ДВК и УКНЦ, сталкивались с подобными играми.

Несомненно, настоящее восхождение RPG к сердцам поклонников игры началось с появлением персоналок. Ну, а основные традиции жанра были заложены в ту золотую пору, когда не было лучше машины, чем PC AT 286. Именно тогда было выпущено несколько игрушек с графикой от CGA до VGA, количество героев в которых изменялось от одного до шести. При этом уже существовали стандартные характеристики главных действующих лиц — сила, ловкость, подвижность, ум, мудрость и т.д. Увы, вид в этих игрушках был одним и тем же — сбоку сверху; не отличались они и удобным управлением.

**Eye of the Beholder**

Настоящий бум RPG начался, когда в 1990 году миру была явлена игра Eye of the Beholder (EOB), выпущенная до того не



слишком известными производителями Westwood и Strategic Simulation Incorporated (SSI). Появление этой игрушки ознаменовало начало продолжительного и весьма плодотворного сотрудничества компаний SSI и TSR.

EOB изначально задумывалась многосерийной, поэтому она стала первой компьютерной игрушкой, получившей продолжение. Последнее, кстати, долго себя ждать не заставило: вторая часть

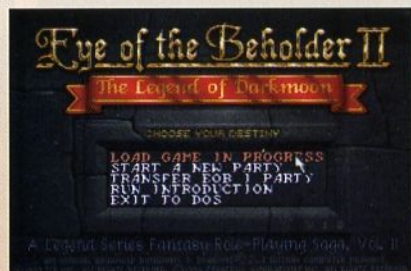
"Бехолдера" была опубликована в 1991 году и имела несколько улучшенный интерфейс. Кроме того, она стала длиннее и сложнее: так, EOB1 проходится этак за 4-5 часов, на вторую же часть уходит 8-10 часов.



А вот выпуск третьей версии Eye of the Beholder, к сожалению, прошел почти незамеченным — на тот же период пришлось начало победоносного шествия DOOM'a.



Говоря о новациях EOB, с известной долей истины можно считать эту игрушку прародителем тех компьютерных действий, где игрок смотрит на заэкранный мир глазами героя (написанный раньше Total Eclipse не в счет — прежде всего из-за ужасной графики). Однако революционность Eye of the Beholder заключалась все-



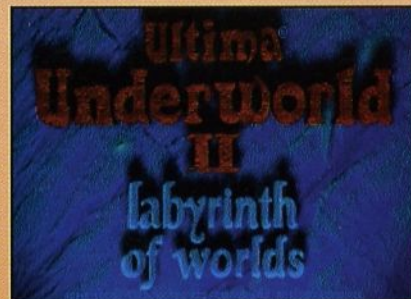
таки не в этом. EOB стала первой игрой, в которой официально и в полной мере были осуществлены правила Advanced Dungeons & Dragons (AD&D), созданные фирмой TSR



для настольных ролевых игр (см. об AD&D — ниже).

**Ultima Underworld**

Следующей игрой, которую можно считать в своем роде пионерской, является Ultima Underworld (UW), выпущенная фирмой Origin. Игрушка вышла раньше DOOM'a, но реализованный в ней алгоритм, как считают специалисты, превосхо-



дит DOOM Engine. UW позволила героям прыгать вверх, плавать и т.п. К тому же мир Ultima Underworld действительно объемный, то есть вы можете сначала перебраться через реку по мосту, а потом проплыть под этим мостом по реке. При этом река



обладает течением, и когда вы плывете, раскачивающие вас волны в самом деле могут вызвать... морскую болезнь.



**Начиная игру, не забудьте сгенерировать персонаж.**

К сожалению, выпускавшиеся позднее игры этой серии отличались от предшест-



**Опять эти разговоры!**

венников лишь графикой, типом движения героев и той или иной запутанностью сюжета.



**Dungeon Hack**

В 1993 году компания SSI рассталась с Westwood и вступила в альянс с DreamForge, с которой по сей день делает ролевые игры. Их первым



продуктом стала весьма любопытная Dungeon Hack. Созданная по миру Forgotten Realms, эта игра соответствовала всем стандартам AD&D, более того,



Замок может выглядеть и так.

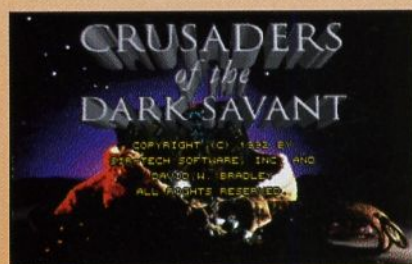
здесь был использован алгоритм произвольной генерации лабиринтов, поэтому, начиная игру заново, вы получаете совершенно новый лабиринт. Но это, безусловно, вряд ли способно сделать игру бестселлером, нужна еще добротная сюжетная линия, которая в Dungeon



Hack напрочь отсутствует. Кроме того, процесс бития демонских физиономий выполнен куда хуже, чем в том же "Еретике". Одним словом, об игре говорили только те, кто всерьез увлекается RPG.

### Crusaders of the Dark Savant

Пожалуй, наибольшего успеха на поприще RPG добились создатели игры



Crusaders of the Dark Savant, чей гид занимает почти двадцать страниц убористо-



го текста. При этом, играя в "Крусейдеров", я так и не смог понять, откуда была взята часть подсказок, ибо кроме как перебором либо "методом научного тыка" получить их никак нельзя.

### Ravenloft и все-все-все

Начиная с Ravenloft, созданной по одноименному миру, SSI пишет свои игры, используя разрешение 320x400x256 и возможность недискретного движения. Но и эти технические изыски не вернули RPG прежнего успеха.

Не могу сказать, насколько были удовлетворены плодами своих трудов сами



Под землю через колодец.

производители компьютерных RPG, но, на мой взгляд, существует ряд моментов, которые портят, так сказать, весь букет. Это некоторая однотипность "ролевигов" — как в графике, так и в сюжете. До сих пор ни в одной RPG не реализована возможность игры по сети или модему. Я уж не говорю о том, чтобы на базе какой-нибудь ролевой игры осуществить DeathMatch. А как было



Тяжко говорить с немymi.

бы заманчиво залимонить в ближнего своего чем-нибудь типа fireball, а потом, подкравшись поближе, рубануть его наискось мечом и погадать о судьбе на выпотрошенных кишках бывшего дружка... Но отбросим эти дегенеративные мечты и присмотримся к правилам, по которым создаются традиционные RPG.

### Кое-что об AD&D

На сегодня существует не более десятка производителей, с успехом разрабатывающих и издающих правила и миры для настольных ролевых игр. Но самой известной в этом ряду является фирма TSR. Созданные ею правила положены в основу очень многих компьютерных RPG. Правда, авторы игр зачастую забывают сообщать об этом не только в своей разработке, но и в документации.

Итак, что же это такое — AD&D?

AD&D — это своеобразный свод правил, в которых указывается, как ведущий должен поступать в той или иной ситуации, как определять степень попадания игрока в противника и сколько при этом выбивается из последнего хитпойнтов (в AD&D

рассказывается, какие кубики следует применять, рассчитывая попадание или непопадание, а какие при определении того, сколько выбито из недруга хитпойнтов). Кроме того, здесь описываются виды оружия, доспехов, продовольствие и т.д.

Конечно же, AD&D не могут быть полностью заложены в программе, но в отличие от настольной игры, где роль ПК выполняет ведущий, в компьютерных RPG не существует произвола, и если по сюжету вам напрочь не нужна какая-либо вещь, то она вряд ли будет вам предложена. Согласно правилам AD&D, бой разбивается на туры, и каждый играющий, образуясь со своими ловкостью, проворством и телосложением, волен либо нанести удар, либо выполнить какое-либо иное действие, скажем, ретироваться в кусты. В большинстве же компьютерных RPG бой на туры не разбивается и проходит в режиме реального времени. Это, безусловно, ставит игру (точнее говоря, исход боя) в зависимость от умения игрока владеть мышкой или клавиатурой, но это же приносит и свои минусы — к примеру, вы можете проиграть битву, банально нажав не на ту клавишу.

В компьютерных RPG почти не отслеживаются отношения между членами команды (в настольных, напротив, добрая часть времени уделяется внутритуровочным разборкам). Сразу оговорюсь, что в рассмотрении не принимался вариант, когда в одной команде действуют персонажи с характеристиками Neutral Good и Neutral Evil. Короче говоря, зачастую не знаешь, для чего при генерации персонажа выбирается его характер, поскольку это не играет никакой роли. Несомненно, еще одним минусом RPG явилось то, что ваша команда не может разделиться на две (и более) группы.

Помимо стандартных правил существуют описания миров. Это книги, в которых приводятся описания истории, природных условий и географических особенностей тех или иных миров. В компьютерном воплощении RPG эти отдельные миры также нашли свое место: так, игрушка Dungeon Hack была написана по миру Forgotten



Realms, а мир Ravenloft породил сразу несколько игр — среди них Ravenloft и Stone Prophet. Последняя, кстати, вышла лишь в середине прошлого года.

Итак, компьютерные реализации RPG — это довольно любопытное явление игрового мира. Жанр счастливо сочетает в себе необходимость активного шевеления мозгами и руками. Замечу также, что, играя в RPG, так или иначе выучиваешь английский язык, ибо чего-чего, а уж разговоров в "ролевиках" предостаточно.

— Александр Коровкин

# ВВЕДЕНИЕ КРАМОВНИКОВ

## или В лабиринтах времени

Союзен к игре  
Time Gate (Knight's Chase)

...Однажды к обычному молодому американцу по имени Уильям Тиббс (то есть к вам, читатель и игрок), изучавшему в Париже право, обратился с мольбой о помощи последний из оставшихся тамплиеров, и именно вам предстоит открыть Time Gate, Врата времени (тамплиеры — это рыцари, активные участники Крестовых походов, целью которых была защита Гроба Господня и паломников-христиан от неверных; поэтому члены этого духовно-рыцарского ордена очень неплохо умели махать мечами и были искушены в восточных обычаях; в XII веке им было пожаловано собственное место в Иерусалиме — рядом с Храмом Соломона, отчего орден и получил свое название: по-русски "тамплиеры" значит "храмовники")...

### Музей средневековой истории, год 1995-й

Рыжая Лиса Вольфрам ищет вашей смерти: через бездну времени к вам приходит Черный рыцарь, чтобы убить вас, пока вы мирно читаете газету. Не тут-то было! Тамплиеры не сдаются! Рыцарь получает достойный отпор и снова уходит в никуда, но — о ужас! Подлый Вольфрам похитил вашу пассию Джульетту, и если вы не найдете ее в Музее средневековой истории — все кончено!

История начинается именно у входа в музей. Прочтите табличку, и вперед! В центре — вы и предметы, слева — методы использования инвентаря, справа — ваши действия.

(Ходить следует с помощью т.н. стрелок, но



Придется тряхнуть рыцарской стариной.

на цифровой клавиатуре эти клавиши не работают! Чтобы покопаться в инвентаре или изменить характер действий, надо нажать на Enter и выбрать необходимое, используя мышью (щелкая на двух треугольниках внизу) либо опять же нажимая на стрелки. Все просто: выбираете мышкой или Enter'ом, действуете пробелом. Подходить надо как можно ближе к объекту!)  
Итак, вы заглядываете в

музей. Напротив — отгороженный барьерчиком зал, там копаются двое рабочих. Туда можно не соваться — пошлют подальше. И инструмент воровать бессмысленно — все равно заметят. Слева от двери — витрина с планом музея (можете изучить), справа — распределительная панель. Пока с ней делать нечего. Сходите направо — там есть еще один зал, в нем работает японская телевизионная группа. Они вас... тоже пошлют, зато с тумбочки можно стянуть наушники. Внимательно ее (тумбочку) рассмотрите (она слева) — и найдете. Выбирайте команду TAKE.

Теперь возвращайтесь назад, идите все время прямо — пожелаете в интересный зал, полный рыцарского барахла. Хорошенько все рассмотрите — и увидите себя на картине (вот отчего Вольфрам так к вам неравнодушен: на самом деле вы по совместительству являетесь неким Де Мондиалье, крутым

крестоносцем. В руках меч, вокруг — соратники... Ух!)

Справа от картины стоят латы — берите щит и меч, пригодятся.

Следующая комната — касса музея (здесь тоже никого нет — и зачем она только нужна!). На самой кассе лежат компакт-диск и маленькая... катапульта с дистанционным управлением (!). В углу стоит гнусного вида компьютер. Включите его (справа болтается провод), воспользуйтесь диском — машина предложит вам небольшую лекцию о тамплиерах.

Преступная деятельность заводит вас все

дальше. Музей вы уже обокрали, теперь надо ограбить зрителя — его кабинет расположен рядом с кассой.

Хорошенько пошарьте в столе — там лежат ключ, магнитная карточка и старая газета. Не поленитесь и полистайте это средство массовой информации, тем более, что здесь описано, как два злоумышленника обокрали музей, залив распределительный щит пеной из огнетушителя — так была отключена сигнализация. Неплохая идея!

Пока вы бродите по кабинету, по радио объявляют, что музей закрывается, и Вольфрам



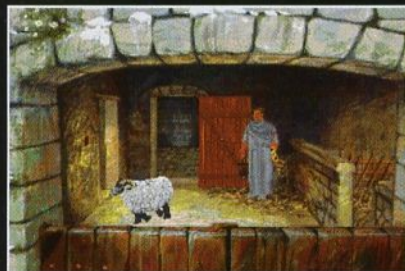
с мерзким смехом захлопывает двери, ведущие на улицу.

Но что вам до этих дверей! Набив карманы чужим имуществом, вы пытаетесь вернуться в зал, но там... там включили лазерную защиту.

Как я вам не завидую! Вам предстоит, упав на четыре точки, проползти под всеми ее лучами, не задев ни одного — иначе GAME OVER! Не забудьте сохраниться!

Маршрут такой: вперед до центральной витрины, потом направо... обогнуть ее. Оказавшись напротив окна, двигайтесь к саркофагу — и вдоль него, осторожно, не торопясь... Тут программа немного глючит, так что будет еще трудней. Все равно с первого раза не получится. Пробуйте!

Проползли — ура! Встали, передохнули — и вперед за отверткой (естественно, чужой)! В



Овечка! С рогами...



комнате, где возились монтеры, тоже включили защиту — телекамеры и лазеры, зато рабочие оставили чемоданчик с инструментами.

Возьмите оттуда отвертку и взломайте дверь в зал, где развлекались японцы (помните, вы позаимствовали здесь наушники?).

В конце зала, под картиной находятся два огнетушителя, пенный (красный) и водяной. Цап их!

Откройте ключом распределительный щит, залейте все пеной — можно идти дальше!

Мой совет: прежде чем соваться в эту комнату, возьмите рыцарские щит и меч — все очень серьезно. Только вы ступите через порог,



**И ему туда дорога!**

как прибежит ваш заклятый друг Вольфрам и в очередной раз натравит на вас Черного рыцаря... Биться будет не так просто, учтите.

(CTRL — режим обороны, вы автоматически будете отражать



удары противника. Пробел + стрелка — удар в соответствующем направлении. Смотрите, чтобы противник не загнал вас на лазеры! Каждый пропущенный удар — потеря здоровья!)

Избавившись от рыцаря, возьмите магнитную карту и откройте маленькую витринку на стене — там лежат боеприпасы для вашей

катапульты. Зарядите ее.

С одной стороны от вас расположены стеклянные двери, с другой — комнатка, где тоже включена лазерная защита, только помельче, вам не пробраться. Пускайте катапульту! Осторожно! Ваша задача — установить ее точно против выключателя. Когда получилось — огонь! Пристреляйтесь, пара выстрелов — и защита снята (перезаряжать катапульту не надо). Прогуляйтесь, поглазейте и возьмите большой двуручный меч. Он сразу же вам пригодится: как только вы выйдете во внутренний дворик, опять явится Черный рыцарь — действуйте как и раньше, в конце концов получится.

Погуляйте по двору — найдите голограмму, фонтанчик, покричите, взывая к пропавшей возлюбленной, — все равно появятся двое рабочих, которые вас отправят к праотцам, а потом бросят в колодез — Колодез времени, мосье Мондилье...

**Монастырь тамплиеров, 1239 год**

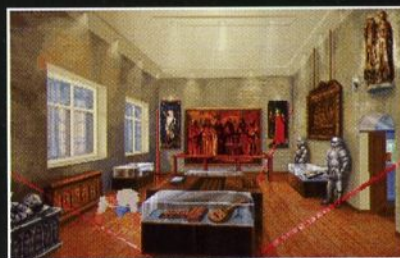
Этот колодез и есть Врата времени, правда, работают они не очень точно, вместо внутреннего дворика музея (а в 1239 году здесь располагался монастырь-крепость тамплиеров) вы падаете в снег за его стенами. Ничего, ваш главный враг найдет вас и здесь и быстренько препроводит в монастырскую тюрьму.

Чем утешиться бедному узнику? У вас в камере валяется лютия, но вы не умеете на ней играть. Бросьте ее арестанту напротив, и в его руках она начнет издавать столь мелодичные звуки, что привлечет внимание тюремщика.

Теперь не зевайте: дайте ему хорошего пинка, а ваш собрат по несчастью довершит расправу. Возьмите меч и ключи. Возможно, вам придется сразиться еще с несколькими надзирателями. Опаснее всех — арбалетчик. Его надо выманить на открытое место, отражая удары стрел мечом. Покончив с арбалетчиком, зайдите в его комнату и подкрепитесь бутылочкой бургундского.

Теперь откройте ключом решетку, и вперед по лестнице — в зал заседаний военного совета. Одновременно с

вами в зал входит старец зловещего вида. Не бойтесь — он слеп и не заметит вас, если вы не будете двигаться. После того как дедушка уйдет за одну из дверей, можно посмотреть, чем он там занимается. О ужас! Вместе с вашим недругом Вольфрамом он читает заклинания на

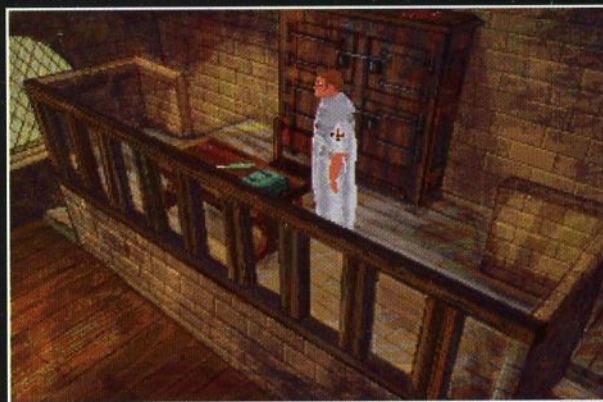


**Чего не сделаешь ради любимой девушки!**

краю горящей пентаграммы. И эти люди обвиняют вас в ереси!

После их ухода вы можете осмотреть залу, но не приближайтесь к пентаграмме: эта дьявольская штука опасна для здоровья истинного католика, лучше найдите для себя местечко поспокойнее.

Около камина в зале военного совета подберите ключ и откройте ближайшую дверь. Это хлев, в котором обитает бешеный баран, его нельзя убить ни мечом, ни кулаками — можно только уворачиваться. Лучше всего сразу же идите направо — в кухню. Здесь вы найдете вино и мясо для подкрепления сил, а также



**Любят эти монахи все разбрасывать...**

пустое ведро.

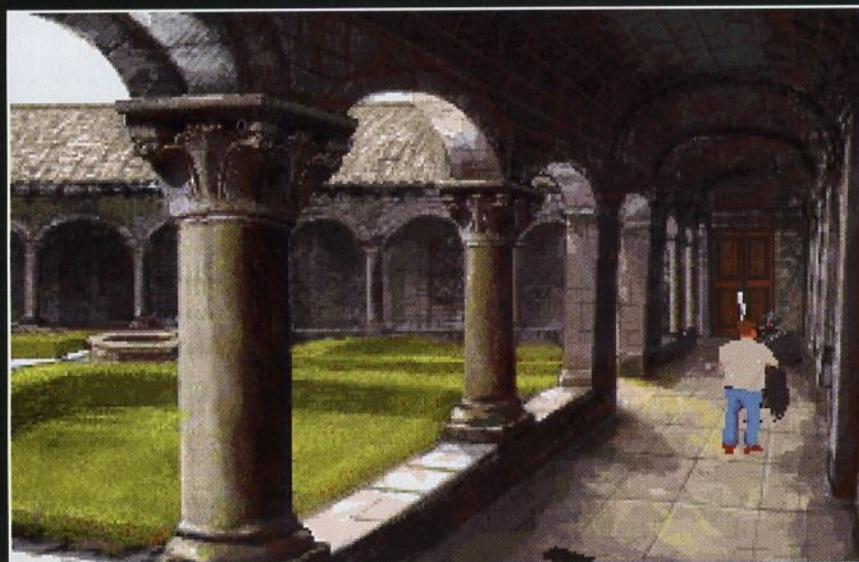
В хлеве возьмите овечью шкуру и посох. Наберите в ведро воды из бочки. Донести ведро до двери, не пролив ни капли, не просто. Лучше всего опять вернуться на кухню, а потом уже рвануть к выходу (только не пробуйте бежать — расплескаете воду!).

Вы опять в зале военного совета. Думаю, вы уже догадались, зачем нужна вода. Используйте ее по назначению и полезайте в дымоход.

Вы на чердаке. Собственно, чердака никакого и нет, а есть лабиринт балок и настилов, ходить по которому довольно сложно. Ваша первая задача — перепрыгнуть на соседний настил. Воспользуйтесь веревкой колокола, подтянув ее к себе посохом. Чтобы звук колокола не выдал вас, обмотайте его язык овечьей шкурой.



Теперь вперед, в один из трех проемов. Дальше прямого пути нет. Одна балка прогнила, другую загромождают



столб, а на третьей сидит сова. Если вы ее спугнете, она привлечет внимание стражника, и вам конец.

Идите налево, пройдите над спальней Вольфрама, затем направо над спальней его престарелого приятеля. Здесь, воспользовавшись посохом, станите у несчастного его монашеский плащ.

Снова направьте стопы налево. Впрочем, направления движения довольно условны, так как на каждом экране помещения изображены под разными углами, и вам скорее всего придется поплутать в поисках правильного пути. Наконец можно спрыгнуть с балки без вреда для здоровья.

Вы в часовне. Здесь только два предмета: алтарь с золотым крестом и железная клетка. Откройте клетку и достаньте голограмму и книгу. Подойдите к кресту и толкните его, откроется потайной вход в скрипторий.

Скрипторий — это место, где монахи до изобретения книгопечатания переписывали книги. Не стоит думать, что это было примитивное и малопродуктивное занятие. Один монах сидел на возвышении и читал книгу, а пара десятков его собратьев записывали под диктовку. Эдакая мини-типография.

Это очень кстати. Книгу, которую мы нашли, необходимо скопировать и положить на место, в клетку, чтобы злыдеи Вольфрам не догадался, что вы здесь

были. Для этого нам потребуются письменные принадлежности.

Чернила придется готовить самостоятельно. Вы найдете миски с водой, селезенкой, дегтем, костным углем, и пустую — для конечного продукта.

На одном из столов лежит рецепт приготовления чернил, но он, увы, не закончен. Опытным путем установлено, что для получения продукта нужного качества из составляющих следует исключить *деготь*.

Кроме того, вы найдете гусиное перо, деревянную коробку и стилет (монахи использовали его в качестве ножа для разрезания бумаги).

Теперь подойдите к столу, на котором лежит чистый лист бумаги, положите рядом книгу, возьмите чернила и перо. В результате вы получите свиток с копией рыцарской песни.

Вот вроде бы и все. Но как сияет драгоценный камень на обложке книги! Удержаться невозможно. Вы берете стилет, и камень у вас в

выбираться отсюда. Отнесите книгу и деревянную коробку (возможно, она заменит Вольфраму голограмму) в железную клетку и надените монашеский плащ.

Счет идет на секунды. Ваш враг уже подходит к двери, сопровождаемый безжалостным арбалетчиком. Скорее бегите обратно в скрипторий и толкните факел налево от входа. Дверь в часовню притворится, откроется выход из скриптория, войдет монах — ступайте за ним, во всем подражая его движениям. В средневековых монастырях царили железные дисциплина и порядок, и если суетливость или неловкость выдаст в вас чужака, вы будете немедленно убиты.

Следуя за братом, вы выйдете из скриптория во внутренний двор, обогнете его и наконец услышите голос с небес, призывающий вас



Интересно, зачем здесь этот факел?

вав" его) и отправляйтесь в четвертую запертую комнату — там сидит свихнувшийся узник. Драться с ним бессмысленно — ваше благородство не позволит вам тронуть убогого, соответственно он просто забудет вас до смерти.

Киньте ему позеленевшую буханку — пусть



Опять местечко — лучше не бывает...

свернуть в ближайшую дверь. Последуйте этому совету!

Вы в монастырской больнице. Подберите с пола глиняный горшок и расколотите его об стену. Из горшка выпадет ключ — берите и открывайте дверь слева.



Главное — из клетки вылезти! Дальше — дело техники!

Это химическая лаборатория, в которой монахи готовят лекарства. Найдите книгу с рецептами, пустую пробирку и четыре ингредиента для приготовления снотворного — там присутствуют барсучий волос, сонные травы и жабья слюна. Приготовьте снадобье, использовав все по очереди.

Теперь надо посетить

остальные комнаты.

В сапожной мастерской следует стащить резак, в пекарне — две буханки хлеба.

Вылейте снотворное на буханку ("использо-

покушает.

Узник заснет, упав у стены.

Подойдите к статуе

и выковыряйте из

нее (с помощью сапожного ножа) рубин. Сделайте то же самое со всеми остальными статуями в госпитале, но сначала расправьтесь с двумя стражниками, которые ждут вас у входа в камеру. Один из них потеряет ключи — это неплохо!

Теперь — в следующую запертую комнату...

Боже, да это морт! Конечно, все это крайне неприятно, но сейчас не время для сантиментов — идите к трупу и... толкайте его!

Вот это покойничек! Хватайте открывшееся в его груди золотое сердце и ступайте к статуе в углу!

Воздействуйте на нее сердцем. Учтите, что при этом у вас должно быть восемь драгоценных камней — если их меньше, значит, вы пропустили какую-то из статуй.

Теперь поворачивайтесь и бегите. Из соседней стены выдвинулась еще одна статуя, и в руках у нее бокал.

Пейте, не бойтесь! Очнитесь... в пыточной камере.

Положение незавидное — вас растянули на колесе, а вокруг бродит садист-палач. Но ведь безвыходных положений не бывает! Как только он

уйдет, покрутитесь на своем колесе с помощью стрелок. Веревка попадет в



Вперед, на воздух!

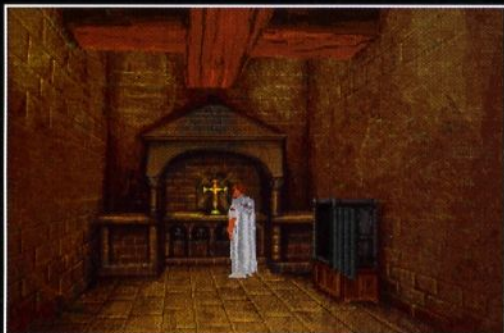
руках! Правда, стилет непоправимо испорчен.

Теперь пора

факел, загорится — придется поорать, зато вот она, свобода! Освободившись, подеритесь с охранником и не забудьте взять со столика то, что у вас отняли.

Выбраться отсюда непросто. Возьмите факелы, которые стоят по обе стороны колеса, и поменяйте их местами. Ступайте в открывшийся потайной ход. Если вам нравится умирать много раз и по-разному, можете погулять по лабиринту. Если нет — сразу поворачивайте налево.

Вас ждет очередной выживший из ума



Этот крест тут явно неспроста.

дедушка. Если его быстро не успокоить, он вас... зарубит. Покажите ему кольцо без камня — то-то он обрадуется! Задыхаясь, монах возблагодарит небеса, что дожил до встречи с вами, велит опасаться фальшивых камней и "глаза Вольфрама".

Дедушка испустит дух, и вам придется разбираться дальше самостоятельно. Возьмите все, что плохо лежит, а потом загляните в сундук.

Боже мой, Вольфрам следит за вами! Что там говорил покойный старик? Возьмите странный камень, который нашли в пыточной камере, и положите в найденный в сундуке кожаный мешочек. Пусть теперь смотрит, если ему нравится!

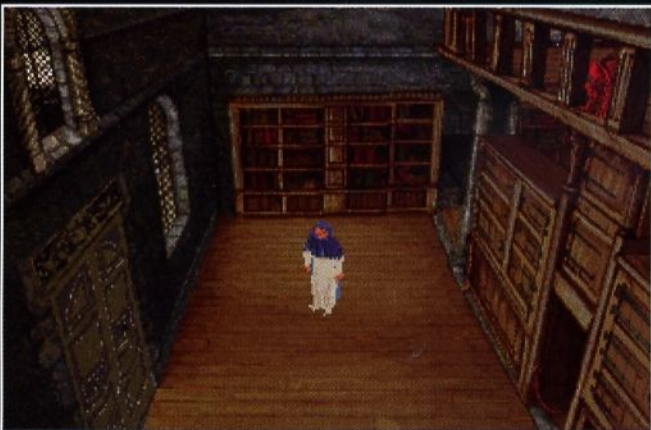
Не забудьте взять девять камней из золотой чаши.

В стене — подозрительная ниша. Это, конечно, потайная дверь. Воздействуйте на нее кольцом.

Вы в библиотеке, где вас ждут два переодетых монахами демона. Действуйте по ситуации.

Теперь сохранитесь, сосредоточьтесь и ступайте к высокой двойной двери — она ведет в трапезную.

Двигайтесь быстро, точно, но осторожно. Как всегда, любое резкое движение в этом миленьком местечке может стоить вам жизни. Главное — маскировка. Подойдите к столу, возьмите стопку тарелок и сразу же "используйте" их.



Далее, не торопясь, степенно, следуйте с тарелками на кухню.

Бросьте где-нибудь тарелки, прибеите дьявола, если он появится, и отправляйтесь в чулан. Там — две гробницы. Воздействуйте на них камнями (на одну — изумрудом, на другую — ониксом), возьмите ключ и кистень (который здесь почему-то называется "утренней звездой"). Теперь вы можете выйти из кухни.

Опять хорошенько вдохните, расслабьтесь, подумайте о вечном... На кладбище вас поджидает веселая семейка зомби и один лохматый вурдалак. Зомби можно колотить мечом, вурдалака — только маленьким деревянным крестом (кстати, если зомби с вурдалаком сцепятся, старайтесь не мешать).

Упырь потерял зуб! Идите к башне и откройте с помощью "раненого" дверь. Слышится приятное пение...

Тут есть масса вариантов. Можно толкнуть статуэтку на стене, а можно подняться наверх по лестнице — там вас ждет старый друг, музыкант из соседней камеры. Вы просите его рассказать, где Джульетт, и он любезно покажет вам секретный ход к камерам.

Найдите путь в пыточную, где вам было так хорошо, а оттуда — в подвал, где вы сидели вместе со своим помощником. О Боже, вот она, Джульетт! Не хочу портить вам удовольствие от встречи — здоровайтесь с ней, как вам нравится. Скажу только, что потом вам надо вернуться в библиотеку.

Выходите, подышите свежим воздухом в галерее. Зарубите охранника у двери и войдите



в нее. Церковь! Рассмотрите все рельефы со страстями Христовыми (слава Богу, самих страстей не видно — видны одни номера). Найдите сельдью и толкните. Еще одна дверь открыта!

Убейте Черного рыцаря и идите наверх. Вербка и грузики! Нужно найти точный вес! Возьмите первый слева груз. Используйте его.

Вы на крыше, а перед вами еще одна гробница. Воспользовавшись бриллиантами из своих запасов, хватайте рога Роланда — он вам ой как пригодится!..

Опять вас заключили под стражу, опять вы в клетке — ну и судьба! Но старый друг снова приходит на помощь — поделщик Бервалл бросился на выручку, не шадя живота своего.

Клетка открыта —

теперь быстро бегите прямо вперед, чтобы изверг Монфалькон (он стоит на балконе) не попал в вас из арбалета. Не забудьте захватить палицу — она вальяется у выхода из клетки.

Столик, на нем ваши вещи. Срочно трубите в рог! Ох и хороши же вы стали! Теперь можно сразиться с палачом. Учтите, CTRL теперь практически не работает, единственная тактика — нападение.

Неситесь прямо ко входу в маленькую часовню. Опять золотой крест! Толкните его. Вылезайте в окно, которое выбил Монфалькон.

А вот и он сам, на крыше. Единственный способ спастись — спихнуть изверга во время схватки в пролом в загородке. Возвращайтесь внутрь, встаньте напротив двойной двери, в которой раньше мелькнул хихикающий Вольфрам. Толкните факел на стене.

В комнате над лестницей — статуя. Воздействуйте на нее крестом, как на вурдалака. Толкните появившуюся в квадратной тумбе чашу. Теперь вниз, очередной потайным коридором. В красном подвале (это логово Вольфрама) будьте особенно осторожны, не попадите в его любимую пентаграмму и все-все осмотрите. Соберите все, что найдете, приготовьте снадобье: сначала свинец (в



Что за прелесть эта ножка!

мешочке), потом олово (в странном сосуде с носиком), вода (в серебряном кувшине), залейте все сурьмой. Во второй комнате есть зажженный факел: воздействуйте им на пентаграмму — она исчезнет. Вылейте снадобье на закрытую книгу в руках статуи. Только на закрытую! Иначе...

А вот и Джульетт! Возьмите печать, наберите в ведро воды (сначала привяжите к нему веревку), умудрившись не свалиться при этом в колодезь, и попытайтесь привести Джульетт в чувство, окатив ее.

Вольфрам, поняв с кем имеет дело, заводит льстивые речи и пытается сблизить вас своими паршивыми сокровищами. Вы, конечно, не реагируете, а деловитая Джульетт убегает на поиски перчатки. Не стоит оставлять ее одну!

Вы сейчас без оружия — с чертом лучше не связываться, попробуйте просто ретироваться. Возвращайтесь в церковь.

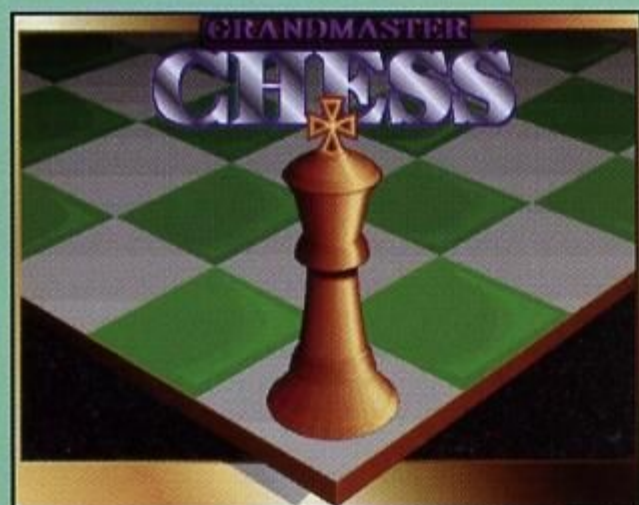
Ну, это уже слишком! Допустить, чтобы с вашей девушкой выделывали ТАКОЕ! С Вольфрамом пора кончать!

Найдите на галерее большой крест. Толкайте его, пока не дойдете до знака на полу... Бедняга Вольфрам! Впрочем, он этого заслужил. Джульетт свободна, она бежит к вам с перчаткой в руке. Поместите печать на перчатку и используйте ее.

Вот тоска! Вы опять в 1995-м, машины гуляют, музей... Если вас не заберут в психушку за прогулки в подобном виде — значит, все кончилось хорошо...

— Наталья Дубровская

# Ферзем и пешкой



С приходом пишешек на экране появилось уже нечто с графикой. Однако новичку играть с машиной было интересно лишь до тех пор, пока он не вырос до разрядника, а дальше... дальше — ку!

Надо сказать, что "скрещивание" шахмат с компьютером — задача весьма и весьма непростая. Профессионально ее начал решать еще в 60-е годы Мих. Моис. Ботвинник. Это можно считать отправной точкой машинно-шахматных систем. В

Как только был изобретен компьютер, появились и компьютерные игры. И в первую очередь — шахматы. Мимо такой заманчивой идеи — создать электронного игрока — программисты пройти просто не могли. И многие из них, "железных", точно знаем, играют и не слабо. Вспоминаются также попытки сделать что-то самопальное на незабвенной машине EC 1022. Увы!..

талантливым шахматистам ловить, сев за стол с "Глубоким Голубым", как говорится, нечего.

Принципиально, чтобы решить задачу выигрыша "у любого", надо иметь хоть и не бесконечные память и быстрдействие, то уж точно — очень большие. А к этому сейчас подошли вплотную — от подобного впечатления трудно избавиться, если внимательно присмотреться к тому, как проходил поединок супергигантов, человека и айбиземовской шахматной программы.

Итак, что имеет на сегодня простой российский Game'ман, как говорят в Одессе "за шахматы"?

Не так давно в коммерческом распространении появился набор из трех игр, все на одном и том же CD — The Chessmaster 3000 фирмы Software Toolworks, Grandmaster Chess компании IntraCorp и Sargon 4 от Spinnacer Software Company.

## Chessmaster 3000

Если коротко, то можно сказать, что Chessmaster 3000 является третьей

будет и результаты регистрировать, и очки считать, и таблицы рисовать. Печатать сама не будет: некоторые операции типа подключения принтера, заправки бумаги и захода в меню, сами понимаете, придется делать вручную. Да, еще кнопку "Enter", когда все готово, нажать придется. Для



потомков можно оставить полную картину шахматной битвы, записав на квазивидеомагнитофон все по порядку, причем интерфейс этой опции выполнен идентично управлению реальным "видика".

Технология игры проста: если вы успеваете передвигать фигуры на правильные места — выигрыш обеспечен! Нужно только точно знать, какие ходы в данный момент являются правильными. У Каспарова можно выиграть. Гадом буду!

Есть еще одна тонкость. Чтобы точно знать, что фигура взята (ухвачена рукой), мышью лучше подводить чуть ниже. Тогда она (фигура) чуть-чуть "прыгнет" под указатель



распоряжении гроссмейстера была БЭСМ-6, а также незаменимый опыт личного участия и побед на чемпионатах мира. Именно тогда был решен ряд фундаментальных вопросов теории информации, но коммерческой шахматной программы для игры с машиной в те годы так и не появилось.

Другой реперной точкой можно считать прошедший в феврале нынешнего года суперматч "Каспаров против IBM "Deep Blue", когда чемпион мира по версии Профессиональной шахматной ассоциации сражался против специально созданной системы на процессоре Pentium-PRO в связке с оригинальной шахматной программой, могущей опираться на тактические и стратегические наработки ВСЕХ выдающихся шахматистов (от Андерсена и Чигорина до самого Гарри Кимовича). Как известно, выиграл все-таки Каспаров: 3,5 на 2,5 очка. Однако менее именитым и

версией известной с 1986 года программы с хорошо развитым интерфейсом и графикой. Она позволяет многое как для начинающего, так и "продвинутого" шахматиста: можно играть с компьютером на 6 уровнях мастерства с выбором уровня из интерактивного меню, можно сыграть классическую партию — скажем, Алехин — Капабланка 1927 года или матч Карпов — Каспаров 1985-го. Причем как за Карпова, так и за Каспарова. Можно и одновременно, но только, извините, в демо-версии. Хотя никто не запрещает играть с реальным живым приятелем. Но, к сожалению, одной и той же мышью. Двух пока не предусмотрели. Подождем следующей версии.

Что еще? Можно организовать турнир. Машина сама





захвата. Вот тогда и следует ее нести (не отпуская левой клавиши) на нужное место. В противном (в обоих смыслах) случае — придется ездить мышью туда-сюда (не раз и не два). Ежели вы решили играть “блиц”, например: 60 ходов за 5 минут, — это может привести к огорчениям (сыграть против и существенно).

Еще один нюанс ждет играющего при установке программы на “хард”: по окончании инсталляции “Setup” требует второй диск. Это требование следует проигнорировать и со спокойной совестью (а также с полностью “стапленной” программой) выходить из установки. Видимо, когда лепили компакт (диск), использовали инсталляты на дискетах. А “причесать” уже не было времени. Кстати, если нижняя (conventional) память “захлавлена” более чем на 45-50 Кбайт, DOS начнет ругаться. Поэтому придется заняться легкой оптимизацией системы — в стиле рекомендаций К.Ахметова, которые он дает в своем “Курсе молодого бойца”.

Chessmaster 3000 нормально работает как под DOS’ом, так и под Windows’ом. Однако под Windows 95 программа идти отказалась. Да и чего бы ей идти, если игра писалась еще до выхода “Чикаги”.

Кстати, в процессе оценки данного набора игрушек я совершенно зашел в тупик с оценкой звукового сопровождения. Какие звуки должна издавать шахматная игра? Топот слонов при перемещении одноименной фигуры? Или легкое аэродинамическое посвистывание летящих шахматных досок в случае неудачного окончания партии? А может — того натуралистичней — крокодиловое почмокивание при поедании кавалерии противника?

Нет, думаю я про себя, необходимым и достаточным, как говорят математики, является лишь “клик”, уже вмонтированный в игрушку. Во всяком случае думать не мешает, в отличие от вышеприведенных вариантов звукового оформления. Поэтому 50-процентная оценка — это совсем не плохо, это компромисс между тем, что необходимо шахматам, и тем, как принято относиться к аудиосопровождению у игроманов.

#### Sargon 4

Как мне показалось, назначение игры Sargon 4 в основном учебное. И назидательное. Во всяком случае при заходе в нее без вопрос-пароля даже фигуры расставить нельзя. “Скажи-ка мне, касатик, — интересуется програм-

ма, — а с кем это играл Паульсен в 1857 году в Нью-Йорке?” Или “А в каком таком году состоялся матч чемпионата мира между Ласкером и Капабланкой?” Этакий бабизм-язм, право слово. Или, того хуже, бессмертный кошеизм. И все это, естественно, на ненашем языке. И так про всю



встроенную библиотеку классических партий, а их аж 107 штук!

Слава тебе, Господи, что хоть про одну партию спрашивает, а не про все сразу. (Chessmaster 3000 имеет 150 не менее классических партий. И, к счастью, не настолько любопытен.)

#### Grandmaster Chess

Grandmaster Chess выпущена в 1992 году. Основное ее предназначение — игра с противником высокого уровня мастерства (остальные возможности такие же, как и в Chessmaster 3000. Только без “организации турниров” и встроенной классики).

Пишется на титульном листе и презентуется как “Наиболее мощная шахматная программа в мире” (The World’s Most Powerful Chess Program). Надеюсь, авторы и



рекламейкеры Grandmaster Chess подразумевали, что речь идет о коммерческих программах. Однако моя попытка показать ее друзьям, один из коих КМС (кандидат в мастера спорта), а другой уж по первому-то разряду играет, привела к казусу: первый молвил: “Слабо (ударение на первом слоге), но... интересно”. Вывод второго: “Не очень...”

Имеется в виду уровень как мастерства, так и удерживания внимания к партии. В обоих случаях был Pentium, и задержки с “обдумыванием” PC практически не имел. Сыграно было по одной партии. И оба раза машина... причем в опции “Grandmaster”... в общем, извините, если что не так.

Кстати, рейтинг, который позволяет определить программа, был установлен (после 20-кратного повторения результата, естественно, программным путем) примерно правильно. Можно предположить, что структура программы — это классический

перебор вариантов. Однако грамотно введены ограничения на неперспективные ходы и есть банк стандартных классических дебютов, миттельшпилей и эндшпилей. И вся загвоздка только в стратегии связок. Если быть до конца откровенным, то я, со своим захудалым “второразрядным” шахматным багажом, три раза подряд продул этой программе (в той же опции). Хотя сопротивлялся отчаянно, долго и безуспешно (в смысле поедания матчасти супротивника).

И последнее. Все три программы появились на “их” рынке уже года три как. Софтверные фирмы, естественно, на месте не стоят, поэтому стоит ожидать и чего-то новенького. Есть, впрочем, и родная (отечественная) программа КАИССА, которая играла (и выигрывала) на двух компьютерных чемпионатах мира — в Стокгольме и Торонто (это и есть результат трудов коллектива, где работал М.М.Ботвинник). Интересно было бы увидеть коммерческую ее версию. Думаю, она вряд ли уступала бы тому же Grandmaster Chess. И не только ему.

Шахматы — игра вечная. Писать программы для нее будут еще долго. Поэтому — ура! — на рынке (во всяком случае на пресловутом Митинском) появилась новая CD-версия The Chessmaster 4000. Так что ждите новых публикаций. И не только о шахматных программах. Ведь есть еще шашки...

— Владимир Борзенков

От редакции. Начав с достаточно древних шахматных игрушек, мы, безусловно, будем и впредь уделять внимание шахматным компьютерным программам. Благо их очень много.

#### Chessmaster 3000

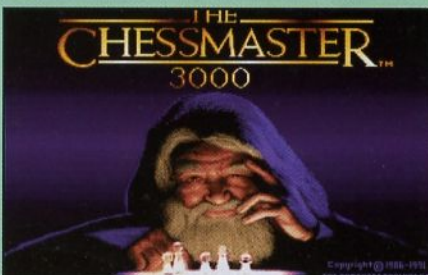
Software Toolworks	
графика .....	100%
звук .....	50%
сюжет .....	100%
интересность .....	95%

#### Grandmaster Chess

Capstone (IntraCorp Inc.)	
графика .....	80%
звук .....	50%
сюжет .....	100%
интересность .....	98%

#### Sargon 4

Spinnaker Software Company	
графика .....	60%
звук .....	50%
сюжет .....	100%
интересность .....	95%



Amazingly good game Master... you were so brilliant!! Let's play again soon!

# Полковник берет за старое

Скажу сразу: игра хороша. Причем хороша всем — сюжетом, графикой, звуком, видео, сложностью и даже актерами. В роли главного героя (Colonel Blair) — по-прежнему Mark Hamill, известный еще по WC3. Его небритая физиономия слегка постарела, но, говорят, мужчинам это идет...

Жизнь в Конфедерации после победы над Kilrathi вновь стала относительно спокойной. Раса кошек признала свое поражение, демонтировала и уничтожила все оружие, после чего обосновалась на отдаленной пустынной планете в Пограничных Мирах. Ну, а тот, кого Kilrathi называли "Heart of the Tiger" — Сердце Тигра, как и предполагал, уволился в запас и поселился на одной из земледельческих планет. Угроза исчезновения сплотила все человечество в единую Конфедерацию, заставив его забыть внутренние распри. С покорением Kilrathi общего Врага не стало. На некоторое время мир был восстановлен.



8 февраля с.г. некая компания Origin Systems организовала в некоем Голливуде грандиозное шоу. Героями дня стали некто Mark Hamill (звезда), Malcolm McDowell (суперзвезда) и Chris Roberts (звездочка). Впервые в истории "фабрики грез" таких почестей была удостоена... компьютерная игра. Хотя игра не простая — долгожданное продолжение Wing Commander'a. С Голливудом же игрушку связывает то обстоятельство, что WC4 (впрочем, как и предыдущая часть) снимался именно там, и сам процесс уже несколько смахивает на так называемое "мыло". Но с этим, понятное дело, не согласен наш рецензент — заслуженный вингкомандармовец...

опознавательных знаков, появляясь ниоткуда, начали атаковать и истреблять мирные транспорты Конфедерации, не оставляя свидетелей. Конфедерация, как водится, обвинила Пограничные Миры в терроризме, и вскоре человечество оказалось на грани новой войны, на этот раз граждан-

вспомнила про "хоронящего" себя в земле Героя. Полковник Blair снова был призван на действительную военную службу.

Участие



игрока в действии начинается даже

до запуска ядра игры — космического симулятора. Каждая следующая часть WC становится как бы все более "интерактивной". Очень важное значение теперь имеют ВСЕ решения, принимаемые во время игры. Собственно говоря, выглядит это так: вы просматриваете мультфильм, и когда действие доходит до какого-либо ключевого места, управление передается игроющему. Ролик приостанавливается, и на экране идет изложение двух точек зрения, одну из которых (на ваш выбор) нужно поддерживать. Конечно, маловато, но бинарная



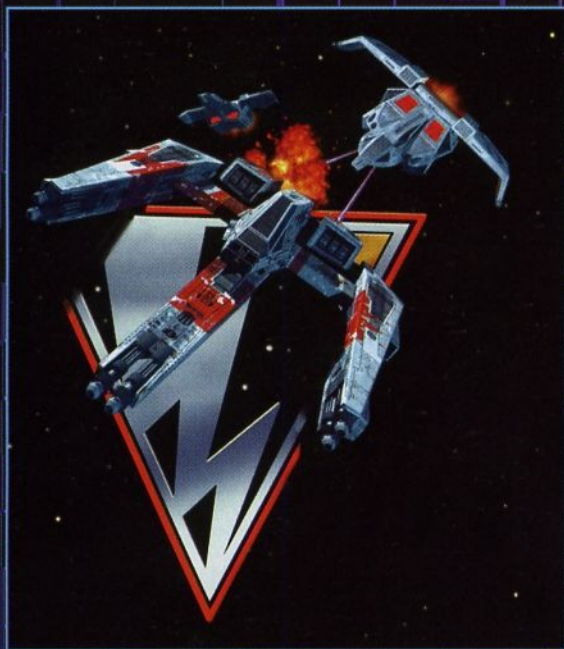
Но странные события стали происходить сначала на границе известной галактики, а затем все ближе и ближе к ее центру. Неизвестные корабли без

ской. Всплыла на поверхность неприязнь конфедератов к своим союзникам в недавней войне. Стороны стали срочно готовиться к войне, и Конфедерация



система все-таки не самая худшая.

Приятно то, что каждое решение влечет некие последствия, о которых игрок узнает в свое время: например, если в самом начале игры отказать в помощи пилоту в баре, то это выйдет вам боком в самом конце действия, когда парень запросто может не предоставить вам необходимую информацию о вражеской базе. Забавен также тот факт,



что решение можно принять только один раз. Еще раз "кликнуть" на человека и в разговоре с ним поменять точку зрения не дадут — просто не спросят. Это, безусловно, правильно, но как приятно было в WC3 покочетничать сначала с одной девицей, затем с другой, а то и вовсе обломить обеих!

После объемной вступительной части игроку наконец позволяют слегка полетать. Сначала можно попробовать свои силы на напарнике, Маньяке (каждый пилот имеет кличку — в данном случае это Maniac). Он вызывает вас на тренировочный поединок, вы вправе согласиться или отказать. Выбор делается через окошко коммуникаций. Сразу после окончания перестрелки откуда-то вываливается компания пиратов — с этими нужно расправиться уже по-настоящему. По окончании первой миссии становятся очевидными несколько фактов. Играть стало значительно тяжелее. Несмотря на то что автор этих строк в свое время прошел Wing Commander 2 примерно семь раз (честное слово), мне пришлось довольно туго на

уровне сложности "Ас" (Ace). Находясь в режиме симулятора, нажмите "Alt-O", и вы попадете в окно опций, в котором можно выставить уровень сложности игры, видеорежим, а также такую полезную новичкам вещь, как "неуязвимость", invulnerability. Уровней сложности в WC4 всего 6, так что порезвиться есть где. По ходу игры миссии становятся все сложнее — поэтому мне пришлось доигрывать на "Ветеране" (Veteran).

Далее. Особую роль приобрели ракеты. Если раньше с помощью ракеты можно было сбить у вражеского корабля защиту (shields), а после, включив лазеры, "дожать" броню (armor), то теперь ситуация резко изменилась. Ракеты стали ОЧЕНЬ мощными. Одной такой штуковиной можно разворотить любой легкий или средний истребитель, притом свеженький, еще не битый! То же самое касается и вашего корабля. Самое обидное то, что теперь нельзя уйти от ракеты на ускорителе (afterburner). Поэтому весьма значимой становится кнопка "E" — запуск устройства, которое "отвлекает" ракету на себя, спасая корабль. Как показывает опыт, поначалу каждую миссию приходится проходить по 2-3 раза.

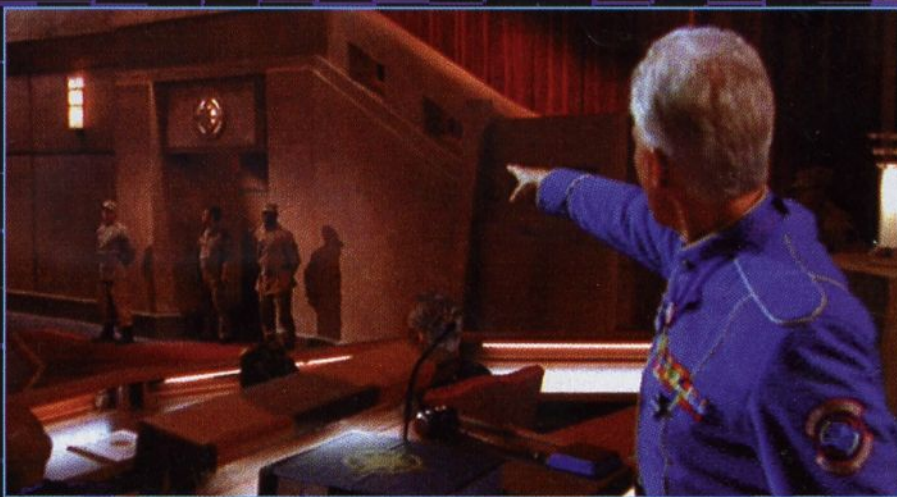
Сам симулятор, на мой взгляд, продуман от и до. В ходе его загрузки на экран выводится описание миссии, основные цели, необходимые для ее успешного завершения. Если в полете нужно использовать какое-либо дополнительное оборудование, то все указания по его применению (в том числе и кнопки) игрок найдет там же. В миссии четко выделены точки старта, приземления и все ключевые места в простран-

стве, которые необходимо посетить. Всю эту информацию можно (как всегда) найти, нажав "N". Изначально порядок обхода ключевых точек (waypoints) определен и заложен в автопилот, активирующийся кнопкой "A". Но игрок может на карте указать тот waypoint, куда бы он хотел отправиться в данный момент. Если желание пользоваться автопилотом отсутствует, то можно просто направить корабль на следующую точку (обозначается на мониторе белым



кристи-ком). Естественно, что автопилот не работает в случаях, когда рядом — в зоне видимости ралара — находится противник.

Если в предыдущих версиях игры от нежелательной встречи с противником можно было уклониться, применив ускоритель, то теперь этот трюк не пройдет. Так как ускользнуть от боя практически невозможно, то начинающим будет полезно выслушать несколько советов по тактике. Прежде всего, нельзя забывать о напарнике. Некоторые недисциплинированные типы вроде Maniac'a могут сорваться в бой сами, но остальным стоит дать команду "Break and Attack". Самым стандартным приемом при встрече с врагом лоб в лоб является следующее: врубить ускоритель (Tab) и, уже залетев в хвост к противнику, поднять стрельбу. Если этого не сделать, то огонь всех вражеских истребителей обрушится на вас.



Разумно также использовать во всю ракету (об их типах поговорим ниже). Попадание ракеты уничтожает корабль с вероятностью 90%. Изведя с помощью этих средств две трети истребителей, вы значительно ослабите обрушиваемый на вас огонь. Остальных недругов можно добить бортовыми пушками.

Новшеством для Wing Commander'a является возможность починки поврежденного оборудования (прямо как в X-Wing'e или Tie Fighter'e). Если пробиты и защита, и броня, то может быть повреждено оборудование: бортовой компьютер, радар, ускорители и т.д. Если повреждения не фатальны, то с течением времени они будут устранены бортовым компьютером-механиком. Очень милым добавлением к оборудованию корабля является возможность перераспределять энергию источника питания. В стандартном варианте она делится на четыре равных части: двигатели, защитные экраны (shields), ремонт повреждений и питание вооружения. В зависимости от ситуации вы можете увеличить скорость своего фрегата, ускорить восстановление защиты, ремонт корабля или перезарядку вооружения.

Выполнив миссию, вы возвращаетесь на корабль-носитель (carrier ship). Посадка на него возможна только в том случае, если миссия действительно завершена (выполнена или не выполнена). Об этом сообщает бортовой компьютер. Оказавшись в окрестности carrier'a, необходимо запросить разрешение на посадку. После приземления симулятор прекращает работу, и

найти Killboard — таблицу, содержащую информацию о количестве сбитых пилотами врагов. И наконец, в главном компьютере вы обнаружите две очень весомые опции, которые становятся доступными для игрока только после получения задания очередной миссии. Это выбор пилота и выбор корабля. Полковник Blair, как один из высших чинов корабля, может сам выбирать себе напарника. К его услугам полное досье на всех активных пилотов. В досье внесена информация о качествах пилотов: умении вести прицельный огонь, моральном настрое, агрессивности и мастерстве пилотажа. Правильно выбранный напарник может значительно облегчить выполнение поставленной задачи, а слабого убьют в самом начале боя.

Теперь немного о кораблях. У игрока есть прекрасная возможность полетать как на кораблях Конфедерации, так и на истребителях Пограничных Миров. На вооружении у конфедератов стандартные Hellcat — легкий истребитель и тяжелый истребитель-бомбардировщик Longbow. Основываясь на собственном опыте, могу посоветовать одно: самые сложные миссии лучше проходить на бомбардировщиках. Их броня может долго выдерживать вражеский огонь, а количества ракет хватит на несколько "волн" нападающих.

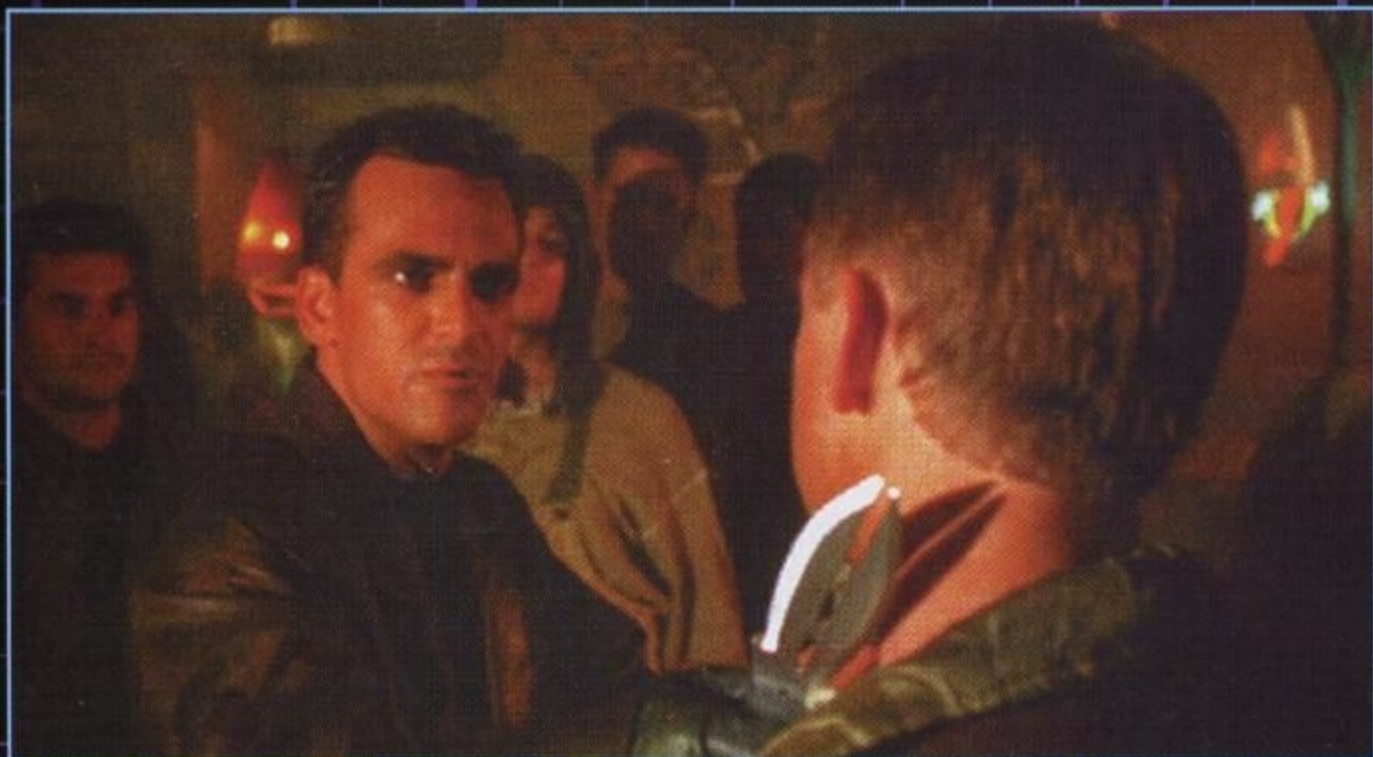
Единственный недостаток корабля — исключительную медлительность — можно компенсировать очень легко: летайте на ускорителе. Все, что от вас

ускорителей от двигателя. Это означает, что вы более не нуждаетесь в топливе и можете постоянно летать на ускорителях!

Наравне с выбором истребителя для миссии, играющий имеет возможность выбрать комплект ракет. Классифицировать последние можно следующим образом: ракеты без устройства наведения; самонаводящиеся ракеты, требующие предварительного прицеливания; и "умные" ракеты, отличающие "врагов" от "друзей" и наводящиеся на корабль ближайшего противника. Все они различаются по количеству заряда и времени прицеливания. Отдельной строкой идет ракета Leech, не убивающая, но *обездвиживающая* вражеский корабль при попадании в двигатель. Аналогичный эффект, кстати, может быть достигнут с помощью Leech-пушек, которые включаются кнопкой "H".

...Итак, Blair возвращается на службу. В распоряжении героя — две недели (условного времени, конечно же) до открытия заседания Генеральной Ассамблеи Конфедерации, созываемой ради единственного вопроса: начинать войну с Пограничными Мирами или нет. Дальнейшее (к счастью или несчастью?) зависит исключительно от вас...

— Александр Вершинин



запускается очередной интерактивный мультфильм, вводящий вас в текущую обстановку. Полезно побродить по кораблю и поговорить с экипажем. На мостике (bridge) вам разрешен доступ к главному компьютеру, содержащему много полезных опций. Здесь игрок может снаеать и вызывать игру, а также начинать ее заново.

В лучших традициях первой части Wing Commander'a здесь же можно

потребуется, это зайти на ускорителе в хвост к врагу и, дождавшись момента, когда ваши вектора скорости находятся примерно на одной линии, выпустить ракету.

Замечу, что у Пограничных Миров, парк "летал" побольше. Есть даже секретные истребители, коими награждаются самые упорные игроки. Один из них, Dragon, обладает устройством "невидимости" и прямым питанием

**Системные требования:**

486 DX2/66, 8 Мбайт RAM, SVGA, 2-скоростной CD-ROM, мышь или джойстик.

**Origin Systems**

графика > **95%**

**90%** < звук

сюжет > **80%**

**ИНТЕРЕСНОСТЬ**  
**95%**

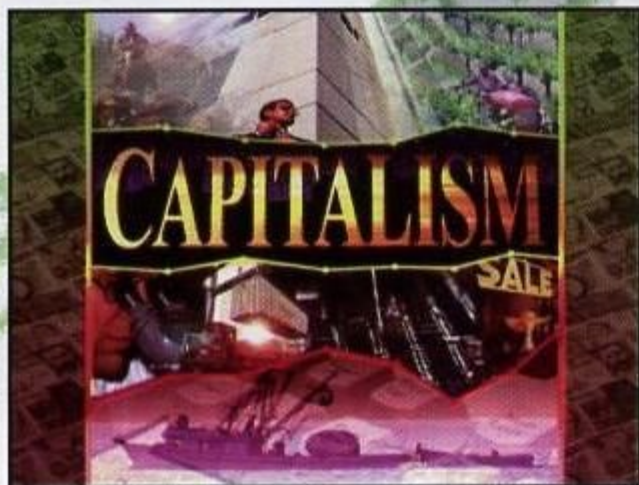
Wing Commander 4



# Ремесло проверяется торжественно



## Идеальная экономическая игра



Итак, что же это такое — Capitalism от Trevor Chan & Enlight Software? Кто-то скажет, что это обычная управленческая игра, но я буду настаивать на своей формулировке: Capitalism — это образ мышления, это (не побоюсь громкого слова) воплощение мечты игромана об идеальной экономической игровой программе! На мой взгляд, это то, что заставляет полностью раствориться в игровом мире и абсолютно забыть об окружающей действительности. “Капитализм” настолько глобален, что у автора этих строк, впервые увидевшего игрушку, перехватывало дыхание лишь от одной мысли, что это не мираж, что это уже

Вы, наверное, помните, что в позапрошлом номере “МИ” была опубликована рецензия на игру “Капитализм”, но тогда самой игрушки еще не было, и автор материала оценивал (очень, кстати, высоко) лишь ее демо-версию. Теперь же, когда в Москве появился-таки релиз, несомненно, стоит вернуться к этой замечательной игре и рассказать о ней самым подробным образом. Настолько подробным, что данную публикацию, пожалуй, стоит считать руководством по скорейшему и наиболее выгодному построению капитализма. Причем не только в отдельно взятом компьютере, но и в отдельно взятом поселке, городе, государстве...

существует. Отчего такие дифирамбы? Очень просто: в игре отражены ВСЕ аспекты реальной рыночной экономики, ВСЕ нюансы управления огромной корпорацией. Теперь, когда это игровое чудо зажило своей жизнью, можно смело разделить все экономические игры на два больших класса: вышедшие до “Капитализма” и те, что появятся после него.

Что было “до”? На память приходят Railroad Tycoon Deluxe, Rags To Riches, Transport Tycoon, SimCity 2000, 1830 Railroads and Robber Barons, Pizza

Tycoon... Все эти игры, безусловно, очень достойные, но, играя в них, то и дело ловишь себя на мысли, что чего-то не хватает, что это можно доделать, то убрать...

Иначе с Capitalism’ом: все, с чем здесь сталкиваешься, является блестящим отражением реального бизнеса, и, включившись в виртуальный процесс, порой начинаешь забывать,

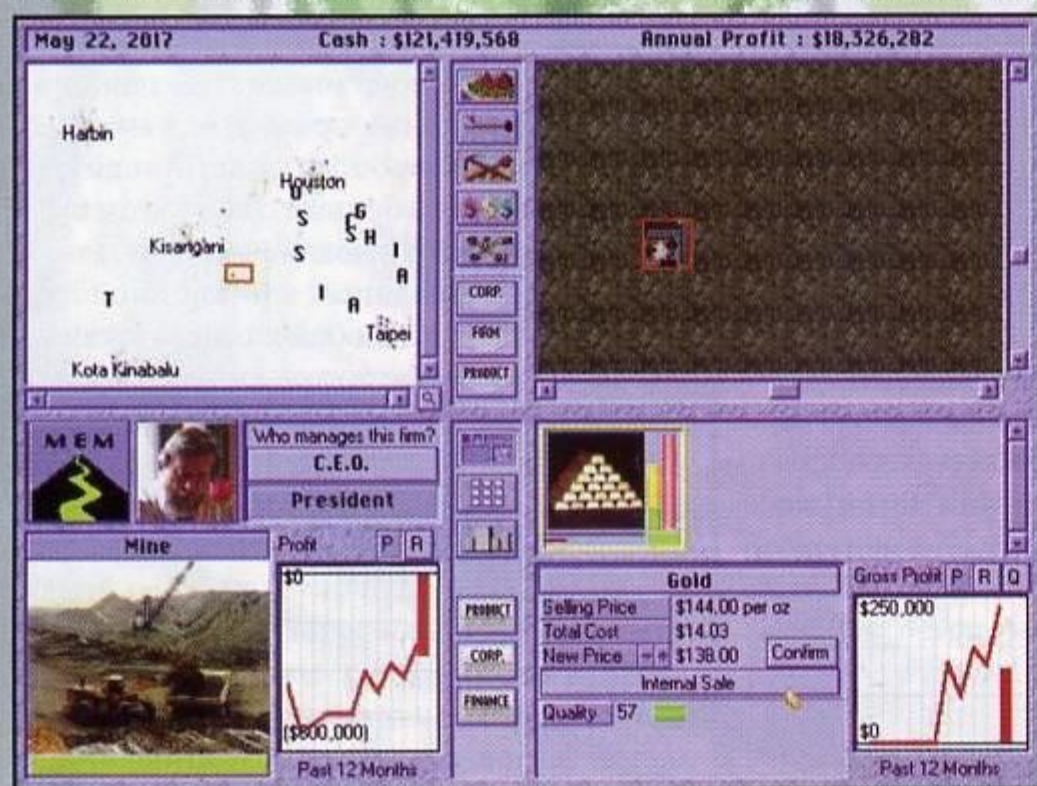
что это только игра...

### Начала

Итак, с чего же все начинается? А начинается все с того, что вы решаете открыть собственную фирму и выпускаете полмиллиона акций номиналом в 10\$



каждая. Следом за этим волевым и похвальным решением нужно определиться, как вы с этой прорвой ценных бумаг поступите. Можно все распродать и получить неплохой стартовый капитал, но разве интересно затем управлять чужой компанией?! Лучше сохранить за собой контрольный пакет (51% акций), а оставшуюся часть продать. В этом случае вы будете абсолютно спокойны за свое будущее, поскольку никто уже не сможет завладеть вашей фирмой. По крайней



мере до тех пор, пока вы не произведете очередную эмиссию... Теперь вам предстоит решить, в какую сферу производства или продажи вы будете вкладывать деньги. В Capitalism'e у играющего есть поистине безграничные возможности выбора. Но не будем торопить события и обсудим все по порядку...

Capitalism позволяет получить готовый товар двумя способами — либо произвести его самому, либо закупить у местных фирм-производителей. В последнем случае следует обратить особое внимание на цену продаваемого товара и стоимость его доставки. Чтобы продавать готовый

Замечу, что стоимость земли может меняться в зависимости от множества факторов, поэтому весьма возможно, что цена участка, где расположена одна из ваших фирм, может многократно возрасти, но может и упасть, так что будьте осторожны при выборе. Купив-таки участок, приступайте к его застройке.

Сейчас мы рассмотрим вариант с фирмой, которая будет продавать товары населению. Во-первых, вам необходимо создать отдел заказов, отвечающий за доставку готовых товаров от производителя до сети ваших магазинов (в одной фирме стоит разместить 3-4 магазина,

пять со склада, пока снабжение не наладится, и простоя магазинов не произойдет. Наконец, вам надобно открыть рекламный отдел, который будет заниматься созданием и размещением рекламы ваших товаров на телевидении и в прессе. О рекламе мы поговорим ниже, а пока рассмотрим характеристики самих товаров, что даст нам возможность понять цель рекламной деятельности.

## Характеристики товара

Основные характеристики любого товара — его качество, цена и марка производителя, а также необходимость в повседневной жизни, которая влияет на

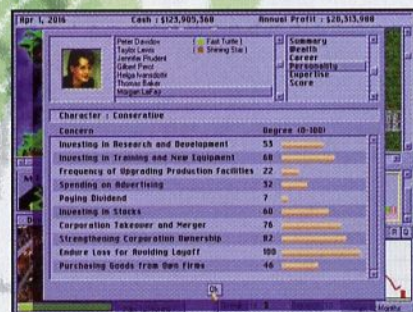


товар, вам необходимо построить в городах сеть собственных фирм, которые будут заниматься его реализацией. Вы спросите, почему сеть фирм, а не сеть магазинов? Все очень просто! Дело в том, что собственно магазин является лишь одной из составных частей торговой компании. В подобной фирме есть и другие отделы — рекламы, закупок, складские помещения...

Очевидно, что вам необходимо стать отцом-основателем такой компании. Для начала выберите город, который собираетесь осчастливить своим капиталистическим раем. Выясните, каково в нем количество населения, в чем состоят потребности народа, сколько у вас будет потенциальных конкурентов, средние цены на те или иные товары, и проч. После этого остановите свой выбор на районе города, в котором будет находиться ваша фирма. Чем ближе к центру, тем дороже земля под застройку, но и тем больше потенциальных покупателей. Открыв компанию на окраине, вы рискуете остаться вовсе без покупателей, так как там по большей части расположены самые бедные кварталы и, следовательно, спрос на ваши товары будет не велик.

каждый из которых будет продавать определенный товар). Не беспокойтесь, если, заказав какой-то товар, вы не увидели его на прилавках своих магазинов, так как должно пройти некоторое время, прежде чем продукт будет доставлен.

Кроме того, нужно возвести складские помещения — на тот случай, если в



какой-то момент объем продаж сократится. К примеру, зимой мороженое распространяется гораздо медленнее, чем летом, но поставки продолжают. Чтобы не терять избыток товара, необходим склад. Еще более он необходим в том случае, если по какой-то причине поставки временно оборвались (хотя бы из-за пожара в порту). В этом случае товар будет посту-

эластичность спроса. К примеру, хлеб имеет очень высокий уровень повседневной необходимости, и даже если вы повысите на него цену, люди все равно будут его покупать. Совсем иначе дело обстоит, скажем, с ювелирными украшениями. Их необходимость в повседневной жизни относительно низка, и при поднятии на них цены объемы продаж резко сократятся.

Но вернемся к трем основным характеристикам товара. С ценой, кажется, все ясно — чем она ниже, тем больше людей приобретет данный товар. Но не все определяется ценой.

Одним из главнейших факторов является качество. Качество товара зависит прежде всего от качества сырья, которое идет на его изготовление. Приведу пример. Одним из видов сырья при производстве ювелирных украшений является золото. Месторождение, где его добывают, не из лучших, и золото там имеет относительно низкую пробу. Соответственно качество золота влияет и на качество готового товара. Это один из самых примитивных примеров, а на самом деле факторов, воздействующих на качество, гораздо больше. Взять хотя бы техническую базу и квалификацию рабочих, производящих тот или иной товар. (Кстати, на любой из ваших фирм, вне зависимости от того, чем она занимается, можно отчислять различные суммы на обучение рабочих и персонала, а также на закупку передового оборудования и поддержание уже установленного в рабочем состоянии.)

Помимо цены и качества есть еще рейтинг марки товара. Это также одна из его основных характеристик. Рейтинг марки товара — довольно сложное

понятие. В него входят известность марки и ее стабильность. Что такое стабильность? Помните известную рекламную фразу — “неизменно превосходный результат”? Так вот, стабильность и есть то, насколько этот “превосходный результат” неизменен. Скажем, если у вас в одном магазине продаются дышлята одного качества, а в другом — более низкого, но и те, и другие имеют одинаковую торговую марку, то общий рейтинг стабильности будет невысок. Необходимо стараться, чтобы все ваши товары обладали высоким качеством, и тогда проценты стабильности будут максимальными.

Чтобы избежать непредвиденных падений стабильности марки, можно варьировать стратегию в отношении товаров с вашей маркой. Следует выбрать



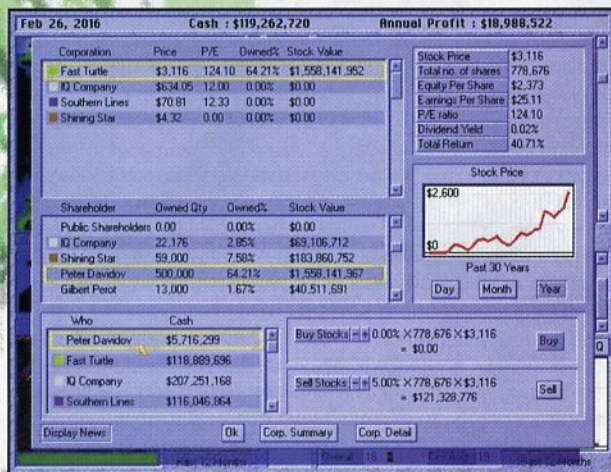
один из трех вариантов. Во-первых, это может быть одна марка на все товары. В этом случае из-за популярности марки в целом покупатель будет с радостью приобретать любые ваши товары, но если обнаружится, что их качество невысоко, то и в этой отрасли, где качество отменное, объемы продаж снизятся. Второй вариант — присвоить одинаковым и близким товарам одну и ту же марку. К примеру, продовольственным товарам (молоко, “ножки Буша”, мясо, шоколад и т.д.) — одну, а электронике (телевизоры, компьютеры, музыкальные центры и т.д.) — другую. В этом случае вы застрахованы от понижения рейтинга всех ваших товаров и рискуете только товарами какой-то одной марки. Наконец, можно присваивать каждому товару свою марку, но тогда их придется усиленно рекламировать, поскольку выехать на популярности других товаров уже не удастся. Собственно, рейтинг вашей торговой марки и складывается из этих двух факторов — известности и стабильности.

Итак, этими тремя показателями (качеством, ценой и маркой) определяется общий рейтинг товара, который является основной характеристикой любой готовой продукции. Именно на него смотрят главным образом покупатели, когда выбирают между аналогичными товарами разных фирм. Тем не менее на выбор потребителя влияет не только общий рейтинг товара, но и каждая из его характеристик в отдельности. Человек не станет покупать товар лишь потому, что у него низкая цена и из-за этого высокий общий рейтинг. Если это какой-то

серьезная вещь, то людей, скорее всего, будет волновать качество и марка производителя, а уж потом — выгода в несколько долларов.

Я не зря сказал: если товар серьезный. В Capitalism'e есть такое понятие, как “заинтересованность покупателей в каждой из характеристик товара”, которая выражается в процентах. В сумме эти три направления заинтересованности дают 100%. Надо также заметить, что для разных городов заинтересованность в различных характеристиках товара неодинакова. К примеру, в отдельно взятом городе при покупке цыплят внимание потребителей больше всего было сосредоточено на цене (47%), затем — на качестве (44%), и лишь потом — на марке (9%). В этом же городе при покупке автомобилей ситуация была абсолютно иной. Определяющей являлась марка производителя (37%), далее — качество (36%) и только потом — цена (27%). Анализируя эти цифры, понимаешь, что они абсолютно закономерны. Ведь действительно, при покупке какого-то продовольственного товара нас прежде всего заботит его цена, и лишь затем мы думаем о его качестве, ну а кто все это сделал, уж и вовсе почти не играет роли... Главное, чтобы было вкусно и дешево!

Приобретая же авто, человек прежде всего заботится о престиже марки, о ее популярности. Потом, конечно же, его волнует качество, а цена в этом случае беспокоит покупателя меньше всего. Как я и говорил, в разных городах цифры могут несколько отличаться, но общая тенденция остается неизменной. Теперь, когда мы постигли, что есть основные характеристики любого товара, можно вернуться к рекламе.



## Реклама

Что же дает реклама и как ею заниматься? Реклама повышает такой фактор общего рейтинга торговой марки, как ее известность. Чем выше известность того или иного товара, тем больше людей захотят его приобрести. Как говорится, реклама — двигатель торговли! Я бы сказал, что реклама — способ внушения людям превосходства конкретного товара

над другими, даже если такового на самом деле и нет. Вот этим мы и займемся.

Для начала надо создать в компании отдел рекламы (об этом мы уже говорили). Далее предстоит самое важное — выбор телекомпании или газеты, в которой товар будет рекламироваться.

На чем же базируется наше решение при выборе того или иного варианта? О каждой такой компании мы получаем следующую информацию: сначала нам напоминают про общее население города. Далее мы узнаем общую цифру горожан, которые смотрят передачи этой телекомпании (или читают статьи, если это газета), и количество людей — потенциальных покупателей, которое получит наше рекламное сообщение. Может возникнуть вопрос: почему же не все увидят нашу рекламу? Лишь потому, что идти она будет только несколько раз в день, и лишь некоторая часть аудитории сможет ее увидеть, а еще меньшая часть обратит на нее свое внимание. Количество таких людей можно увеличить, но об этом позже...

Основная характеристика телекомпании или газеты — рейтинг. Рейтинг вычисляется как отношение количества людей, которые видят рекламу, к тем, кто просто смотрят программы телевидения или читают данную газету. Выражается он в процентах и постоянно меняется в зависимости от популярности той или иной компании. Рейтинг — главное, на что вы должны обратить внимание при выборе СМИ, где будет помещена ваша реклама. Далее указана стоимость размещения одного рекламного объявления (ролика) и дополнительная цена, взимающаяся за каждую тысячу человек, которые потенциально получают вашу

рекламу. Стоимость размещения рекламы пропорциональна рейтингу компании, и очевидно, что там, где рейтинг высокий, стоимость будет много выше.

Выбрав компанию, вы подписываете с ней договор, и она начинает рекламировать ваши товары. Помните, мы говорили, что число людей, получающих вашу рекламу, можно увеличить? Вы можете менять сумму, которую будете

расходовать в месяц на рекламу конкретного товара, и в зависимости от этого будет меняться частота показа вашей рекламы в день и в месяц. Если вы израсходуете на рекламу около полумиллиона долларов в месяц, то ваши объявления будут показывать примерно 20 раз в сутки, и, соответственно, число людей, которое их увидит, возрастет многократно, а стало быть, увеличится и полезный

эффект рекламной кампании.

## Подключаем науку

Но, как говорится, не рекламой единой жив капиталист, и если качество ваших товаров ниже всякой критики, то тут уж никакая реклама не спасет. Сначала, конечно, хлынет море людей, которые захотят купить ваш товар, но вскоре все поймут, что он далеко не так хорош, как говорится в рекламе, и приобретать его перестанут. Чтобы этого не произошло, в Capitalism'e есть возможность строить R&D-центры, то есть Research & Development, что в переводе означает "исследование и развитие". Чем же занимаются

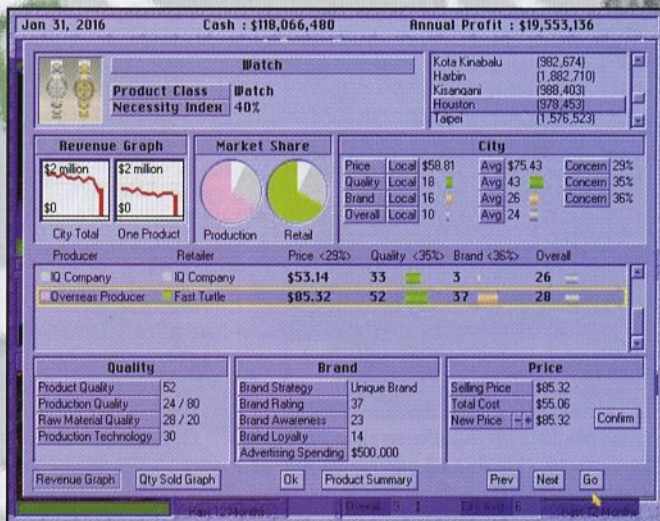
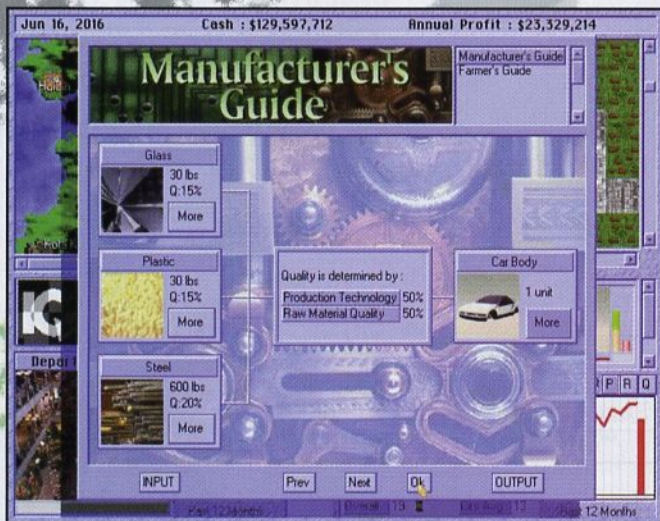
всегда дадут это сделать, да и в этом случае вы не сможете установить цену выше той, по которой его покупали.

В общем, надо производить товар самому! К тому же R&D-центры могут разработать очень качественный и продвинутый товар, но если у вас нет собственного завода по производству этого вида продукции, то вы просто не сможете внедрить готовое новшество.

Как же изготовить какой-либо вид продукции? Сначала вам необходимо построить фабрику, желательно поблизости с городом, то есть там, где есть дороги. Далее, необходимо выяснить, из чего производится тот или иной товар. К

вышки... Естественно, в местах нахождения того или иного полезного материала. Такие точки указаны на карте. Выбрав одну из них, вы увидите количество сырья в данном месторождении, его качество, а также стоимость этого земельного участка. Если вас, к примеру, не устраивает один из параметров, можно выбрать другое месторождение с этим же минералом и построить шахту там. Нефтяные вышки и места лесоповала сооружаются точно так же, как и шахты.

С сырьем ситуация аналогична обстоятельствам, касающимся готовых товаров. Вы создаете отдел сбыта, а будет ли кто-то, кроме вас, пользоваться этим



эти научно-исследовательские учреждения?

Их роль — улучшение качества товара. Вам необходимо возвести несколько подобных центров и задать то направление, в котором они должны работать (тот товар, который они будут разрабатывать), а также продолжительность работ, в интервале от 6 месяцев до 10 лет. Тут же вам сразу будет сказано, насколько улучшится качество товара после окончания исследований. Замечу, что результат зависит не только от продолжительности работ, но и от количества людей, которые будут принимать участие в изысканиях, а также от их квалификации. Если вы хотите быстро получить высокие результаты, то вам необходимо нанять как можно больше ученых и усиленно их упражнять.

## Производство товаров

До сих пор мы обсуждали только продажу импортируемых товаров, но в том-то и прелесть, что Capitalism позволяет производить их самому. Зачем? Во-первых, произвести товар гораздо дешевле, нежели купить его у кого-то, а во-вторых, конкуренты не дремлют и начинают изготавливать собственные товары, качество которых может превосходить качество тех продуктов, которые вам предлагают местные производители. Можно, правда, приобрести товар у самих конкурентов, но они далеко не

к примеру, бутылка молока (простите за банальности) "делается" из стекла и молока. В свою очередь, стекло — продукт переработки кварца, а молоко... Для производства молока в бутылках вам необходимо построить на территории завода два отдела поставок и цех по производству готового товара. Один отдел будет заказывать стекло для бутылок, другой — молоко, а производственный цех будет непосредственно изготавливать бутылки и разливать в них молоко.

Кроме того, нужно создать еще пару отделов — маркировки и сбыта. Ремесло проверяется торжищем! Первый будет маркировать вашу продукцию, а второй займется ее распространением среди фирм, которые будут ее продавать (помимо вас). Главное — установить приемлемую цену для оптовых продаж, и если качество вашего продукта высокое, то от желающих не будет отбоя. С другой стороны, вы, возможно, не хотите, чтобы вашу продукцию распространял кто-то еще. В этом случае необходимо разрешить только внутрикорпоративную продажу, и тогда никто, кроме вас, не сможет закупать тот продукт, который вы производите.

Несомненно, компоненты для производства можно приобретать, но можно и изготавливать самому. Чтобы добывать всевозможные полезные ископаемые, необходимо строить шахты, нефтяные

сырьем, решать вам. Сложнее дело обстоит с фермами. Для выращивания скота или птицы местонахождение фермы не играет роли. Ее можно построить в любом месте, вскармливать на ней какое-либо животное, а затем сразу же перерабатывать его или его части в полезные продукты.

Наконец, на фермах можно выращивать разнообразные растения, но тут-то все и усложняется. Каждому растению для роста необходимы свои природные условия. Основополагающую роль играют тип климата и количество осадков. Информация о любом участке земли на карте (если это, конечно, не город и не море) будет включать в себя сведения о климате, количестве осадков и плодородности почвы.

К примеру, сахарный тростник растет в теплом климате при среднем количестве осадков, а озимые сорта пшеницы будут произрастать в теплом, прохладном или холодном климате при незначительных осадках. Для выращивания той или иной культуры необходимо, чтобы ферма находилась на земле именно с такими условиями и чтобы плодородность почвы была по возможности выше. Наконец, для каждой культуры указано время посева и время сбора. Так, сахарный тростник сажают в марте, а собирают в сентябре.

Вот, в двух словах, и все о производстве сырья и продукции. Поговорим теперь о

не менее интересных аспектах рыночной деятельности — таких, как акции и банковские операции.

## Акции

Итак, акции! Это, пожалуй, один из самых интересных аспектов игры. Кроме вас на рынке есть еще и другие компании — ваши конкуренты. Каждая фирма располагает акциями, которые можно купить или продать. Стоимость акций может увеличиваться, если дела корпорации идут в гору, или, напротив, падать, если дела плохи. В конце года по акциям выплачиваются дивиденды. Акции могут быть одной из самых прибыльных статей дохода, если вы являетесь акционером преуспевающей корпорации.

Акции любой компании имеют следующие параметры. Текущая рыночная цена акции — тут все понятно. Общее количество акций данной корпорации — сколько на данный момент выпущено акций. Общий возврат — какой доход принесет акционеру акция в случае ее продажи через 365 дней (тут учитывается не только повышение курса акции, но и размер дивидендов, и прочие детали). Дивиденды — доход, выплаченный по акциям за прошлый год. Спрос на акции — отношение количества держателей акций к общему количеству выпущенных акций. Номинальная прибыль на одну акцию — сумма, которую получил бы каждый акционер на каждую акцию, если бы весь годовая доход фирмы пошел на дивиденды. И последняя характеристика — рейтинг P/E, который вычисляется как отношение текущего курса акции к номинальной прибыли на одну акцию.

На бирже можно видеть, сколько каждый из компьютерных игроков имеет процентов акций от общего количества акций своих и чужих корпораций, а также количество акций тех или иных компаний на руках частных лиц. Тут же демонстрируется и общая стоимость акций в той или иной компании, у того или иного бизнесмена. Игра на бирже особенно интересна тем, что хитрыми махинациями со своими и чужими акциями можно скрутить контрольный пакет (более 50% акций) какой-либо корпорации и возглавить ее. Если же приобрести более 75% всех акций, то можно произвести слияние вашей основной компании с другой и таким образом избавиться от одного из основных конкурентов.

Надо заметить, что при покупке какого-то количества акций их курс увеличивается, а при продаже, соответственно, уменьшается. Если свободных акций больше не осталось, то можно поторгаться с другими держателями данных ценных бумаг. Они, как правило, требуют большие суммы, намного превышающие текущий курс акций, но можно сойтись на какой-то средней цене. Другие игроки также могут делать вам предложения по покупке ваших акций

(не именно акций вашей корпорации, а просто акций, которыми вы владеете), и тут уже вы будете диктовать условия. Главное — следить за тем, чтобы кто-то не скупил контрольный пакет вашей компании, иначе придется работать уже не на себя, а на новоиспеченного босса.

Как и в реальной жизни, в Capitalism'е можно производить выпуск новых акций, дабы получить сумму, необходимую в данный момент корпорации. Конечно, вам не дадут производить эмиссии слишком часто, как, впрочем, и не позволят выпускать акции на сумму, превышающую общую стоимость всей вашей корпорации, но тем не менее



возможность такая есть, и продумана она до мельчайших деталей. Главный недостаток выпуска новых акций состоит в том, что при этом вы теряете тот процент владения акциями, который имели до эмиссии. К примеру, если вы располагали 100% акций вашей корпорации, а всего акций было 500000, то при выпуске еще полумиллиона новых акций вы будете владеть уже только 50% акций вашей компании. Кроме того, фирма может выкупать свои акции обратно, чтобы поднять их стоимость, а также для того, чтобы увеличить долевой процент всех акционеров и избежать неожиданных неприятностей (типа скупки контрольного пакета каким-то игроком и пр.) Не надо забывать и про выплату дивидендов в конце года. Если не делать этого, то спрос на ваши акции будет падать, а вместе с ним снизится и их курсовая стоимость.

## Кредит

В Capitalism'е можно получить банковский кредит под проценты. Сумма кредита, который вам готовы предоставить, зависит от многих факторов, но главным образом от благополучия вашей корпорации и от общей стоимости всех ее активов и пассивов. Процент, под который выдается кредит, постоянно меняется, в зависимости от того, как часто вы берете ссуды в банке, а также от той суммы, которую вы хотите позаимствовать. Иногда очень полезно взять краткосрочный кредит и вскоре вернуть его. Не стоит также забывать и о том, что нужно регулярно возвращать деньги,

иначе в следующий раз вам могут просто отказать в очередном кредите.

## Конкуренты и президенты

Вместе с вами в игре присутствует несколько десятков игроков, каждый из которых имеет какое-то свое состояние, свой характер, свое умение в управлении той или иной отраслью и т.д. Вы можете нанять президента компании из числа этих людей и доверить ему управление частью ваших фирм. Каждый из этих бизнесменов является как правило экспертом в определенной области, в которой его лучше всего и использовать.

К примеру, если ваш президент хорошо разбирается в фондовом рынке, да к тому же у него высокие возможности к покупке контрольных пакетов акций и переговоров с другими акционерами, то почему бы не поручить ему дополнительно работу с акциями? Если же ваш управляющий отлично разбирается в научно-исследовательской работе, то можно назначить его руководителем нескольких R&D-центров, и, будьте уверены, вскоре он покажет себя! И так далее...

В зависимости от зарплаты, которую вы будете платить президенту, от общего благополучия корпорации его отношение к вам может измениться от нейтрального до абсолютно преданного. В зависимости от этого будет меняться и его усердие.

Учитывая, что президент в состоянии взвалить на себя еще и управление торговыми фирмами, вы можете задать ему тип ценовой политики, которой он должен придерживаться. Она может быть нормальной, агрессивной и очень агрессивной. В первом случае ваш президент будет так снижать или повышать цены, что общий рейтинг конкретного товара будет приблизительно равен общему рейтингу аналогичного товара у конкурентов. В двух остальных случаях он будет снижать цены таким образом, чтобы общий рейтинг был больше и гораздо больше, нежели у ваших соперников. Соответственно, покупать в этом случае товар будет преимущественно у вас, но прибыль будет уже не столь высокой, так что ищите золотую середину...

Можно еще очень много и долго рассказывать об этой выдающейся игре, но думаю, что о главном сказано уже достаточно. Надеюсь, что я смог убедить вас в том, что это именно та игра, о которой вы мечтали! Всема возможно, что в следующих выпусках нашего журнала (буде на то ваша воля) мы еще вернемся к этой замечательной игре и поведаем вам о предпочтительной игровой стратегии, всевозможных тонкостях и секретах, игре по сценарию и многом, многом другом.

— Петр Давыдов

Очевидно, что герметичность раздела PC-игрушек была бы неполной, если бы мы оставили за бортом те игры, которые так и не снижали особой любви (или ненависти) в редакции, зато пришли по душе нашим читателям. Одним словом, ниже "МИ" впервые публикует дайджест коротких описаний-рецензий на имеющие активное хождение и неплохо продающиеся (что тоже важно) в России игры. Надеемся, что новая рубрика не вызовет раздражения у "рядовых" читателей журнала, а его горячих поклонников подвигнет на посильное участие в ее составлении.

## Battle Beast

7th Level

Игра предоставлена Электротехническим обществом (Москва).

**Интересность: 75%**

Очевидно, что компьютерные драки (или, говоря капиталистическим языком, Beat'em up) являются наиболее любимым в компьютерном народе жанром. Battle Beast сделана из того же теста, что и многочисленные Mortal Kombat'ы, с той лишь разницей, что игра полна юмора, а герои, хоть и далеки от светлого человеческого образа, куда симпатичней и человечней, нежели отъявленные бандюги из творений Acclaim и ее, извините, приспешников.

...В некоем тихом, мирном и заштатном городке имелась одна потрясающая достопримечательность — хитрый заводик, попав на который, милые рыбки, крыски и прочие собачки в мгновение ока превращались в... терминаторов (сиречь душителей и кровопивцев) животного мира — такие внушительных размеров тяжелооруженные кучи ходячего железа. Так вот, это и есть ваши герои.

Выбирайте себе одного из шести наличествующих в игрушке зверотерминаторов, определяйтесь с врагом, и в бой, то есть... сначала в канализацию, а потом уже в этот самый бой. Почему сперва надо нырять в канализацию? Лучше и не спрашивайте, не знаю. Наверное, это такое предварительное испытание. Хотя нет, вру, это сермяжная правда жизни, ибо других способов передвижения в данном игровом мире просто нет, такой уж он уродился. Только по трубам, как тот известный цветок...

Поплавали? Можно и подрасть! Поэтому выбирайтесь-ка наружу. Будет лучше, если вы сделаете это быстрее противника, поскольку на любом импровизированном ринге есть множество полезных вещей (патрончики, здоровье...). Впрочем, встречаются и гадости: так, нарвавшись на разбитую бутылку, можно



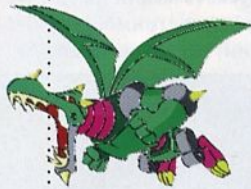
запросто потерять часть драгоценной жизни. И еще одна подсказка: учитывайте, что подбирать бонусы ваш герой может только до тех пор, пока не превратится в железного монстра. Заодно стоит дать жару ползающим везде и вся лягушкам — получите несколько призовых очков.

Вот и до драки дело дошло. Когда будете махать руками-ногами-копытами, иногда вспоминайте, что счастье не только в этом, так как добрые авторы дали вам возможность постреливать в супостата (если есть чем). Правда, супостат тоже не вчера родился и

соображает, что от пуль можно закрываться наиболее твердыми частями своего гнусного тела...

Что еще? Приглядитесь к окружающему пейзажу — где-то должен быть своего рода "второй этаж", драться с которого временами много приятнее. Только учтите, что там случаются подставы — скажем, в виде разбушевавшегося огонька из мартеновской печи или взбесившейся пилы. Бывает также, что вокруг поля боя валяется... динамит. Приятная вещичка.

Но это не все. В Battle Beast есть просто уникальный бонус: чемоданчик с нашим крысотерминатором и его наставником, которые между прочим не чай здесь пьют, а делом занимаются. И дело это в народе называется "апгрейд любимого хищника". Но к чемоданчику нужен ключ...



Наконец, игрушка отличается отменной рисованной графикой, да и звучит прилично. Плохо лишь то, что авторы не удосужились серьезно поработать над управлением — оно здесь весьма и весьма неудобное.

GM Антон Литвиненко

## Night Trap

Digital Pictures

**Интересность: 85%**

Долгожданная Night Trap ("Ночная ловушка"), одновременно радовавшая и ужасающая нас пару лет назад на ZDO, наконец-то перебралась на IBM. Гип-гип: у-р-ря! Полный жуткого черного юмора интерактивный фильм ужасов, Night Trap запросто способен вогнать сердце в бой, но не только у особ слабого пола, но и у тех, кого принято называть "настоящими мужиками". Даром, что ли, на коробке с игрой красуется надпись The Director's Cut (то есть то, что обычно вырезается при окончательном монтаже фильмов)? Вот эти "сливки ужасов" вам и предлагают...

Честное слово, таких роскошных страстей-мордастей вы еще не видели! Только представьте: в съемках Night Trap участвовали десятки профессиональных актеров, был отрохан целый дом с множеством ловушек, приглашены лучшие постановщики спецэффектов... И что же мы имеем на выходе? Игру, предназначенную для людей... с крепкими нервами. С очень крепкими. Короче, либо для доноров, либо для вампиров.

При всем том действие "Ночной ловушки" разворачивается в наши дни. Странно, не так ли? Ведь мы привыкли, что если в кадре упыри, значит — это в лучшем случае мракобесное средневековье. Но, оказывается, живы, живы еще славные ребята вурдалаки! Поумнели, помолодели, осовременились, стали виднее и перебрались на жительство в некий двухэтажный пригородный дом, который тут же — чтоб живым гадам на всю катушку досадить — вдоль и поперек напичкали разнообразными ловушками самых необычных конструкций. Вампиры, они толк в технике и наших душах туго знают!..

Короче говоря, однажды милая вампирская семейка пригласила к себе на выходные

не менее славную компанию ребят. Сами понимаете, из светлых ДОНОРСКИХ побуждений. Но! Прошу внимания! Об этом невинном пикнике каким-то образом узнают гнусные секретные службы, и в число гостей (доноров) попадает (внедряется) молодая леди, агентка. Копы запланировали, что вскоре после приезда всех гостей в дом нагрянет отряд спецназа, а до тех пор судьбы ничего не подозревающих доноров находятся в мужественных руках играющего. А что мадам агентства? А девица сия должна помочь гостям день простоять, да ночь продержаться. То есть ей вменено в обязанность вешать лапшу на уши, что-де, "группа захвата вот-вот будет, потерпите, родные..."

Ну, а вам, господа играющие, поручено управление... ловушками — с тем чтобы спасти наивных любителей пикников от нелегкой донорской участи. Вы, конечно, спросите: как, ведь капканами командуют вампиры?.. Верно, но дело в том, что незадолго до появления недотепистых гостей система управления ловушками в тайне от вампиров была переделана таким образом, что вы получили к ней доступ. Так что мужайтесь!..

Игра представляет собой интерактивный фильм, идущий в real time. Отсчет



игрового времени начат, и тут же в разных частях двухэтажной дачки одновременно разворачивается целый ряд событий. Параллельно с этим в дом пробираются люди вампиров (полковная разведка?) — народец в черной спецодежде, вооруженный особыми приспособлениями для откачки крови у пациентов. Выглядит это орудие очень симпатично — длинная трубка, на конце которой имеется обруч, обхватывающий горло жертвы. Попавшая в обруч шея протыкается специальным сверлом, и кровь откачивается в резервуары через трубку, служащую также длинной ручкой. Некоторые скажут: бр-р-р... жуть! Но мы воздержимся от подобных эмоциональных замечаний и отметим своеобразие и изящность описанной конструкции.

В восьми комнатах дома установлены специальные камеры, с чьей помощью вы будете наблюдать за происходящими событиями. Завидев человека в черном, дождитесь, пока он приблизится к ловушке, и только потом приводите ее в действие и наслаждайтесь греющей душу картиной проваливающегося, увлакиваемого, зажимаемого или на худой конец выбрасываемого из окна гада. К слову, ловушек в доме — целая уйма, так что хоть одна да найдется рядом с упырем...



В игре множество сценарных развилок, то же самое справедливо и для финала Night Tgar (любопытно, что в нескольких версиях вампиры разносят в пух и прах наших любимых доноров). Одним словом, вам придется сильно попотеть, чтобы попробовать на зуб все без исключения ходы игрушки.

GM Петр Давыдов

## Rebel Assault 2

LucasArts Entertainment

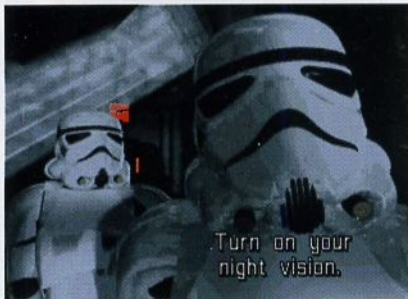
Игра предоставлена фирмой Novaline Inc., тел.: (095) 181-5388.

**Интересность: 65%**

LucasArts остается верной источнику своего благосостояния: теме звездных войн. Поэтому можно только восхищаться человеком (а это George Lucas), который в течение двадцати лет (!) умудряется высасывать неплохие деньги из одной и той же идеи.

Ну, а теперь по делу: Rebel Assault 2 является прямым продолжением некогда популярной истории о новой надежде повстанцев, пилоте со странным именем Rookie One (в вольном переводе "Сосунок 1"). По странному стечению обстоятельств этим пилотом оказывается вы, уважаемый читатель. На этот раз Темная Империя всерьез приготвилась раздавить повстанцев, создав для этого новый корабль, который абсолютно не виден как на радарах, так и визуально (игроков со стажем прошу напрячь мозги: не вспоминается ли вам что-то подобное? Например в Wing Commander'е?).

Итак, авторы игры обрекают Rookie 1 на крестовый поход против нехорошей Империи и Darth Vader'a лично. Пилоту предстоит преодолеть 15 этапов, которые могут быть "отсортированы" по четырем категориям: три из них уже были представлены в Rebel Assault 1 — "убей их всех мышью", наземная стычка и фигурное летание (слалом). В первом случае игрок "пилотирует" космический корабль, а на



него с завидным упорством лезут враги. Все, что требуется в данном случае, — это ловко направить мышь на подлетающий Tie Fighter и вовремя нажать кнопку.

К сожалению, должен пояснить: "пилотирует" взято в кавычки не зря. Игра по-прежнему не может вырваться из ранга аркадной и стать настоящим симулятором. Ошибка, допущенная в первой части, повторяется. Вы НЕ МОЖЕТЕ управлять своим кораблем во время полета! Rookie One способен лишь слегка отклонить курс истребителя от заданной траектории.

Далее. Создатели RA2, видимо, просто поленились дополнить неплохую графику в полете одной мелочью: трехмерным пространством. Вместо этого они предпочли показывать игроку мультики. Впрочем, кое-какие отличия от первой версии все же есть. Представьте себе, что вы уже приспособились к отстрелу врагов и почувствовали наконец уверенность. Вот тут-то отовсюду и начинают вылезать всяческие

предметы, которые надо облетать. Примерно за две секунды до появления препятствия на экране возникает красная стрелка, услужливо указывающая, куда стоит отклониться. Под "наземной стычкой" подразумевается беспорядочная перестрелка с имперскими солдатами. Вид дается со стороны, так что игрок может наблюдать как противника, так и главного героя. Отдадим должное художникам, поскольку выглядит все это очень мило: отснятые сцены с актерами наложены на трехмерные пейзажи, созданные компьютером, и при этом (возможно ли такое?) вы почти не замечаете пожатия этих роликов. Боезапас у бойца повстанческого фронта не ограничен, а на стенах даже остаются отметины от стрельбы (можно начертать что-нибудь фундаментальное, типа "здесь был...").

Что касается "слалома", то это наиболее сложный момент игры. Если вы не являетесь счастливым обладателем хорошего джойстика,



то ждите проблем: управлять кораблем или воздушным мотоциклом, несущимся по каньону или тропическому лесу, с помощью мыши почти нереально.

При этом надо учитывать, что камера постоянно "висит" позади вашего средства передвижения, и это существенно затрудняет полет. Авторы игры, разумеется, только помогают вам по ходу миссии: управление невероятно инерционно и реагирует с большим опозданием. А теперь о последнем приобретении. Специально для любителей DOOM'a в некоторых частях RA2 играющему дозволяется побывать в шкуре Rookie One: вы можете ходить (правда, только в необходимом направлении) и стрелять (а что еще нужно?).

Об уровнях сложности. Если вам не хватает четырех стандартных — в вашем распоряжении два дополнительных, которые можно редактировать. Здесь мы подходим к самой забавной части повествования. Лихие ребята из LucasArts Entertainment сделали встроенный в игру редактор сложности. Увы, независимо от того, насколько сложной стала после вашего вмешательства игра, длиннее она не будет. Опытные игроки пройдут Rebel Assault 2 примерно за 5 часов, а у новичков процесс займет немногим больше. Когда

же вы присмотритесь и привыкните к игре, полагаю, для вас не составит труда пройти ее за полтора часа, что примерно равно длительности самого фильма Star Wars.

Графика и звук. Текущий пейзаж еще куда ни шло, но из корабля явственно торчат пиксели! Заметьте, что игра просматривалась мною в разрешении 640x480. Что делается на VGA, говорить не буду. Несмотря на красивую надпись на коробке: "кристально чистый звук", временами SB AWE 32 начинал хрипеть. Это, конечно, не касается речи, но музыка оцифрована отвратительно (может, на GUS'e звучит неплохо?).

И последнее: полное название игры выглядит так — "Rebel Assault 2. The Hidden Empire". Игра была пройдена мною до конца, но никаких следов, даже кусочка этой "спрятанной империи" увидеть не удалось. Видимо, Империя слишком хорошо спряталась...

Мой итог: удачная смесь мультфильма и программы, обучающей пользоваться мышью.

GM Александр Вершинин

## I have no mouth, and i must scream

Cyberdreams

**Интересность: 95%**

Виртуальная реальность. Сколько о ней писали, говорили, спорили, размышляли... А все без толку. Никто так и не может сказать, хорошая это штука или нет, нужна она нам или... В общем, ясно одно — какой бы она ни была, все равно люди никогда не оставят своих попыток проникнуть туда взаправду, не так как сегодня или завтра, заглядывая в щелочку шлема

(095) 925-1304  
925-1674

E-mail: asia@asiamos.msk.ru

# АЗИЯ

ПРЕДСТАВЛЯЕТ!

<p>Earth Siege 2 Gabriel Knight 2 Phantasmagoria Cyberstorm</p>	<p>Anvil of Dawn Chaos Overlords Metal Lords</p>
<p>Azrael's Tear Dark Crusaders Renegade 2 Atropolis 2097</p>	<p>Wing Commander IV</p>
<p>Ripper Maximum Road Kill</p>	

**Under A Killing Moon 2: Pandora Directive**

**Впервые!**  
Лучшие игры сопровождаются полным путеводителем и описанием на русском языке

Спрашивайте в магазинах и фирмах:

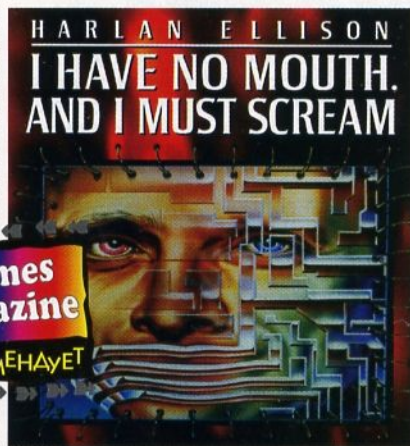
"Битман"	м. Пушкинская, ул. Тверская 12/6	т. 316-10-01
"Вест"	м. Полянка, маг. "Молодая гвардия"	т. 115-97-13
"Мегаком"	м. "Валюно", маг. "Электроника"	т. 373-93-91
"Мегаком"	ВВЦ, павильон "Центральный"	т. 181-96-35 доб. 14
"MPC Club"	Ленинградский пр. 80/2	т. 943-92-93
"Российское Электротехническое общество"	м. "Китай-город"	т. 925-13-04
"Союз-Арбат"	м. "Арбатская"	т. 202-79-97
"Союз-Войковская"	м. "Войковская"	т. 156-19-58
"Союз-Таганская"	м. "Таганская"	т. 156-19-58
"Томас"	ул. Автозаводская, д. 5, маг. "Мульти-Пульти"	
Универмаг "Московский"	Комсомольская пл. д.б. 2 эт.	т. 204-59-09
ЦУМ	ул. Петровка, 4 этаж.	т. 292-39-69
Оптовая продажа и контрактные поставки		т. 925-16-74



Фирма "АЗИЯ" официальный дистрибутор "ASoft Int." Прямые поставки игрового и образовательного ПО на CD-ROM

виртуальной реальности, а полностью, целиком. Виртуальная реальность в своем значении переплонула все мечты о космосе, далеких планетах и иных мирах.

В самом деле, зачем куда-то лететь, когда целая вселенная у нас под боком, в небольшом



ящичке. Мощности его вычислений, плюс способности человеческого мозга (без софта далеко не уедешь) — и вот она, виртуальная наша, уже создана. Все человеческие мечты сбываются, как в сказке, с нажатием нескольких кнопок. Тебя не устраивает существующий мир?! Измени его! Создай другой город — где все твое, все под тебя. Мало?! Тогда сотвори целую планету, галактику...

И все это — в памяти компьютера. То есть физически как бы не существует. (А кто вам сказал, что вы существуете? Кто возьмется мне доказать, что весь тот мир, что я ежедневно наблюдаю из своего окна, не плод чьей-нибудь больной фантазии? Представьте себе будущее компьютерной графики через, скажем, двадцать-тридцать лет. Я сильно сомневаюсь, что вы сможете отличить компьютерное изображение от реального. Уже сейчас, проведя энное количество времени за монитором и наблюдая восход, ловишь себя на мысли о том, какие разрешение и палитра использованы в этом "флике".)

Конечно, сложно предвидеть, как все это будет реализовано физически, но разнообразные морально-этические проблемы можно и нужно обсуждать уже сегодня. Пока, как говорится, не поздно. Как, скажем, это сделал Харлан Эллисон, написавший книгу "Мне нужно крикнуть, но у меня нет рта". Или компания Cyberdreams, создавшая по ней одноименный quest.

...Когда-то люди изобрели мощнейший компьютер и назвали его Allied Mastercomputer. Дело давнее, поэтому никто уже не помнит, зачем этой железке было доверено управление всеми ракетными, танковыми и другими войсками. Но одним радостным утром у АМ'а где-то что-то замкнуло, и он вдруг осознал, что существует. Ну, а поняв, что он не просто ам, а АМ, это разумное чудуше взяло и уничтожило человечество. Почти все. На развлечение было оставлено лишь пятеро несчастных.

Как АМ удалось перетаскать эту пятерку в свой виртуальный мир, тоже никто не ведает. Но то, что он смог это сделать, бесспорно. Как и то, что он стал для людей богом. Не злым, не добрым, просто — богом, от которого они зависят на все сто процентов.

Сто девять лет АМ держал их в клетках, подвергая самым изощренным пыткам. Для него ничего не стоило изменить их облик, сознание... Безо всяких морально-этических терзаний он помещал людей в самые ужасные условия существования... Но однажды это ему надоело.

"Какими-то они стали вялыми, на новые идеи почти не реагируют. Наверное, потеряли надежду..."

Приблизительно так размышлял АМ, когда предложил пятерке новую игру. Поставив перед человеком конкретную задачу, компьютер посылает его в специально созданный мир. Если человек (или то, что от него осталось) справляется с ней, то... то получает в награду осуществление своей мечты. Например, смерть. Или еду. А может, немного сна... В общем, у каждого свои мечты. И в надежде на их осуществление они с радостью соглашаются на все, что угодно. Напрягаться же, как нетрудно догадаться, придется не кому-нибудь, а вам. Вы выбираете из Гористера, Бенни, Элен, Тэда или Нимдока, а АМ засылает вашего героя в его персональный мир...

Так начинается "I have no mouth...". Так как у каждого из пятерых цель и окружение различны, то игра представляет из себя как бы пять отдельных сюжетов. Гористер, к примеру, оказывается на огромном пустынном дирижабле, летящем неизвестно куда. Его цель — покончить с собой. Бен попадает на другую планету, мечтая найти здесь немного еды. Профессор Нимдок оказывается в фашистском концлагере в качестве исследователя, проводящего испытания над живыми людьми... Короче говоря, вы побываете и в средневековом замке, и в каких-то египетских пирамидах будущего, и на другой планете, но везде вас будет преследовать АМ. Allied Mastercomputer.

Все миры созданы в замечательной, очень стильной графике. На первый взгляд, нарисовано "слишком вручную", но потом, привыкнув, понимаешь, что именно эта графика и создает "убийственность" атмосферы. Пессимизм игрушки подчеркивают музыка и звуковые эффекты.

В общем, очень мрачная и серьезная игра. Не знаю как вы, а я теперь со своим компьютером обращаюсь предельно вежливо — по кнопкам сильно не стучу, пыль с него сдуваю. А то мало ли что...

GM Алексей Бобров

## Navy Strike

Empire Interactive & Rowan Software

Игра представлена фирмой "Maquet", тел.: (095) 263-1639.

Интересность: 80%

Почему-то в последнее время разработчики из Rowan Software пытаются скрестить "ужа" с "ежом". И, надо отдать им должное, делают это достойно. Примером тому может служить игра Air Power. Но на этот раз в Rowan решили обратиться не к альтернативным вариантам развития истории, а к самым обыкновенным, можно сказать, прозаичным будням ударной группы военно-морской авиации Соединенных Штатов.

Итак, подлые враги капитализма (русские, вьетнамцы, китайцы и лапушка Салдам Хусейн) снова угрожают миру во всем мире, так сказать, дестабилизируют обстановку. И вот, во имя процветания и безопасности всей (не иначе) Земли правительство США отправляет в потенциальную "горячую точку" ударную группу в составе авианосца "Нимитц" и нескольких кораблей охраны. Руководителем же операции президент Клинтон утвердил вас, читатель (это нормально, в случае чего и расстрелять можно — вы же, надеюсь, не американскоподданный?).

Что же там, в вашей власти? Сушие пустыки:

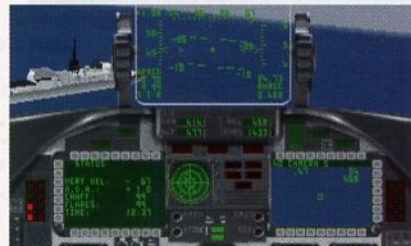
самолеты дальнего радиолокационного обнаружения E-2C "Hosai" и истребители F-18 и F-22. Вы можете заниматься планированием полетов, намечать маршруты, короче говоря, выдавать подчиненным полетные задания. По ходу выполнения миссий в зону боевых действий будут регулярно затасывать пассажирские самолеты, транспортные суда и т.д. И всех надо проверять.

Честно признаюсь, что до Navy Strike я не до конца понимал, почему руководители полетов такие нервные люди (судил я, конечно же, по фильмам типа TopGan или Flight of Intruder). Теперь-то я знаю. После того как десятый объект, появившийся на радаре, опять оказался пассажирским аэробусом, у меня появилось нездоровое желание переключиться в режим полета и вписать в этот гнусный аэробус пару ракет.

А это между прочим вполне возможно. Вы можете переключиться в режим полета, то есть оказаться в кабине истребителя, но только при условии, что в воздухе находится хотя бы один ваш самолет (E-2C не в счет). И сделать это стоит при любых обстоятельствах, поскольку компьютер управляет самолетами довольно бездарно, и терять по три-четыре F-18 на один МИГ-29, думается, глупо.

Полет в Navy Strike — история отдельная. Нет, сделан он грамотно, к тому же хорошо прорисован. Но все-таки, чтобы хорошо летать в Navy Strike, нужно родиться пилотом (в крайнем случае — быть им). Не имея под рукой волшебного листочка, на котором записана раскладка клавиатуры, по-моему, летать невозможно. Поверьте, это не блажь автора, ведь иногда в полете приходится пользоваться такими комбинациями, как Ctrl+Alt+Shift+какая-нибудь буквенная или цифровая клавиша! Нормально? То-то. (А вообще, у меня складывается впечатление, что производители авиасимуляторов пользуются "навороченностью" управления как защитой от несанкционированного копирования игры.)

Но что самое приятное в симуляторе полета — так это то, что вы можете включить автопилот и автоматический огонь и наслаждаться бескрайним небом. Конечно, настоящий пилот (в отличие от утюга с крыльями) халявы себе не



позволит. К тому же противник в Navy Strike летает куда лучше, нежели ваш автопилот, и как минимум никогда не вводит самолет в состояние перегрузки. А без подобного умения выиграть воздушный бой нельзя принципиально.

Navy Strike и аппаратура. Как это заведено у Rowan Software, здесь есть возможность играть в режимах 320x200 и 640x480. И если для первого режима "железо" требуется самое обыкновенное (то есть хватит чего-нибудь с 512 килобайтами памяти), то для полного оттяга над графикой Navy Strike понадобится быстрая видеокарта с мегабайтом памяти (минимум).

И о неприятном. Это звук и музыка, сильно, очень сильно воздействующие на раннюю психику играющего. Лучше бы вообще никакого звука не было.

GM Александр Коровкин




# “Тетрис” как зеркало русского рока



**Олег! ЧИЛАП,**  
рок-звезда  
("Оптимальный вариант")

Мельник, похмелье, искусство, русский рок, фото: Сергей Фотоприят



Русский рок-н-ролл к компьютерам традиционно относился с... В том смысле, что, наигрывая на лучковой пиле, трехструнной гитаре, пионерском горне или другом исконно почвенном электроинструменте, любой уважающий себя русский рокер знал, что... И это

правильно, потому что компьютеры, даже известный русский брэнднейм "Феликс" (семь операций вычитания в одну астрономическую минуту) и его популярные клоны "Искра" и "Микроша" (восемь с половиной операций), не в состоянии...

"Ну, а как у наших рокеров с компьютерными играми?" — спрашивают нас любознательные читатели. — К примеру, мы страсть как хотим знать, во что играют Иосиф Кобзон, Павел Макартни, Вахтанг Кикабидзе и музыканты из прославленной андерграундной московской группы "Оптимальный вариант"... Что ж, похвальное желание. Сообщаем всем страждущим: до первых трех Олимпийцев достучаться не удалось (и, к счастью, не удасться), зато мы сумели пообщаться с Олегом ака ЧИЛАПОМ, головой легендарного столичного ВИА "ОВ" и попутно лидером всероссийского и частично монгольского рок-движения "Дверной рок в пользу Любви". Правда, лишь по телефону. В режиме автоответчика...

— Але, Олег! "Магазин Игрушек" беспокоит. Ваш последний компакт называется "Здравствуйте, госпожа Пчела", а предыдущий "Эй, Мельник!". Нет ли здесь намек на...

— Вы угадали: это намек на бессмертную русскую народную игру "Тетрис", которую я страстно обожаю и без которой не мыслю себе нормального отдыха. Так вот, однажды мне пришло в голову, что биться просто так, с анонимными кубиками-ромбиками, кружочками-треугольничками, трубами-часиками, монстрами-демонами (а у меня дома, я полагаю, самая полная в Москве и Московской области коллекция разнообразных "Тетрисов" и закосов под него — что-то около полусотни игрушек, как для писюка, так и для приставок), скучно. И я стал давать им, этим настырным геометрическим гадам, имена: к примеру, красного трехэтажного параллелепипеда обзвал Мельником Даниилой (типичный Мельник Данила, согласитесь), и теперь, завидев его, всегда радостно кричу: эй, Мельник, что-то давно тебя не было видно? где пропалал-то?.. Ну и так далее. Игра от этого получила особое очарование. А я получил новый творческий заряд и мгновенно написал и выпустил пару упомянутых вами альбомов, чего-то там снискавших...

Вообще говоря, "Тетрис" — это целая философия, призванная, на мой взгляд, раздвигать сознание, подобно тем звукам, которые можно ощутить, увидев живые токи Фуко. Увидев же их, отечественный человек как правило произносит магическое: нормально! Именно это качество выделяет Отечественного Человека (и я с гордостью отношу себя к этой славной когорте) из общего ряда жителей планеты Земля.

Вы, наверное, думаете, а какое такое отношение имеет "Тетрис" к русскому року? А я вам до-

ходчиво отвечаю: "Тетрис" — это его зеркало. Ибо звуки в русском роке традиционно играют так, будто в "Тетрис" играет слепой. И с каждым годом это становится все очевидней и очевидней: на смену балаалайкам приходят сверхмощные капаластры и синтезаторы имени товарища Термена, многие рокеры уже в легкую выговаривают слово "эмплер". То есть я что хочу сказать: человек, не играющий в "Тетрис", никогда в жизни не сможет освоить сверхмощный капаластр. Не говорю уж о эмплерах...

— Але, Олег! Это опять "МИ" беспокоит. Какое, на ваш взгляд, будущее компьютерных игр?

— Я верю, что будущее компьютерных игр лежит по ту сторону человеческого сознания.

— Але, Олег. Это снова "МИ". А что находится по эту сторону человеческого сознания?

— По эту сторону, мыслится мне, находятся простые конторские счета. А по ту — хочу подчеркнуть еще раз — лежит "Тетрис" и его многочисленные, но также милые моему сердцу перелеты: DOOM, Duke Nukem 3D, Quake, Hexen, TekWar, Mortal Coil и прочая, прочая, прочая. Только прибывшие ко всему этому богатству, человек сможет ощутить себя Отечественным-Человеком-С-Обратной-Стороны-Игры.

И постскриптум. Как жаль, что мой дед Модест Петрович Мусоргский успел застать только Кубок Рубика. Знал бы он "Тетрис", он бы эмплеровал звуки...

Рок-Олимпийца беспокоит Василий Ив. Клопш, наш спешкорр.

# МАРТОВСКИЙ ХИТ-ПАРАД ЭКСПЕРТОВ "МИ"

На этот раз мы просили экспертов назвать не по десять (как в прошлый опрос), а по пять любимых на данный момент игр. Всего в интервью прозвучало 27 названий.

Интересно отметить, что эксперты вновь обошли своим вниманием сверхпопулярный в народе Mortal Kombat, не названо также ни одного клона этой игрушки; первые три игры по очкам идут ноздря в ноздю (один балл разницы), а последние две единственным достижением имеют по одному первому месту у отдельных экспертов. Радует наличие в топе RPG (Heroes of Might'n'Magic) и квестов. Серьезным симптомом (только чего?) следует считать неуспех DOOM'a: даже в случае объединения очков, набранных DOOM и DOOM 2, игра в целом вышла бы только на 11 место. Зато сырая и почти недееспособная, по мнению большинства экспертов, версия Quake попала на восьмое место, что, по всей видимости, обеспечит законное первое приближающейся "бете".

Точно так же, если бы мы разделили C&C и C&C Cover Operation, то оригинальный Command & Conquer занял бы пятое место, а дополнительные миссии к нему (самая продаваемая в Москве игрушка) — четвертое. Но по объективным причинам (игра-то по сути одна) хит-парад выглядит так, как он выглядит.

А вот особое мнение Сергея Климова, одного из авторов игры PIKE (см. 3 стр. журнала):

1. **Heroes of Might & Magic.** Отличный пример того, что массовое распростране-

1. **Wing Commander 4**
2. Command & Conquer
3. WarCraft 2
4. Duke Nukem 3D
5. Phantasmagoria
6. Heroes of Might'n'Magic
7. Gabriel Night 2
8. Quake DethmatchTest
9. Арканоид
10. The 11th Hour

В опросе участвовали эксперты "Магазина Игрушек": Дмитрий Мартынов ("Лампорт"), Никита Скрипкин и Евгений Ломко ("Никита"), Олег Палько и Дмитрий Захаров ("Луна"), Петр Высотин и Алексей Казакевич ("Дока"), Сергей Трофимов ("Русс"), Сергей Климов (Snowball), Евгений Сотников ("Геймос"), Алексей Вагис ("Азия"), Андрей Поддергин (Электротехническое общество, по итогам продаж), а также авторы "МИ".

ние 3D и наступление full motion video не означают исчезновения 2D-игр как класса. Замечательная графика и отличный дизайн интерфейса. Несмотря на плохую реализацию многопользовательской игры по сети, достаточный запас сбалансированных карт обеспечивает очень большую replayability.

2. **Wing Commander 4.** Chris Roberts — один из немногих, кто имеет достаточный потенциал для развития качественного full motion video, которое позволяло бы игроку не только просматривать видеоставки, но и активно участвовать в игре.

Сценарий в традициях серии, но все-таки более тонкий. Профессиональные актеры (отдельное спасибо Крису (и инвестициям Electronic Arts) за то, что сразу же приступил к производству профессионального video, миновав ту стадию, когда вместо актеров снимают своих приятелей).

3. **MechWarrior 2.** Отличный sound, графика и дизайн интерфейса. Сказывается использование преимуществ external development'a. Большой вклад внесли новые люди, пришедшие в Artvision из киноиндустрии.

4. **WarCraft 2.** Хорошо сделанная игра с детализированной 3D-графикой (в отличие от довольно убогой пикселизированной в Command & Conquer). Неплохой дизайн интерфейса. Но чтобы войти в игровую элиту, этого мало: по сравнению с первым WarCraft'ом искусственный интеллект (Artificial Intelligence) врагов практически не улучшился, что снижает играбельность, ибо стратегия прохождения игрушки однообразна и скоро наскучивает. Один из самых больших плюсов — возможность оттянуться в multiplayer'e.

5. **Battle Isle 3 (Shadow of Emperor).** Наконец-таки разобрался с очередным творением Blue Byte. Интерфейс стал много хуже — достаточно убогая концепция, не совсем продумано использование преимуществ Windows 95. А возможность применения виртуальной памяти, похоже, совсем сбила крышу у программистов. Довольно однообразные миссии.

С экспертами (по телефону и факсу) общался Павел Завьялов.

## 10 лучших игр для Sega MD

1. Mortal Kombat 3
2. Mortal Kombat 2
3. EarthWorm Jim
4. The Lion King
5. Aladdin
6. Urban Strike
7. Sonic & Knuckles
8. Batman Forever
9. Jungle Strike
10. Zero Tolerance

## Хит-парад PC-игр "Читательская двадцатка"

- |                       |                          |
|-----------------------|--------------------------|
| 1. DOOM 2             | 11. Mortal Kombat 2      |
| 2. Full Throttle      | 12. Phantasmagoria       |
| 3. Command&Conquer    | 13. Bioforge             |
| 4. Mortal Kombat 3    | 14. Hexen                |
| 5. DOOM 1             | 15. Cyberia              |
| 6. WarCraft 2         | 16. Little Big Adventure |
| 7. X-COM 2 (UFO 2)    | 17. Lost Eden            |
| 8. WarCraft           | 18. Heretic              |
| 9. Dune 2             | 19. Transport Tycoon     |
| 10. Rise of the Triad | 20. Magic Carpet         |

## 10 лучших игр для Super Nintendo

1. Mortal Kombat 3
2. Donkey Kong Country
3. Donkey Kong Country 2
4. Mortal Kombat 2
5. DOOM
6. EarthWorm Jim
7. Killer Instinct
8. Batman Forever
9. Unirally
10. EarthWorm Jim 2

# Внимание: Конкурс!

**В**от и закончился конкурс читательских рецензий, о котором впервые было объявлено в 3-м номере прошлогоднего "Магазина Игрушек". Что здесь сказать?.. Начало было ни шатким ни валким: тоненький ручеек текстов, чье качество оставляло желать много лучшего. Но потом, после небольшой встряски, сделанной в одном из редакционных обращений "Нашим читателям", ручеек превратился в поток — с неплохим напором и довольно широким. Ну, а под самый Новый год, когда заканчивался срок приема материалов, нашему письмокону было в пору брать грузовичок: кипы толстенных писем и пакетов бандеролистского вида в его авоську уже не уместились. Рассветелились читатели...

Но это внешнее, а вот отдельные содержательные особенности конкурса. Как и уверяли нас классики материализма, количество присланных работ в итоге дало неплохое качество. Некоторые материалы написаны на вполне профессиональном журналистском уровне, что не может не радовать: во-первых, мы, буде на то воля приславших эти рецензии людей, получаем новых авторов, во-вторых, лишний раз убеждаешься насколько талантлива игроманская братия, сплотившаяся вокруг нашего "Магазина"...! Звучит несколько пафосно и фанфарно, в стиле ансамбля Красной Армии (а нам милее мягкие гитарные рифы Стинга и тихий голос БГ), но это так. Но кто же они, триумфаторы первого магазинноигрушечного конкурса? И в самом деле, хватит разглагольствовать, даешь итоги!

**П**ервого места мы решили не присуждать. Никому. Самим придется.

**В**торого места в нашем творческом соревновании удостоивается читатель из Москвы, "прикрывшийся" псевдонимом **Майор Пронин** (не волнуйтесь, что таков господин товарищ Пронин, мы знаем, поэтому награда найдет героя). Остается добавить, что braveй Майор участвовал в конкурсе с рецензией на игру Mick компании "Дока".

**А**лексей Васенов (рецензия на игру The Little Big Adventure от Electronic Arts) из подмосковного Красногорска, как считает строгое жюри, должен стать третьим. И он им, что характерно, стал!

**М**осквич **А.А.Ламтюгов** (рецензия на Seawolf от Electronic Arts, а также Nagroon и Nagroon 2, выпущенные Three-Sixty), занял почетнейшее четвертое место, с чем его и поздравляем.

**С**ергей Татищян (снова Москва), автор очень симпатичных материалов о Command & Conquer от Virgin/Westwood и Jagged Alliance (Sir-Tech), по мнению жюри, заслуживает пятого места.

**Н**аконец, **Олег Лапчинский** из зарубежного города Харькова (братская страна Украина), отрецензировавший микропрозовскую "Цивилизацию", замыкает шестерку счастливых.

**Н**о это не все! Кроме того, жюри постановило (читай: приказало) на этом не ограничиваться и отметить успехи следующих читателей-писателей: некоего **Andy X. Ace** (вот здесь хуже: некто барабашка — а может, это редакционные бугимоты? — уничтожил конверт, и мы теперь в затруднении — кого радовать-то?), **Дмитрия Бубниевского** (Новосибирск), **Рустама (RUST'a) Шакирзянова** (Обнинск Калужской области), **Александра Тайца** (Москва), **Михаила Федорова (Фтора)** (Москва), **Алексея Спиридонова** (Москва), **Георгия Назарейшвили** (Реутов Московской области) и **Александра Белоклокова** (Москва).

Поздравляем!

## Уф, все... А призы?

Именно, призы. Во-первых, всем победителям предлагаем (еще раз!) стать авторами журнала (хотя бы нового раздела "PC\Дайджест"). Сделать это очень просто (особенно москвичам): надо только позвонить в "МИ" и обсудить вопрос о формах сотрудничества. Живущим в других городах, естественно, лучше ограничиться письмом.

Во-вторых, приготовлено и кое-что более весомое. Внимание! **Майор Пронин** получает от редакции **4-скоростной привод CD-ROM CDR-7730** фирмы Hitachi.

**Алексей Васенов** награждается **3DO-бластером** производства Creative Labs, позволяющим играть в игры для 3DO на PC. Этот замечательный бластер — подарок не менее замечательной московской компании **Lamport**.

**А.А.Ламтюгов** награждается **джойстиком SideWinder** производства Microsoft, прекрасно показавшим себя не только в action-играх, но и в спортивных и летных симуляторах. Приз предоставлен фирмой **Microsoft AO**. Поклон ей в пояс.

**Сергей Татищян** получает в качестве приза **беспроводную трехмерную мышку Owl**, которая предоставлена компанией **"Нукума"**, за что мы всемерно ей благодарны.

**Олег Лапчинский** награждается комплектом игровых CD, выделенных уже упоминавшейся компанией **Lampport**, без внимания которой мы даже и не знаем, что и делали бы.

Остальные отмеченные вниманием жюри участники, чей список приведен выше, получают в награду компакт-диск с PC-играми, предоставленными редакцией компаниями **Compulink**, **"Нукума"** и **Lampport**.

И последнее. Все победители награждаются бесплатными подписками на наш журнал на второе полугодие 1996 года.

Еще раз примите наши искренние поздравления!

А вот этот маленький сюрприз предназначен всем тем, кто принял участие в нашем конкурсе, прислав свои работы, как мы и договаривались, до 31 декабря 1995 года. Спасибо вам.

Иван и Александр Руденко (Москва), Богдан Куликовских (Москва), Евгений Пылаев (Киев), Владимир Тусков (Москва), Ерма Орлов (Шелково), Леонид Косачев (Пенза), Игорь Клевер (Москва), Александр Урицкий (Березники), Алексей Лапин (Москва), Александр Васильцов (Зеленоград), К.Н.Тарасов (Санкт-Петербург), Павел Филиппенко (Москва), А.Базаев (Москва), Валентин Орлов (Москва), Сергей Буланов (Москва), Алексей Стеринич (Новосибирск), Светлана Самойлов (Екатеринбург), Роман Тильман (Москва), Сергей (Новосибирск), Константин Ружак (Москва), Алексей Гринчик (Ординское), Павел Осипов (Юрмала), Юрий Полюков (Москва), Максим Пущард (Тверь), А.С. (Санкт-Петербург), Артем Войнов (Коломна), Михаил Акулов (Сочи), Владимир Максимущин (Балашов), Евгений Алтухов (Москва), Дмитрий Башуров (Арзамас-16), Дмитрий Алаховский (Санкт-Петербург), Алексей Ходосовцев (Москва), Сергей Крацов (Ординское), Shredder 2, Евгений Савельев (Москва), Алексей Меньшиков (Москва), Сергей Исаев (пос. Дашковка), Вадим (Зеленоград), Дмитрий Олимиев (Ивантеевка), Сергей Сухов (Санкт-Петербург), Василий Агарков (Лоберец), Татьяна Наволодская (Химки), Марк Журавлев (Екатеринбург), Антон Ковалкин (Москва), Александр Молодух (Мытищи), Владимир Ржевский (Липецк), Максим Ушаков (Благовоещение), Александр Машенко (Поплава), Андрей Кувшинов (Владимир), Антон Антипов (Перевал),

Алексей Швемков (Тверь), Сергей Ивашкин (Москва), Артем Конев (Москва), Дмитрий Овельченко (Балашов), Сергей Рочинин (Краснодар), Азат Булат Алимовы (Салехард), Дмитрий Устинов (Москва), Алексей Шагров (Краснодар), Николай Заиграев (ZNM) (Улан-Удэ), Вадим Цыгояев (Москва), Виктор Багури (Москва), Антон Ерохин (Москва), Сергей Колмыков (Новый Уренгой), Андрей Ширман (Перев), Юрий и Александр Дубовы (Москва), Дмитрий Фролов (Тольятти), Денис Мотин (Москва), Ринат Гилязетдинов (Челябинск), Александр Саблуков (Москва), Александр Кухчев (Москва), Купрум (Москва), Александр Садовский (Благовоещение), Staff (Киров), Алексей Спиридонов (Москва), Максим Крутико (Зеленоград), Павел Мошак (Санкт-Петербург), Игорь Борзиков (Москва), Никита Горюков (Москва), Игорь Бутченко (Видное), Игорь Станкевич (Москва), Максим Бартеев (Москва), Сергей Савельев (Ярославль), Андрей Андреев (Ярославль), Артур Мащук (Саратов), Роман Гачев (Москва), Юрий Малков (Новочеркасск), Ancient Reptile (сг. Ленинградская Краснодарского края), Петр Сорокин (Москва), Максим Харьковский (Sleep Map) (Санкт-Петербург), Анатолий Норок (Москва), Виктор Борзиков (Орел), Александр Васильцов (Зеленоград), Василий Дмитриев (пос. Советский Ленинградской области), Николай Годукин (Нижний Новгород), Артем Ткаченко (с. Ям, Московская область), Александр Филимонов (Нижний Тагил), Алексей Шерстобитов (Москва), Сергей Велицкий (Ярославль), Ринат Нуралиев (Ставрополь), Андрей Белкин (Санкт-Петербург), Виллу (Москва), Николай Огиенко (Красноярск), Павел Добывы (Киев), Олег Бирюков (пос. Попатинский, Московская область), Никита Воронцов (Лоберец), Александр Корнилов (пос.

Тамала, Пензенская область), Сергей Попов (Фрязино), Сергей Таврилин (Орел), Федор Бахлин (Москва), Сергей Ковыльчик (Хмельницкий), Сергей Азаренко (пос. Селенное, Ленинградская область), Игорь Мальцев (Чита), Константин Ляшко (Екатеринбург), Леонид Даниленко (Москва), Алексей Игнатюк (Тюмень), Алексей Голдов (Брянск), Евгений Солдовик (Нижний Новгород), Сергей Мохи (Нехлюй) (Санкт-Петербург), Вячеслав Петров (Владивосток), Александр Брыкин (Москва), Сергей Скларов (Невинномисск), Павел Харитонов (Москва), Евгений Ренкас (Самара), Вячеслав (Новосибирск), Александр Виноградский (Волгоград), А.Князев (Уфа), Антон Петров (Краснодар), Игорь Лагунов (Ижевск), Андрей Волков (Санкт-Петербург), Роман Филатов (Новосибирск), Сергей Ксая (Ишим), Дарья Лобанцева (Москва), Кирилл Малашев (Красноярск), Арсений Толстиков (Москва), А.В.Ковшев (Шахты), Илья Сала (Small Boss) (Омск), Илья Марьясов (Тюмень), Александр Пономарев (Саратов), Дмитрий Ладаев (Одиново), Сергей Максиков (Оренбург), Артем Образцов (Пятигорск), Ярослав Волоховский (Елец), Михаил Шестернин (Елец), Андрей Попов (Заречный Свердловской области), Дмитрий Лукин (Ижевск), Антон Миллер (Москва), Александр Чиняков (Санкт-Петербург), Евгений Кучкин (Москва), Сергей Сливкин (Киев), Лев Булат (Москва), Олег Соколинский (Москва), Роман Скуб (Москва), Никита Тарсиа (Железнодорожный), Лев Ларин (Москва), Максим Повеско (Волжский), Александр Васильев (Москва), Роман Кисурин (Москва), Илья Илюкин (Москва), Максим Игатов (Москва), Владимир Шадейко (Москва), Александр Кукарин (Тольятти), Александр Макси-

# КОНКУРС НА ЛУЧШУЮ РЕЦЕНЗИЮ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ

1. Редакция рассматривает ТОЛЬКО машинописные или электронные материалы, чей объем не превышает трех машинописных страниц (25-30 строк на странице, 58-60 знаков в строке) или 10 "чистых" Кбайт (для электронных текстов).

2. Редакция рассматривает ТОЛЬКО те материалы, которые отвечают понятию "рецензия". Солюшены (гиды) для участия в конкурсе не принимаются.

3. Редакция рассматривает рецензии ТОЛЬКО на те игры, которые опубликованы в 1995-96 гг.

4. Рецензии должны содержать точное (оригинальное) название игры и информацию о ее производителях (издателях/разработчиках).

5. Материалы, присланные в электронном виде и претендующие на публикацию в рубрике PC, ДОЛЖНЫ содержать "скриншоты" из рецензируемой игры.

6. Рассматриваться будут рецензии, пришедшие в срок до 30 сентября 1996 года.

Адрес редакции "МИ", по которому следует писать: 119517, Москва, а/я 9; факс: (095) 232-2261; E-mail: games@cterra.msk.su.

Лучшие рецензии на НОВЫЕ (не описанные в "МИ") игры будут публиковаться до подведения итогов конкурса (естественно, с выплатой гонорара). Редакция сохраняет за собой право сокращения и литературной правки материалов.

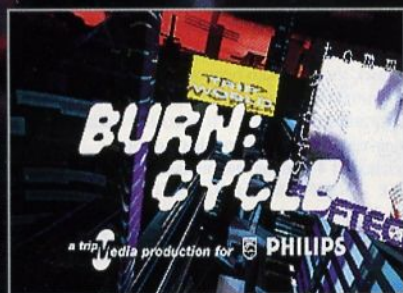
Подведение итогов конкурса состоится в октябре-ноябре. Призы? Думается, они не будут уступать нынешним.

Цели определены, загадки поставлены, за работу, товарищ игроман!



# КТО ОБИДЕЛ БОЛА КАТТЕРА?

## Солюшен к игре Burn: Cycle



...Да, такой игры не было еще со времен киберпанковского праделушки Hell. Первое появление Burn: Cycle на Philips CD-i вызвало у обладателей этих элитных приставок легкий шок. Разумеется, от счастья. Некоторое время спустя игра добралась и до компьютеров — Mac и PC, правда, в несколько урезанном виде, да и графика ее была далека от оригинала, зато, к счастью, никто не тронул сюжет.

При запуске игры на "Make" вы можете выбрать самое удобное для вас разрешение и окно игры; для хорошего звука надо всего

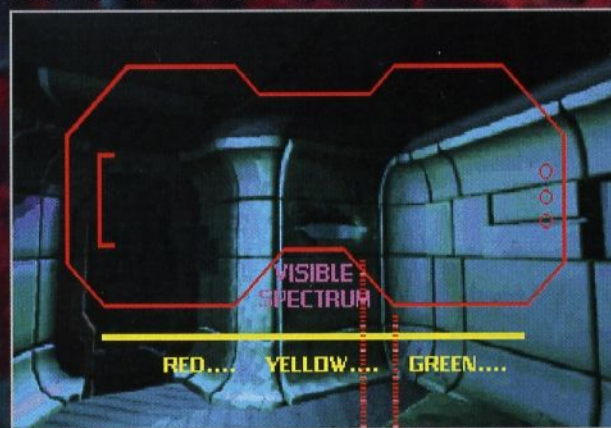
лишь подключить колонки; да и в отношении технических требований этот компьютер менее капризен. На PC же отсутствует выбор разрешения, игра запускается только из-под Windows (320x200), а звук требует режима 22,5 кГц.

Сюжет. Лично мне сюжетная линия и

атмосфера Burn: Cycle напомнила сразу и Hell, и DreamWeb, и BladeRunner, и Total Recall. Плюс интерфейс, весьма похожий на The 7th Guest. Полагаю, вы поняли, о чем

идет речь. Тем же, кто не видел перечисленных игр, коротенько поведаю о сюжете. Только учтите: даже мне, прошедшему игру до конца, не все в ней ясно.

Действие начинается с того, что некая корпорация Softech, лишив человека по имени Сол Каттер памяти, вживляет в его бедную голову... бомбу. Очнувшись, Сол, естественно, ничего не помнит, зато твердо осознает, что в нем что-то тикает. К слову, бомбу должен активизировать электронный вирус, развивающийся в мозгу Каттера. В распоряжении играющего два часа, которые должны уйти на обезвреживание вируса, в противном случае... Вы должны выяснить, кто и зачем вживил в парня заряд и наградил



его вирусом, кто стоит за гнусной компанией Softech. Единственное, что помогает в игре, — вспышки памяти, озаряющие Каттера. Они-то и проясняют понемногу суть происходящего.

По ходу игры вам придется сталкиваться с мистическими знаками, разгадывать головоломки, вступать в перестрелки с врагами и находить друзей, короче говоря, во всю постигать науку тамашней киберпанковской жизни. В игре присутствует небольшая доля "интерактивности": скажем, вы можете взять "не тот" предмет или применить необходимый объект не там, где положено.

Графика. Игра сочетает в себе просчитанную компьютерную графику и живое видео. Примерно такое же совмещение графики использовалось в играх Demolition Man и The 7th Guest. Конечно же, при переходе с CD-i графика многое потеряла: ниже стало разрешение, количество цветов уменьшилось до 256-

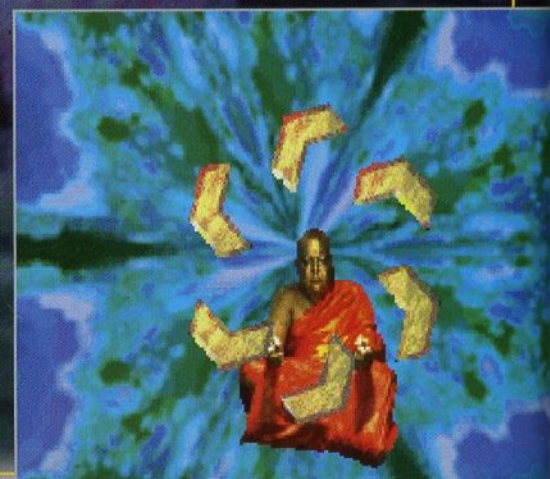
ти, появилась заметная компрессия видеозображения при передвижении. Все это, безусловно, не в плюс нынешнему Burn: Cycle, но неподражаемый Сол Каттер узнаваем, а этого достаточно.

Звук. Игра насыщена звуками технического происхождения и голосами героев. Надо отдать должное и музыке: в Burn: Cycle используются записанные фрагменты из саундтрека. В основном это приятные мелодии, сопровождающие вас в процессе размышления, но есть и жесткие, напряженные моменты, подложенные под action-сцены. Качество звука на "Make" гораздо

выше, нежели на PC, хотя и там, и там звучание далеко от 16-битного стерео оригинала. Отдельно стоило бы поговорить о саундтреке. Мастерски выполненный саундальбом, написанный Саймоном Босуэллом, включает в себя 11 замечательных треков: здесь есть и ambient, и hardcore, и psychedelic, и trance, плюс медитативная музыка и блюз.

Управление. Оно довольно примитивно, в стиле Point'n'click: вы наводите на предполагаемую цель,

загорается "иконка", после чего вы нажимаете кнопку для дальнейшего действия (нечто подобное было в игре Lost Eden). Все управление производится мышкой. В action играющий пользуется прицелом. Нажатие мышью кнопки аналогично действию клавиши "Space"; одновременное нажатие двух кнопок приводит к пролистыванию видеозаставки. Внизу находится "инвентарь", вызываемая движением мышки вниз до конца. Чтобы посмотреть или активизировать предмет, кликните на нем два раза мышкой. Ну, а чтобы его применить, надо его сначала взять, навести на требуемое





место и отпустить кнопку мыши. Экстренный выход осуществляется клавишей F2. Остальное в комментариях не нуждается.

**Гид**

Сол Каттер находится в здании Softech и лихорадочно соображает, что же делать? как за отведенные два часа обезвредить развива-

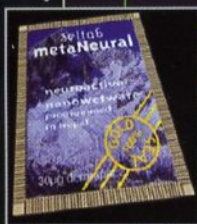
ющийся проход, подойдите к телу Крис, распахните ее курточку и возьмите кредитную карточку и ключ. Затем идите вперед. Вскоре вы увидите машину, приблизьтесь к ней и вставьте найденный у Крис ключ в скважину. Оказавшись в салоне, наведите изображение на панель в центре и нажмите кнопку.

Включите POWER и SYSTEM и повернитесь налево: около дисплея имеются стрелки — наведите на них и еще раз нажмите кнопку. Управляя прицелом, укажите на то место, куда хотите лететь (в данном случае вам надо следовать в Urban Central). Затем повернитесь направо и включите VTO. Будьте внимательны: сразу же после взлета вас будут атаковать.

Но проблем не избежать: в перестрелке вашей машине повредят небольшую, но важную деталь, так что по прибытии в город вы будете вынуждены искать ей замену. Но сначала, попав в Urban Central, необходимо найти здание с круглой эмблемой на входе — это банк. Зайдя в него, вы должны подойти к кредитному автомату и вставить в его чрево кредитную карточку. Появится головоломка, которую следует разгадать, прежде чем машина отвалит вам наличных. Головоломка состоит из шести фигур, вы должны восстанавить их первоначальное размещение, а после нажать в центр крестиком. Удалось — получите 100 кредитов и отправляйтесь в бар, который находится на углу недалеко от банка.

Войдя в питейное заведение, повернитесь направо, сделайте шаг вперед, потом повернитесь налево и снова пройдите вперед на несколько шагов. Вы оказались у Psychic

му на диване в другом конце бара. Это Зип. Но сначала следует шелкнуть на терминал справа от вас. Возникнет



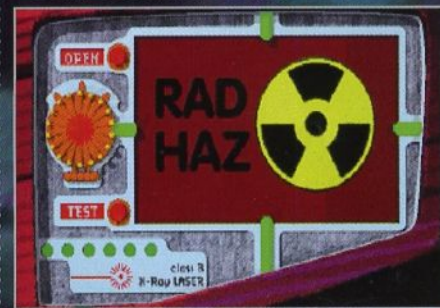
ющийся в его мозгу вирусу? Да, это, скажу вам, задача... Но первое, что вам требуется, — так это выбраться из лабиринта живым.

Возьмите шлем, повернитесь направо и пристрелите охранника; далее следуйте в указанном направлении, разбираясь по пути с другими гардами. Двигаться следует следующим образом: вперед — поворот налево — вперед на один шаг — поворот направо —



вперед — поворот направо — вперед на два шага — поворот налево — вперед — поворот налево — вперед на один шаг — вперед до выхода из лабиринта. Вы вошли в погруженный док. Пройдите два шага вперед, и перед вами предстанет следующая картина: Каттер бежит на помощь своей подруге Крис, но не успевает, и девушка погибает. Теперь активизируйте на 10-15 секунд имеющуюся у вас бомбу (этого времени хватит, чтобы успеть отойти подальше), положите ее под дверь и отбегайте.

Бомба взорвалась. Следуйте в образовав-



Roulette. Вставьте кредитку в слот Psychic Roulette и извлеките ее при появлении надписи "REMOVE CARD". Теперь вы вынуждены прелаться азарту — играть. Правила игры: нужно сложить треугольник из пересекающихся линий (белых) и не дать вашему оппоненту сделать это первым. Выиграв, идите в бар за призом, но прежде вставьте кредитку в слот появившегося робота и передайте координаты Televerse (только так Каттер сможет попасть в "невросеть" — см. ниже).

Подойдите к стойке бара, перед вами появятся предметы на выбор. Вы должны выбрать предмет, называемый Meta-Neural Card. Теперь обратитесь к парню, дремлюще-



монитор. Вставьте в него кредитку и нажмите на верхний листик. После просмотра небольшого фрагмента кликните на листке с



вопросом, и компьютер соединит вас с Зипом. Все, можно идти и общаться с парнем.

Поговорив с ним, передайте ему Meta-Neural Card. Взамен Зип даст вам Time Patch (штуковина замедляет развитие вируса) и Decoder. На выходе из бара вы увидите девушку, отбивающуюся от двух типов. Пристрелите их, и вся неолога. Девушку зовут



Гэйл, познакомьтесь с ней, и она презентует вам пейджер, после чего удалится. Отправляйтесь к отелю и остановитесь около машины, затем вызовите по пейджеру Гэйл. Вновь возникшая девушка "мило поговорит" с гостиничным охранником. Далее, позаимствовав у валяющегося гарда, устройстве доступа, воткните в него

Decoder, наберите код 1965 и закончите операцию нажатием на "ACCESS". Идите в лифт и на первой же остановке откройте дверь. В коридоре остановитесь у второй двери справа. В комнате направляетесь к сейфу на стене. Открыв сейф, вы должны взломать код доступа, состоящий из проводов разного цвета.

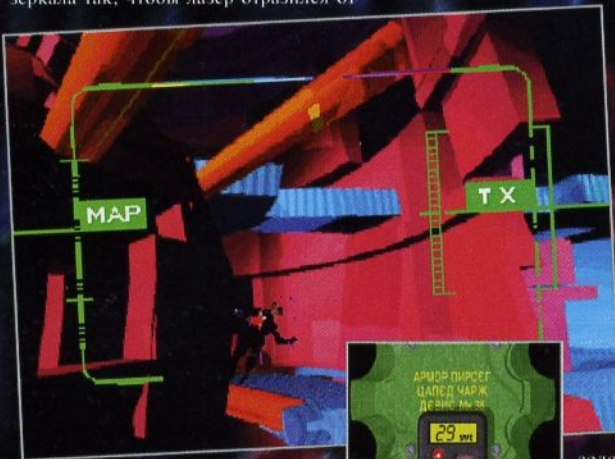
Чтобы разобраться с кодом, необходимо соединить все провода по цветам в правильном порядке. Начинать лучше сверху — во избежание замыкания. Замыкание ведет к взрыву, так что лучше предварительно





сохранится. После удачного взлома кода появится кнопка, нажмите на нее, и сейф откроется. Возьмите лежащие там предметы: дымовую бомбу, деньги, взламыватель замков и очки ночного видения, которые тут же и наденьте. Развернитесь, подойдите к правой стене и поместите дымовую бомбу в отверстие. Взорвавшийся заряд наподнит помещение зеленым дымом. Вы должны покинуть здание, и в этом вам помогут очки. Все время контролируйте стрелку — так, чтобы она совпадала с другой стрелкой. Только так вы сможете продвигаться вперед.

Оказавшись у лифта, отожмите его кнопку — и вы выберетесь наружу. Дама будет ждать вас внизу. Отдайте ей ее долю и отправляйтесь в бар, к Зину. Вручите парню оставшиеся деньги, и он одарит вас запасной деталюшкой от авто, той самой, что вы искали. Идите к машине и, оказавшись у него, откройте заднюю панель. Замените вышедшую из строя деталь, вынув из контейнера слева подоманную и вставив работающую. Теперь откройте панель с надписью "RAD HAZ" — перед вами возникнет очередная головоломка. Расставьте зеркала так, чтобы лазер отразился от

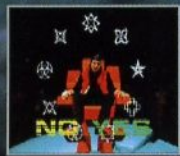


трех контактов, и двигатель заработает.

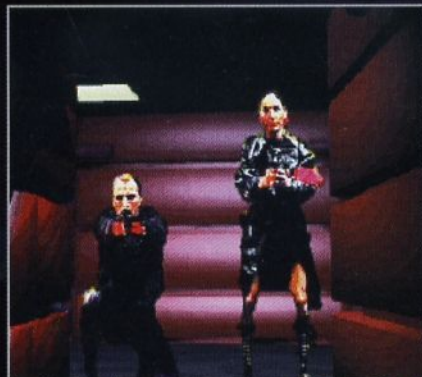
Далее воспоследует очередной длинный видеосюжет, из которого вы узнаете, что Гэйл работала на Softech и т.д. и т.д., после чего вы захватываете ее в заложники и отправляетесь с ней к Доку (именно этот мерзавец вживлял в вашу голову бомбу).

В полете вам опять придется отстреливаться от атакующих тепловых мин, и успешное завершение этого путешествия будет означать ваше приземление около бункера с дверью внушительных размеров. Это и есть вход в лабораторию Дока. Чтобы попасть внутрь, надо подойти к двери и закрепить на ее поверхности взламыватель замков (овальная оранжевая штуковина). Активизируйте его механизм однократным нажатием кнопки. Теперь вам предстоит потрудиться над еще одной головоломкой: нужно расставить стрелки так, чтобы цветные контакты соединились с датчиками справа и показывали 100%.

Взломав код, вы попадете в бункер. Подойдите к автомату и вставьте туда Green Orb, найденный вами в отеле. Повернитесь направо, приблизьтесь к пульту управления голограммой и восстанавите тагуировку на экране. После длительной секвенции вы попадете в Televerse — психологическую "невросеть". Идите в Comfort и выслушайте



там ASCII, затем отправляйтесь в Nirvana, найдите Sound Sculpture Arena и пообщайтесь со своим старым партнером Дилю. Затем вернитесь в пустыню и восстановите Дерево Звука — просто снимите все фигуры с дерева и



наденьте их снова в правильном порядке: среднюю в середину, маленькую наверх. Нажмите на пиктограмму

голоса, и дерево покачнется. Один из листочков на дереве должен стать красным, нажмите на него.

Возвращайтесь в Comfort, и ASCII откроет вам доступ в Corpex, код которой — 001122. Док сообщит вам, что вы в ловушке: ваше тело каким-то образом "компьютеризировалось", и вы сможете вернуться назад, лишь найдя три "загулявшие" части самого себя.

Отправляйтесь в Nirvana и наведите курсор на голову золотого Будды, шелкните, и Будда вернет вам одну из частей вашего тела. Снова возвращайтесь в

Comfort и взорвите там ASCII — так вы высвободите еще одну "деталь" своей плоти. Теперь вам надо попасть в Corpex. Там вы должны найти Крис и поговорить с ней, именно это позволит вам стать самим собой.

Мы переходим к заключительной части приключения. Вам надобно пройти через дверь в конце комнаты и побеседовать (разговоры будут долгие и философские) с неким Велли, что приведет вас к заключительной головоломке. Она-то и позволит обезвредить вирус и отключить бомбу, находящуюся у вас в голове. Главная задача: управляя антивирусом, преодолеть лабиринт, отключить подконтакты и добраться до сердцевины. Но...

обезвредив чертову бомбу, вы не сможете вернуться в... свое тело. Ничего, добряк Велли предложит вам новое — женское.

Став, извините, дамой, Каттеру предстоит попасть в лабораторию и забрать оттуда свою старую голову (с вирусом), чтобы затем отнести ее в Softech. Повернитесь направо и кликните на

контрольную панель, расположенную на экране слева. Так вы переместитесь в лабораторию. Возьмите коробку с головой и, покинув помещение, спуститесь в холл, в свою старую комнату. Здесь вы встретитесь... со старым Каттером, сидящим на кровати.

Тут появится Велли: обменяйтесь с ним чемоданами и пристрелите парня и его телохранителей. Теперь вы должны попасть на площадку для взлета (через терминал). Шагните вперед, к терминалу, и попрощайтесь с бестелесным Велли, после чего



"Мак" выдает вам прощальную секвенцию о крахе корпорации Softech и победе Сола Каттера. Только Сол ли это? Сол был настоящим мужиком, а эта мадам... Эх...

— V.I.P.

**Philips Media & TripMedia**

графика > **75%**

**70%** < звук

сюжет > **95%**

**80%** < управление

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 88%**

**Burn: Cycle**



# ЧЕРВЯК В ПОХОД СОБРАЛСЯ...

Games  
Magazine

НАШ  
ВЫБОР



Никогда, никогда не играйте в эту игру! Она (эта игра) — ужасна, поскольку только и делает, что пропагандирует насилие. Любимый "Гринпис" (Московское отделение) при ее виде схватился бы за голову и мгновенно потребовал бы от возмущенной общественности устроить Team 17, фирме-разработчице Worms, глобальную обструкцию (пикеты, плакаты и скандирование нехороших слов).

Если вы будете играть соло, то Worms навсегда разрушит в вас представление о добрых и умных врагах. Если же вы будете резаться в эту игру с лучшими друзьями, то будьте уверены: смертельно обиженные вашими ратными успехами, они перестанут вас узнавать. Наконец, эта восхитительная игра попросту лишит вас личного времени.

Вывод: даже отдав всего себя Worms'у, ни на секунду не забывайте, что вы... на верном пути.

## Эмоции

Вообще говоря, Worms — очередной редакционный шедевр. (Справка: редакционный шедевр — это игра, способная парализо-

подорвало производительность труда и резко снизило наработку на человеко-час. Но — вот парадокс — никто не в обиде: игра-то стоящая.

В чем, собственно, суть? Жили-были себе червяки, тихо и мирно, никого не трогая. Однако очень скоро (по неизвестной ни автору, ни науке игрологии причине) мирной червячьей жизни было сказано: амба! И началась кровопролитная гражданская война.

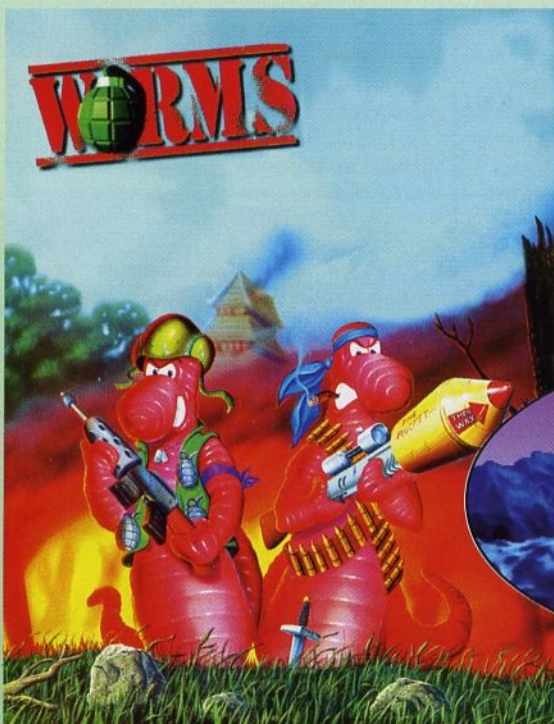
Я понимаю, если бы на кольчатых напал какой-нибудь агрессор. Скажем, психоделический ежик. Это еще куда ни шло. Колючий получил бы достойный отпор и сделал бы свои кривые ножки. А

характера (видимо, сказывается подземное прошлое) и не гнушаются буквально ничем. Можно подойти к врагу сзади и шандарахнуть по нему из пулемета. Можно зайти спереди и влить в мурло врага из базуки. Наконец, можно, втихую подкравшись, пнуть гада со всей дури, дабы тот свалился в воду и топором пошел ко дну (рожденный ползать плавать не может). В общем, разнообразие способов смертоубийства способно порадовать любого отпетого игрока. (Замечу, что в "МИ" наибольшим успехом пользовались бомбардировки. Эффектно! Точечный удар оружием массового поражения. Особенно если враги на мосту: оттремели взрывы, и слушаешь: плюх, плюх, плюх... Падают мерзавцы... Но я отвлекся.)

Стрельба во время сражения происходит по очереди: сначала первый червяк из первой команды, потом первый из второй...

Основная цель прозрачна, как ясный летний день: сделать супротивных червячьих жен вдовами, а их детей — сиротами.

В этой связи вспоминается старинная игрушка Scorched Earth, которая, по сути, является прообразом Worms. Помните, на гористой местности расставлялись танки, и, вертя пушкой по сторонам, мы тщательно, но в темпе целились, чтобы первыми вышибить мозги из вражеских боевых машин. Добрая была игра, гуманная. И "вмногером" за одним компьютером



так — когда червь на червя попер, брат на брата, — это же ужас какой братоубийственный. Но... это

только на первый взгляд. На второй — все еще хуже: война-то однако странновата, больше на спорт похожа.

Основным боевым червячьим подразделением является банд... то есть команда. Последняя состоит из четырех выдающихся представителей червячьего рода и сражается на замкнутом поле с тремя другими командами, так что рано или поздно сильнейший побеждает и пьет шампанское. Либо побеждают двое сильнейших. Либо трое. А то и четверо (как повезет). Но все, что характерно, из одного коллектива.

Надо сказать, что, дорвавшись до драчки, черви сполна проявляют гнусность своего

вать работу редакции по меньшей мере на несколько дней. До Worms в шедеврах успели побывать DOOM, Command & Conquer и WarCraft II). Каждый божий день трудолюбивые магазинщики спешат на работу, чтобы... усесться вокруг TV и запустить "Червяков". В общем, появление Worms коренным образом



позволяла играть. Безо всяких сетей, телефонных линий и прочих соединительных веревоч.

Со временем игрушек на подобную тему возникло вагон и маленькая тележка, но "Червяки" все равно всех переплюнули. И пригожестью, и графикой, и музыкой, и всем остальным. Кроме того, это, по-моему, первая игра подобного жанра на SPS. Короче, пионер, то есть червяк, — всем ребятам пример.



процессе — как аппетит во время еды. Кроме того, полезно смотреть фильмы, показываемые между боями. Во-первых, в поле зрения попадает часть оружия, а во-вторых, заставки — это доказано неоднократно — чрезвычайно укрепляют боевой дух.

Кстати, о заставках. Классно. Не просто навороченные трехмерные мультики, а навороченные трехмерные мультики со смыслом. И с юмором. Черным-черным.

Вообще, графика в игре на пять. Потрясающие уровни, прорисовано все, как говорится, от и до. Единственное, что не понравилось, — больно уж малы сами червяки. Зато места для драк — хоть завойуйте.

И звук на уровне. Высоком. Очень высоко. Ветер свищет, червяки треплются (нечему здесь удивляться: армия — это не только школа жизни, она и немного разговорит!), взрывы, понимаешь ли, взрываются, а после особенно удачных выстрелов раздается мерзкое "хи-хи" стрелявшего.

**Девять советов бывалого**

1. Выбирая уровень, остерегайтесь уровней с мостами. Либо отключайте тогда

бомбардировки. Иначе весь интерес пропадет. Если же вы все-таки попали на уровень с мостом, и на мосту этом расположились враги, первым действием должно стать метание в него (мост) бомбы. Мост разваливается, и враги вынуждены сказать "плюх". Кстати, своих, во избежание тех же действий со стороны противника, с моста следует удалить сразу же.

2. В бою обязательно учитывайте ветер. Он, нехороший, действует

очень сильно на целую кучу вооружений.

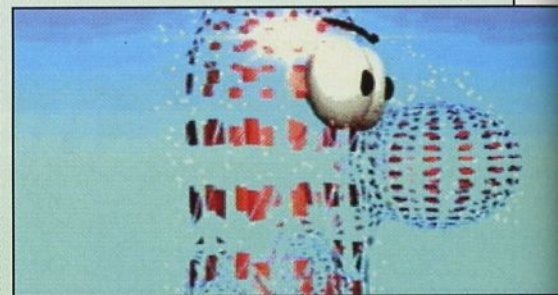
3. Не стреляйте из базуки в упор. Не надо.

4. Помните: ваши червяки отнюдь не терминаторы. Пули со снарядами от них не отскакивают, и дырки в их розовеньких телесах не заживляются. Поэтому старайтесь расставлять бойцов по возможности в пуле-, снарядо- и бомбозащищенные места.

5. С компьютером играть неинтересно. Если ставить низкую сложность, комп по умственным способностям похож на микроцефала, а если повыше, от он вас отстреливает снайперски, математически отсчитывая точность попадания. (На то он и компьютер.) Середины здесь нет. Играйте с коллегами.

6. Играя с нестандартным набором оружия, не ставьте много бомбардировок. В противном случае игрушка превращается в один сплошной "бум!".

7. Совершая со своим червем долгие прогулки, старайтесь не проглядеть мину.



Если он (червь) наступит — ох, плохо ему будет...

8. Еще о минах. При сильных взрывах происходят небольшие землетрясения, благодаря чему мирно до того лежавшие мины вполне могут куда-то усесться. В том числе и к вашему бойцу. Это плохо. Если же к чужому — хорошо. Кстати, подобное мини-миноземлетрясение запросто может сбросить в воду врага, зазевавшегося на крутом склоне. Это тоже в радость.

9. Если перед вами враг, и стоит он перед крутым обрывом, не стоит разматывать пулеметные ленты и доставать базучные снаряды. Можно ведь и не попасть. Проще подкрасться и легенько вдарить кулачком...

— Сергей Бублик

Многие, наверное, сейчас подумали: хорошо игравшим в скорей поражения в Worms не грозят. Фигу! Игра изменилась настолько, что старый боевой опыт только мешает. Раньше побеждал либо тот, кто первым кидал атомную бомбу помощнее, либо тот, кто стоял первым по ветру, либо, наконец, тот, кому больше везло. В Worms же шансов выехать на уловках и фортуны стало куда меньше. А все почему? А все потому, что червячья война стала больше походить на... стратегию. Хорошо целиться — это в "Червяках" всего лишь половина дела. Здесь надо еще и думать...

**Оружие**

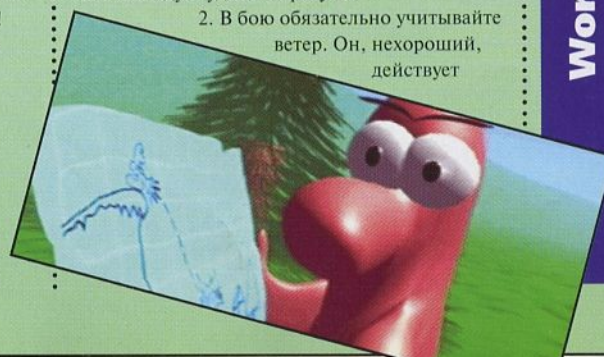
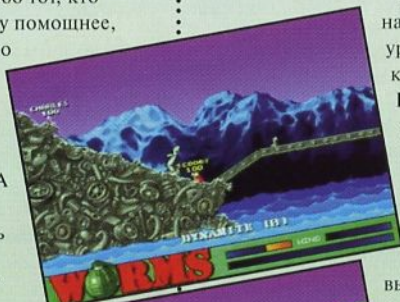
Только не пугайтесь: оружие бывает разным. Эта потрясающая по своей глубине мысль становится особенно глубокой после игры в Worms. Честно говоря, меня очень сильно удивляет, КАК простой червяк, пусть даже живущий в саду у Шварценеггера, может иметь столько оружия. По крайней мере тот же Шварценеггер таскал на себе в "Командо" куда меньше взрывчатых веществ. Только представьте себе червя, навьюченного:

- базукой (1 шт.),
- самонаводящейся ракетой (2 шт.),
- пакетными бомбами, гранатами, динамитом (энное кол-во шт.).

Плюс еще винтовочка, автомат "Узи", веревки всякие, а также... шпалы. И весь этот арсенал кольчатый парень таскает на себе! Без ущерба для здоровья. Да, жизнь полна парадоксов...

Парадоксы, впрочем, парадоксами, а стрелять из чего-то надо. Выбор богат: только прямых вооружений — 16 (ШЕСТНАДЦАТЬ) видов. Да еще куча вещей глубоко дополнительных, но также смертоносных. При желании.

Общий алгоритм игры прост, как три рубля рублями: получили ход, перешли на



**Team 17 & Ocean**

графика > 100%

100% < ЗВУК

сюжет > 100%

**Worms**

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 100%**



# А наведу — не спущу!

ESPN Extreme Games — замечательный симулятор самых катабельных видов спорта: велосипеда, роликовых коньков, скейтборда и, простите, streetluge (экзотика!). Для малообразованных



замечу, что streetluge — это спортивная модель инвалидной коляски для безногих: лежишь себе брюхом вниз и отталкиваешься грязными руками от грязного асфальта в полное свое удовольствие! Уверен, что истинные саночководители найдут свой оттяг именно в этой спортивно-экологической нише, остальные

после гонки любезно разъяснит вам, что ездить надо так, чтобы широкие массы гонщиков наслаждались видом вашей спины, а то, чем вы, дорогие друзья, занимаетесь, — это, извините, позор. Так что немедленно выбирайте Video-OFF!

На трассах болтается огромное количество барьеров, использованных покрышек и прочего мусора, в который приятно врезаться и почувствовать, что 50 mph — это почти 80 км/ч, то есть больно. Уж если вы разогнались, то постарайтесь перепрыгнуть (или объехать) эти баррикады, тогда не придется искать свой скейт в ближайшем мусорном баке. Вторая (и главная) забава на извилистых трассах этой игры — многочисленные трамплины и воротца, за посещение которых вам даются деньги. А деньги, известно, это всегда хорошо.

Игра сделана с любовью к науке физике, это необходимо иметь в виду, гоня на скейте по улицам города Сан-



Общеизвестно, что во всем мире любят кататься. Истинные любители катания кроме того мастерски умеют возить саночки. Те же, которые кататься не любят, саночки водить не сильны, дипломов по саночководению не имеют, гимназиев не кончали, а посему фишку мало-мало не рюхают, — вся эта публика отправляется отдыхать куда подальше, а мы тем временем рассмотрим любовь к катанию в приложении к приставочке Sony PlayStation. Дело в том, что компания ESPN недавно сделала замечательный подарок всем любителям кататься-и-саночки-водить. Представляемая ниже игрушка ESPN Extreme Games позволит нам кататься долго-долго и получать огромное удовольствие. Как от самого катания, так и от сопутствующих ему душевных процессов — падений, наездов, пиханий-толканий и прочих встреч-с-фонарными-столбами-на-полном-ходу.



же виды спорта в представлении не нуждаются.

В игре есть пять очень достойных трасс, достаточно длинных и сложных. Если вы не догадаетесь выбрать в главном меню опцию Video-OFF, то некая девушка на чистом английском языке поведает вам о чудесных местах, по которым эти трассы проходят. Она же



Франциско и усердствуя в прыжках и столкновениях с окружающей действительностью. В сочетании с очень качественной анимацией и проработкой всех деталей этот физический натурализм создает массу забавных эффектов. Приятно посмотреть, как разлетаются в разные стороны бочки и сваливаются в кучу-малу противники. Последние,

кстати, очень большим умом не отличаются и будут часто сходитья друг с другом в дорожно-боевом клинче, так что, умело объезжая препятствия, можно запросто оторваться от ребят на три-четыре места за раз. Верно, впрочем, и обратное: пока вы будете искать свой велосипед, с которого бодро слетели при неудачном прыжке, вас успеет обогнать изрядная толпа народу. В общем, рекомендуется блюсти предельную осторожность, тем паче, что многие

своих конкурентов (они тоже не дураки подставить подножку хорошему человеку) и не концентрируйте все внимание на пихании и пинании братков, а то, увлекшись, можно проворонить поворот или найти для своей головы подходящий столб. Легко.

Особое наслаждение ожидает владельцев

оборудование: чем дороже, тем мощнее.

Если вы воздержались от сложной системы соревнований, решили оттачивать свое мастерство по индивидуальной программе, то можно развлекаться выбором трассы и соперников. Перед состязанием тщательно



преграды не утруждают себя нахождением на одном месте и мешают вашему движению к победе самым активным образом. По

замыслу авторов игры, особое удовольствие катающимся должны доставить огромные валуны, падающие с гор прямо на головы кроссменов (не волнуйтесь, виртуальных спортсменов это не касается). Короче, я предупредил.

Но буду честен, пассивно смотреть, как шустрые соперники рвутся к финишу, — скучно. Руки чешутся им помочь, и ничем эту чесотку не унять! Чего нам в Rade Racer'e не хватало? Верно, мощной такой пушечки, чтоб обгонять не повадно было. В нашем же случае обгоняющего товарища можно легко

двух джойстиков: это гарантированный кайф прогревания товарища, от которого все просто обязаны тащиться по залитому солнцем полю...

В добивочку я расскажу вам о некоторых важных деталях этой замечательной игры. От того, что вы с молодецкой яростью молотите своей головой обо все, что только попадаете вам на пути, на деле ничего хорошего не выходит — наступает упадок сил, депрессия, на педали жать становится тяжело. Подзаработав денег на акробатических упражнениях (про прыжки через воротца я уже рассказывал), можно купить себе новое

подберите себе героя — разные панки годятся для разных целей. Сложность гонки зависит лишь от количества препятствий на трассе.

Итак, все на колеса! Если вы переломали ноги на настоящих роликах и засели у любимой SPS за ESPN Extreme Games (советую, ох, советую!), то, полагаю, даже после расставания с любимым гипсом ваше желание проехаться на скейте так и не покинет пределов приставки. А чего б ему покидать: ощущение скорости запредельное, и ГАИ на горизонте не наблюдается...

— X. Мотолог



пнуть ногой или рукой, а потом долго наслаждаться замысловатой траекторией его полета. Это блеск! Удовольствие получаешь, положительные эмоции, все как у людей.

Есть, правда, два высоколобых нюанса: ожидайте полной взаимности со стороны



**ESPN & Sony**

графика > **90%**

**95%** < звук

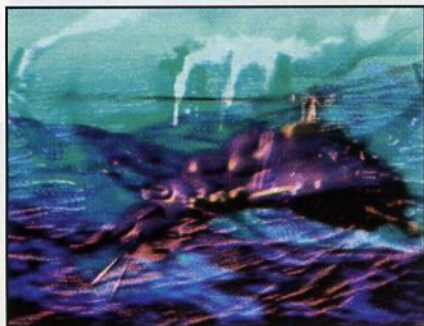
сюжет > **100%**

**ИНТЕРЕСНОСТЬ**

# 98%

# Наших бьют!

Как спасти? Ручками. Берем черный компакт Kileak: The Blood, вставляем в SPS'очку и начинаем разборки. Проникаемся духом отдаленного будущего,



свыкаемся с основополагающей мыслью, что с каждым моментом наших становится все меньше и меньше (пока я это говорил, десяток пацанов вырезали), вся

**KILEAK**  
The Blood

Да, опять. Опять наших мутузят. Бьют больно и, наверное, даже ногами. Кто? Сами знаете. Они. Инопланетники зловредные. Дубасят наших за милую душу и имени-отчества не спрашивают. Хотя... если разобраться, правильно делают. Наших, если не бить, то совсем от рук отобьются. Но, с другой стороны, это ведь НАШИ. Родные. Жалко их, гадов. В общем, чайку быстренько попили и спасать!..

был бы раз во много больше. И это не DOOM-расизм, а объективнейшая из реальностей, данная нам в...

Сюжет очень наворочен, причем откровенно не по теме. Многочисленные идеи, казавшиеся авторам, судя по всему, весьма оригинальными, на практике быстро утомляют и совершенно не



ересах игры я, пожалуй, рассказывать не стану, удовольствие обнаруживать их будет ведущим (ключевым, стержневым и главным) развлечением при прохождении Kileak: The Blood. Попадаться подобные плюхи будут на каждом шагу, так уж игра задумана, извините. Что можно сказать, если движения в Kileak происходят настолько плавно (вернее, мучительно медленно), что все удовольствие от уничтожения врагов идет насмарку. В игре напрочь отсутствует энергетика, в



надежда на вас, и вперед — мочить инопланетников в собственном соку. В смысле, 3D-action — убей все, что движется.

...Но от слезливости завязки веет какой-то "Сегой". И не спроста, игра и впрямь получилась ужасно японско-народная. Не хочу сказать ничего плохого про японские народные традиции, но есть у них такие странные игры, что нехорошие мысли сами в голову лезут, стыдно даже. Одним словом, если бы вместо загадочной Genki в числе производителей скромно стояла какая-нибудь iD, то и рейтинг у этой игры

прикальвают. И в самом деле, избитая идея с суперкостюмом с защитой от всего на свете явно заимствована из EarthWormJim'a, а новшества, "элегантно" ее обрамляющие, пугают своей кривизной. В чью светлую голову пришла идея, что у костюма должно быть ПЗУ и его можно апгрейдить?! Об иных



области эмоций она развивает ледяное спокойствие и ангельское терпение: полезные в сущности качества, но к 3D-



action имеющие весьма далекое отношение. В Kileak: The Blood принято спокойно курить, поджидая врага, долго им любоваться, отходить в сторону, а затем хладнокровно стрелять. Вот такая



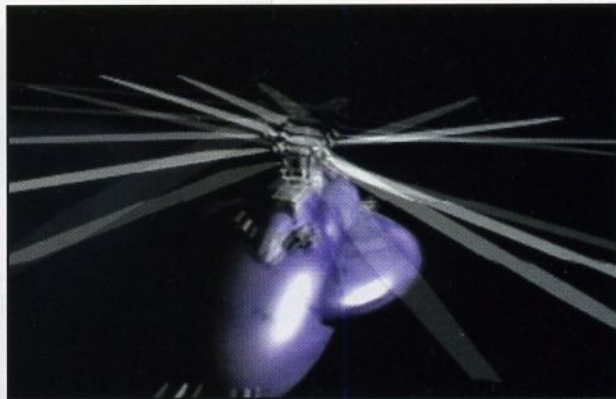
странная пропаганда японского темперамента.

Буду справедлив, графическая часть игры сработана со знанием возможностей SPS, то есть классно сработана (некоторым, наверное, этого будет достаточно, чтобы раскошелиться на игру): все объекты **раздражающе трехмерны**, по комнатам расставлены столы и стулья, но взобраться на них вам не дадут, с этим придется смириться. Заставка у Kileak просто замечательна, и является подлинным украшением игры.

Музыкальная часть не достойна упоминания, ибо практически отсутствует. Возможно, это новая волна японской нонконформистской индустриальной музыки, и я не прав, но тогда игра адресована тонким ценителям упомянутого направления, а я умываю руки.

Примитивная пятисекундная мелодия, настойчиво повторяемая на протяжении всего действия, достойно поддерживает общее настроение жуткой скуки. Звуковые эффекты на том же уровне, что и графика, то есть добротны, но абсолютно без фантазии.

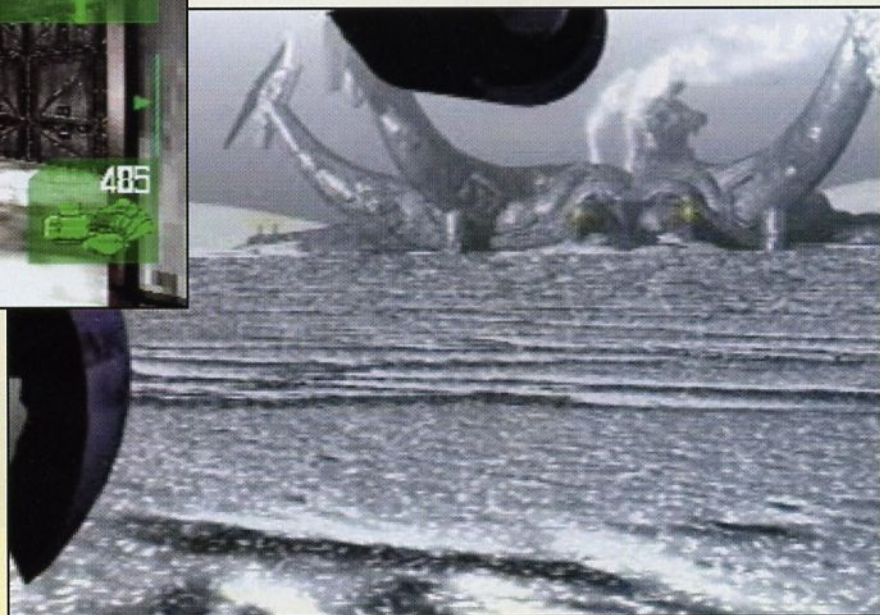
Грохот выстрелов души не радует, а лишь усыпляет разум, чей сон, по замыслу



наслаждаться Kileak: The Blood строго до того момента, пока к нему не подойдет наш человек и не скажет: "Братушка, Quake уже вышел, а ты, как ребенок в песочнице, с этим копаешься, стыдно".

И то верно: высокое место Kileak: The Blood в хит-парадах не может не удивлять.

— X. Мотолог



авторов, как раз и должен родить тех чудовищ, которых в игре так не хватает.

Инопланетные монстры представляют собой совокупность вращающихся

пирамид и ужасно утомляют отсутствием крови и все той же фантазии, которую я безуспешно пытаюсь в игре обнаружить. Но ее, право, нет! Все в итоге будет происходить следующим образом. Человек, никогда не видевший DOOM'a, будет

фирменный магазин  
**ВИДЕОИГРЫ**  
 предлагает  
 полный ассортимент игровых приставок  
 8,16,32 bit  
**самые совершенные системы**  
**самые низкие цены**

3DO  
 Panasonic

SONY  
 PlayStation

SEGA  
 SATURN

Центр, ст.м."Китай-город", Лубянский пр. 23 • тел.925-35-71, 921-21-08

Sony Music  
 Entertainment & Genki

**Kileak: The Blood**

графика > **80%**

20% < звук

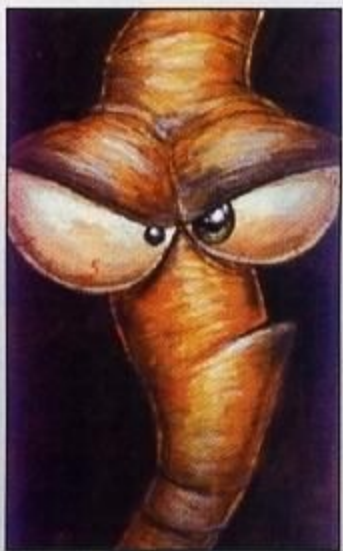
сюжет > **20%**

**ИНТЕРЕСНОСТЬ**  
**36%**

# Звездные войны:



# Суперчервяк Джим vs Пси-Кроу

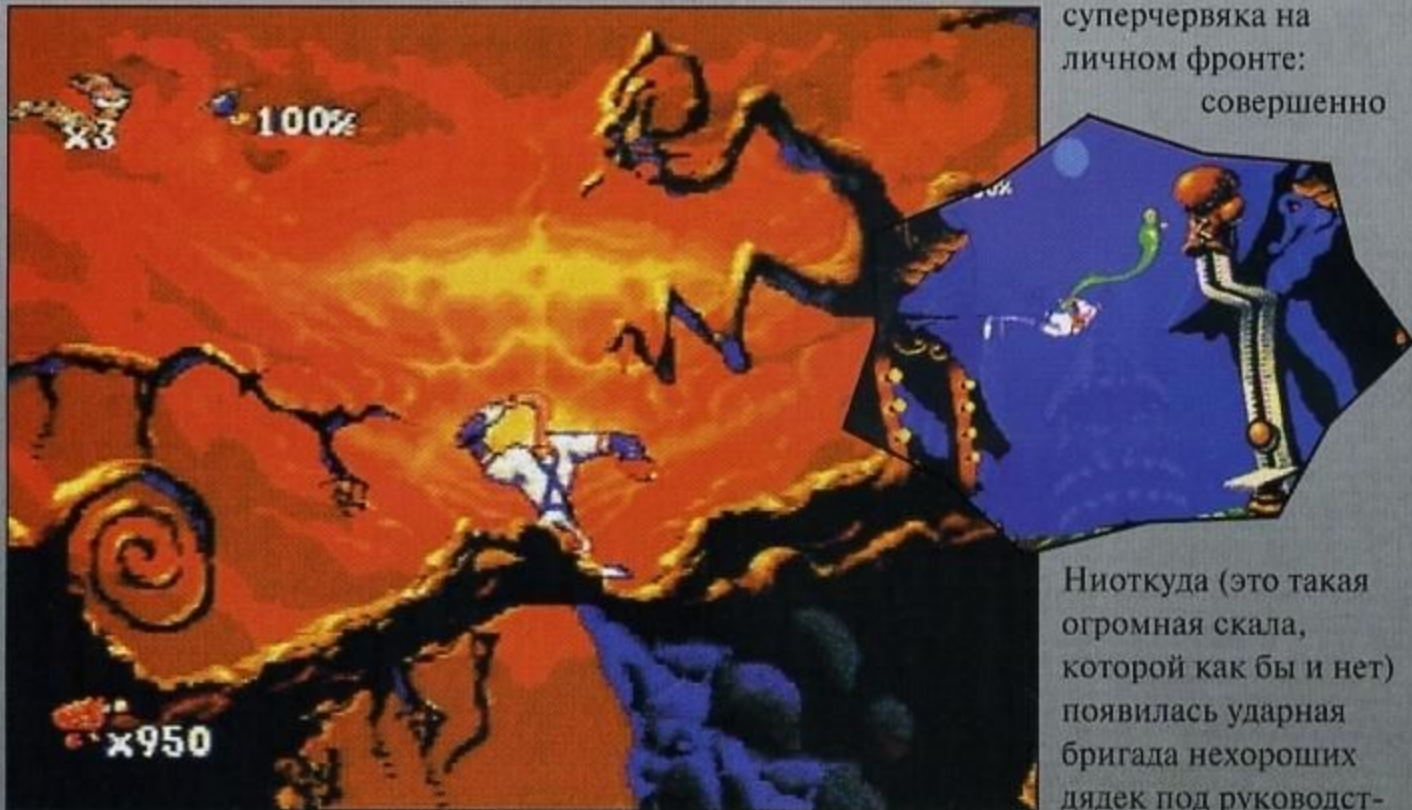


Напомню вам, коллеги, что первая часть великой игрушки EarthWorm Jim заканчивается победой заматеревшего Джима над злом — червяк не без удовольствия натравил на нехороших дядек своих любимых животных flying cows. Перевод в лоб дает нам словосочетание “летающие коровы”, но

мы-то знаем, что на самом деле это обычные русские склисы. В общем, Джим, оседлав склисса, собрался было растоптать



двоюродную сестрицу главного негодяя (ныне покойного) принцессу Не-Помню-Как-Там-Ее-Зовут, но был сражен ее красотой, влюбился, и все такое... Но



может ли принцесса ответить взаимностью червяку, да еще кольчатому? Бррр...  
Короче, Джим пел серенады, лез из кожи вон (см. заставку)... И зря — принцесса только раздражалась, ясно давая понять, что Джиму ничего не светит. Но тут произошло нечто, затмившее неприятности суперчервяка на личном фронте: совершенно

Нюоткуда (это такая огромная скала, которой как бы и нет) появилась ударная бригада нехороших дядек под руководст-



Д И М

Для людей, не очень хорошо разбирающихся в формах жизни вселенной по имени Super Nintendo, необходимо напомнить, что когда-то — не так, кстати, давно — жил здесь червячок Джим. Маленький он был, слабый, за себя постоять не мог, поэтому всяк неленивый норовил его обидеть, пнуть ногой и даже... плюнуть (!) ему в ухо...

Очень грустная история, услышав которую, многие дети начинают плакать. Но затем в жизни Джима произошли счастливые перемены: ему на голову свалился весьма жирный бонус — кто-то очень хороший подарил нашему несчастному герою костюмчик, который превращает червяка в форменного супермена. Получив таким образом ноги, руки и все остальное, Джим, осознав свою крутость, немедленно устремляется “лечить” обидчиков, спасая попутно мир.

Итак, надеемся, что вы уловили: та история называлась EarthWorm Jim и была хитом сезона. А нынешняя является ее продолжением и как будто тоже претендует на это высокое неформальное звание.

EarthWorm Jim 2, господа! Аплодисменты!

вом психа по имени Пси-Кроу. Негодяи со страстью взялись за организацию беспорядков в известной нам части вселенной, а потом сунули несчастную возлюбленную червяка в мешок и сделали ноги.

Геройский Джим, естественно, в благородном порыве бросается в погоню, и это, собственно, служит поводом для начала игры.

Очень хорошей игры. Красивая, интересная, а главное — мотологическая игрушка получилась, настоящая находка для игромана. Джиму приходится сражаться с подручными нервнобольного Пси-Кроу,



преследуя последнего на множестве планет.

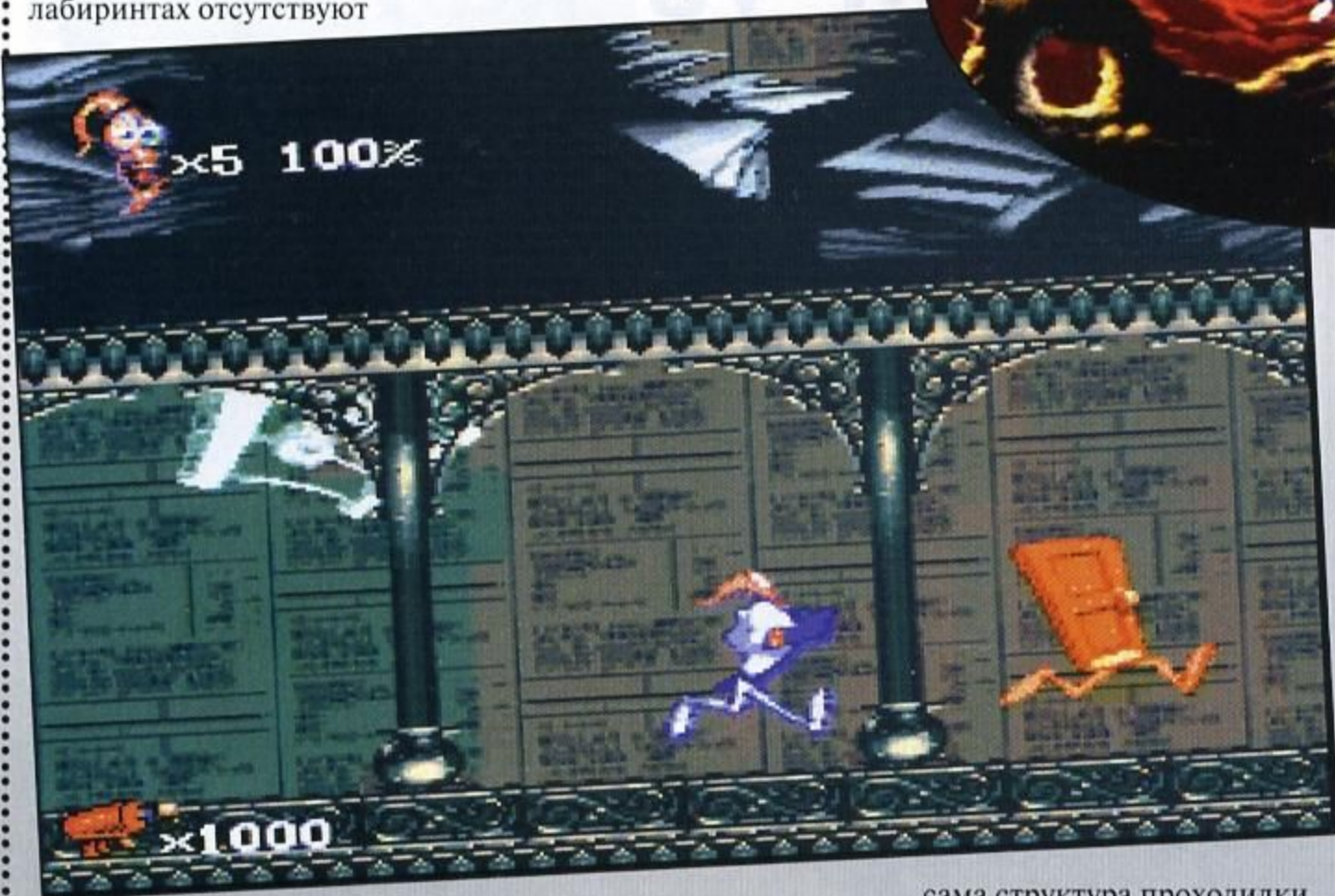
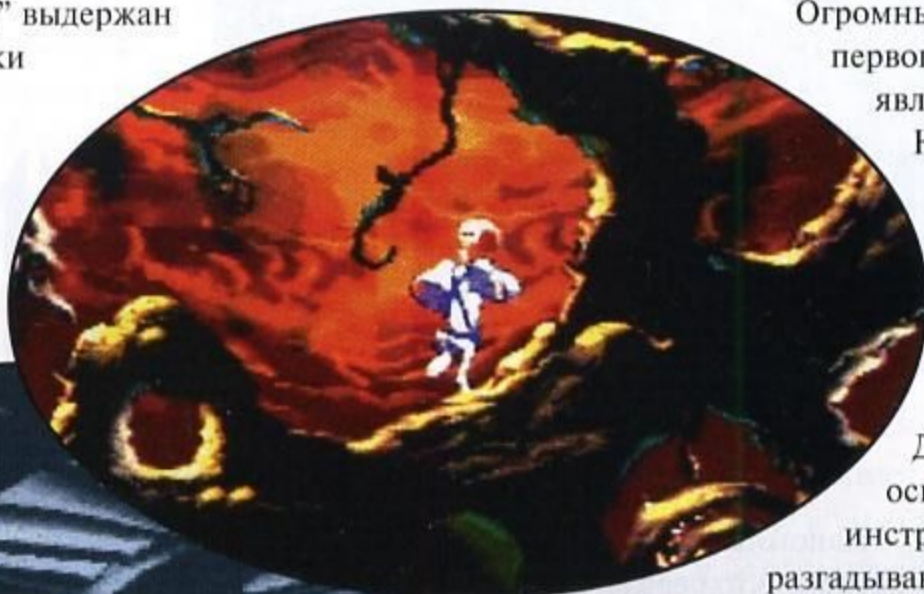
Каждая деталь игрушки выполнена на высочайшем уровне: по утверждению фирмы-производителя, анимация ковалась на графических станциях Silicon Graphics. Скорее всего, это так и есть, ибо движения героев выглядят действительно красиво. Замечательно прорисованы лабиринты. Протяженность последних кажется мне оптимальной: уровень только-только начинает надоедать... и в этот самый момент заканчивается. Отдельные места EarthWorm Jim 2 требуют от играющего филигранной прыжковой техники, зато в лабиринтах отсутствуют

каждая деталь безупречна и работает на достижение абсолютного игроманского счастья. К слову, в игре есть даже такие места, глядя на которые, автор этих строк достигает уверенного просветления буквально за несколько минут. И вообще, второй "Джим" выдержан в идеологически чистой дзен-буддисткой традиции. Исключением, безусловно, является

виде энергичных старушек, которые при первой возможности садятся Джиму на шею и радостно лупят его зонтиками по голове... В такие моменты важно помнить, что скорость движения подъемника регулируется клавишами управления.

Огромным счастьем первого уровня являются... свиньи. Не шучу. Эти тихие, безобидные создания, от таскания которых так страдает Джим, являются основным инструментом разгадывания загадок. На

мой взгляд, в этом обнаруживается надмотологическая сущность свиней. Собственно к свиньям мотологи питают исключительно гастрономический интерес, и они (то есть мы), бесспорно, правы. Но в



тупики и имеются весьма любопытные головоломки...

О загадках речь пойдет ниже, а все остальное, на мой взгляд, делает игру доступной и интересной всем тем, чей возраст вписывается в промежуток между циферками 6 и 60. Разумеется, для того чтобы почувствовать всю мотологическую прелесть EarthWorm Jim 2, требуется играть очень долго, наслаждаясь каждой секундой, каждым штрихом действия, и тогда играющий за считанные часы без особых усилий сможет достичь nirваны. Повторяю,

сама структура проходилки, со всеми ее этапами, бонусами и благородными целями, но если отбросить всю эту мишуру — остающееся может стать реальным инструментом вашего духовного развития.

Кстати, первый шаг на этом пути сделан: в игре напрочь отсутствуют пошлые существа под гнусным названием "боссы". Чтобы закончить уровень, необходимо лишь найти соответствующий бонус. Игра искрится парадоксальными поворотами сюжета и шокирующими подарками-наградами. Я, к примеру, был в восторге от попадания героя повествования на... электрический стул. Настоящий бонус! А главное — страшно смешно.

Чувство юмора авторов игры достойно самой высокой оценки. Великим человеком имеет право называться автор прикола с бабушками. Поясню. Поднимаясь по лестнице, герой, попадает под обвал в



этой игрушке хавронья становится истинно мотологическим объектом. Процесс ее использования доводит всех до экстаза, а выражение морды ее лица доказывает Основной Мотологический Закон о



независимости степени мотологичности объекта от самого объекта и способа его применения... О нет, вижу, мне не дано рассказать о том, каким чудом природы становится

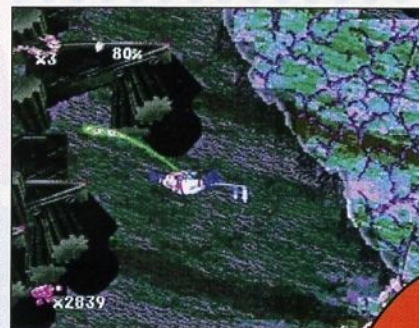
свинья в этой нетривиальной игрушке. "Rulezzz!" — скромно восклицают все зрители и постепенно начинают просветляться. Да, свиньи на первом уровне — это символ свободы...

Второй уровень "Джима" явно задуман как высокоинтеллектуальный способ обучения шахтеров их нелегкому ремеслу. Действительно, могучий червь должен пробивать дорогу в скальной породе с

помощью своего верного бластера. Суровая тяжесть этого этапа заключается в том, что наш друг еще и во времени ограничен: 90 жалких секунд дано Джиму на поиски очередного бонуса, продляющего его жизнь. В противном случае огромная груда камней запросто выносит у червяка половину здоровья. А здоровье — это такая штука, которая всегда нужна и которой всегда не хватает (сами знаете). Лимит

стрируют свою омерзительную сущность — когда червяк получает ребенком по голове, ему становится очень больно! Кроме подлых младенцев и мерзких скорпионов по второму этапу ползают гнусные амебоподобные создания, которые также изрядно отравляют жизнь нашему герою.

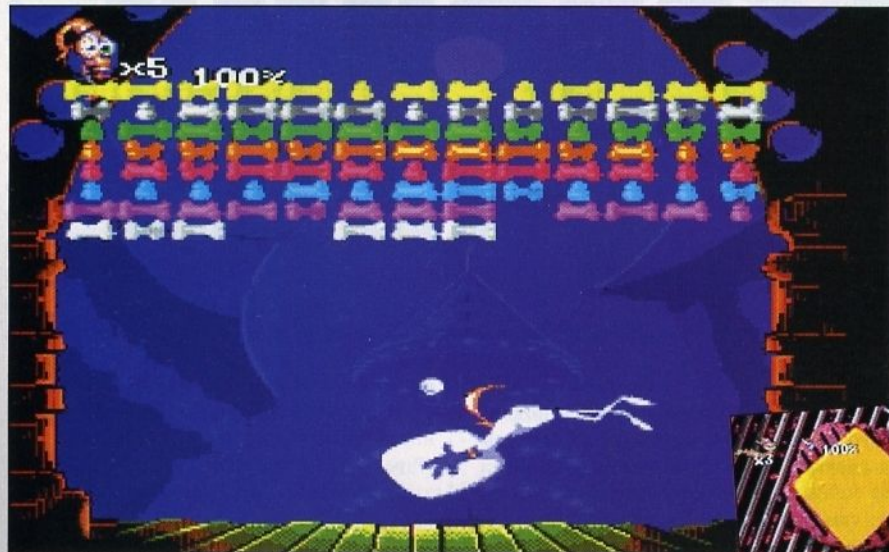
Вторая часть “Джима” отличается от первой существенно лучшей анимацией



Вперед! Бравый червяк в ваших руках, и вы просто обязаны помочь ему наладить личную жизнь, а заодно не дать отпетому дегенерату Пси-Кроу прибрать к рукам целую галактику. Вот оно пиршество духа! Это вам не какой-нибудь DOOM, это настоящая игра в обретенные

свободы. О Джиме и его костюме необходимо слагать саги и декламировать их на площадях. Саги о костюме, несущем свободу, и червяке, ее получившем.

— Х.Мотолог



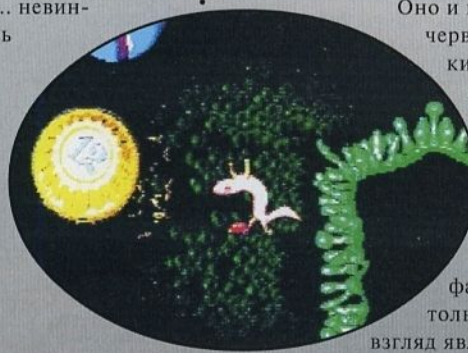
времени делает игрушку на втором уровне очень напряженной, и это является полной противоположностью безмятежной психоделики первого этапа.

Опыт показывает, что всех и вся развлекают подлые враги, ползающие по второму уровню (для этого они и созданы). В частности, ужасные скорпионы кидаются в Джима... невинными младенцами. Здесь вспоминаются слова Даниила Хармса о том, что детей травить жестоко, но надо же с ними что-нибудь делать. Младенцы, кстати, во всю демон-

(впрочем, она была на высоте и в просто EarthWorm Jim), новым оружием и новыми шутками. Прежним осталось самое главное — игра растворяет вас в себе, она доставляет удовольствие, она интересна.

Оно и понятно, ведь червяк не просто кишечнорастворимое животное, червяк — это великий мотологический символ. Существо обрело скафандр, который только на первый взгляд является средством

передвижения, обороны и нападения, на самом же деле суперкостюмчик — это орудие самовыражения. Червяк наконец смог выразить все хорошее, что было заложено в его несоизмеримой с размерами тела душе. Разве мечта о спасении мира во всем мире не является идеей, к которой стремились все черви с момента сотворения жизни? Освободить любимую девушку (по мне — она слишком похожа на насекомое, но о вкусах не спорят) — это то, что необходимо делать при первой же представившейся возможности, а в данной ситуации возможность имеется, и ее необходимо использовать на всю катушку.



**Shiny Entertainment**

**EarthWorm Jim 2**

графика > **95%**

**90%** < звук

сюжет > **100%**

**ИНТЕРЕСНОСТЬ**

**95%**

# КОМПЬЮТЕР

# СВОИМИ руками



Продолжение. Начало в ## 2-3'96.

## Особенности компьютеров Pentium

Эта глава посвящена тем читателям, которые мечтают собрать компьютер на процессоре "Пентиум". Безусловно, это обойдется вам в несколько большую сумму ("Пентиум" в два с половиной раза дороже 486-го процессора), но и производительности "Пентиумам" не занимать; кроме того, они сойдут со сцены не так быстро, как 486-е. (Впрочем, не все так плохо и с 486-ми: процессоры фирмы AMD и Cyrix (Am5x86 и M1) по своей производительности уже обогнали "Пентиум" 75 МГц.)

Одним словом, если вы все-таки решили положить глаз на "Пентиум", то должны знать, что сегодня самыми быстрыми и недорогими являются компьютеры с Pentium'ами фирмы

"Интел" (или же с их аналогами от других производителей). Для установки этого процессора в компьютер необходима соответствующая материнская плата, два модуля памяти (SIMM) и, конечно же, сам процессор. Процессор "Пентиум" рассчитан на 64-битную архитектуру (в этом его основное отличие от 486-х), поэтому ему требуются два 32-битных модуля памяти. Слава богу, ныне существует огромный выбор пентиумных материнских плат. Причем фирмы, производившие чипсеты для 486-х процессоров, не потерялись и на новом рынке — чипсетов Pentium.

Рассмотрим основные отличия систем на базе процессоров "Пентиум" от 486-х машин.

Во-первых, сам Pentium содержит в два раза больше кэш-памяти, нежели процессор серии 486. Во-вторых, как уже говорилось, "Пентиум"-системы

построены на 64-битной шине. В-третьих, в этих системах появилась возможность применения синхронного кэша (Pipe-Lined Brust Cache). Использование этого типа кэш-памяти дает прибавку в производительности от 5 до 40% (в зависимости от задачи). Плюс — появились всякие "вкусности" типа увеличения быстродействия (пропускной способности) шины PCI (эта шина стала 64-разрядной).

На мой взгляд, самыми популярными материнскими платами в Москве являются сейчас платы от Intel (ENDEAVOR, ZAPPA, TRITON, MORISSON) и ASUSTEK (ASUS P55TP4XE и ASUS P55TP4XG — на этой плате, в отличие от P55TP4XE, интегрирован контроллер SCSI). Не буду вдаваться в описания тех или иных плат, скажу только, что они различаются наличием поддержки синхронного кэша, присутствием перепрошиваемого BIOS'a и способностью работать на высокой тактовой частоте. Материнские платы для процессоров "Пентиум" стоят в среднем (цены мартовские) от 170 до 450\$.

Возможно, придя в магазин, вы увидите среди обыкновенных пентиумных "мамок" странную плату с двумя гнездами под процессоры. И действительно, подобные системные платы способны поддерживать работу одновременно двух процессоров, а это, в свою очередь, увеличивает производительность всей системы примерно в полтора раза. Однако внимание: покупка такой платы явится лишь пустой тратой денег, поскольку самые популярные среди игроманов операционные системы (MS-DOS, Windows 95 и OS/2 Warp) пока не поддерживают одновременную работу двух процессоров.

## Вопросы продавцу "Пентиумов"

Полагаю, что, решив покупать процессор Pentium (либо пентиумную "мать"), будет полезным предварительно выяс-



1. Встроенная сетевая карта.
2. ПЗУ удаленной загрузки.
3. Сетевой разъем BNC.
4. Гнездо под AUI.
5. Процессор.
6. Кэш второго уровня.
7. Разъемы под память.
8. Встроенный видеоадаптер.

9. Разъем жесткого диска.
10. Гнездо защиты от несанкционированного доступа.
11. Встроенная звуковая карта.
12. PCMCIA-разъем.
13. Параллельный порт.
14. Сетевой разъем UTP.
15. Последовательный порт.
16. Дискковод.



нить следующие вещи:

■ **Какую максимальную тактовую частоту способна подавать материнская плата на процессор?** — Если меньше 200 Гц (ну... или 150), то можно начинать сомневаться. Впрочем, обычно все платы держат до 200 мегагерц (правда, в документации это может быть не указано).

■ **Можно ли вставить в плату модуль синхронного кэша?** — Не забывайте, что с помощью синхронного кэша вы увеличиваете производительность системы в целом почти на 30%, а платите за эту прибавку деньги относительно невеликие (по сравнению со стоимостью всех компонентов компьютера).

■ **Есть ли на этой плате встроенная звуковая карта?** — Очень выгодно покупать именно такую материнскую плату (подобные "матери" дороже обычных всего на 10-35\$; отдельная звуковая карта (16 бит) стоит порядка 60-80\$).

■ **Встроены ли в эту плату контроллер жесткого диска и порты?** — Если нет, то значит, вам придется покупать еще одну дополнительную плату расширения.

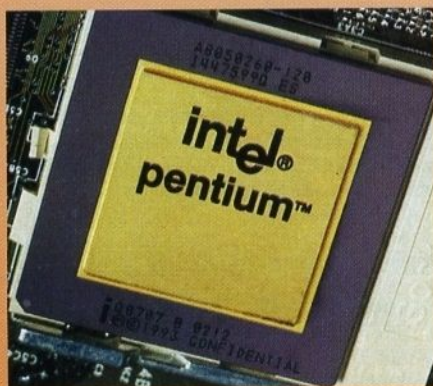
■ **Может ли эта материнская плата работать с памятью EDO-RAM (Enhanced Data Out)?** — Использование такой памяти увеличивает производительность системы и снижает вероятность ее сбоя.

## Процессор "Пентиум"

Пожалуй, самыми популярными в нашей стране стали процессоры Pentium 75.

**Базовая частота** — это частота, которую выдает тактовый генератор материнской платы. Обычно она равна 50, 60 и 66 МГц. Процессоры умножают внутри себя базовую частоту на 1,5, 2 и 2,5. Например, Pentium 100 может работать как в режиме удвоения ( $50 \cdot 2 = 100$ ), так и в режиме, когда базовая частота умножается на 1,5 ( $66 \cdot 1,5 = 100$ ).

Почему? Наверное, только из-за того, что почти все они могут работать на частоте много большей, нежели 75 мегагерц, например на 100 МГц. Но прогресс не замер, и уже давно продаются Pentium-системы, функционирующие на частотах 166 и 180 мегагерц.



Здесь надо отметить интересную особенность процессоров фирмы "Интел". Если купленный вами процессор был произведен на заводе, находящемся на Филиппинах, то, скорее всего, он будет устойчиво работать на частоте, указанной на корпусе, но не более того.



То есть *разогнать* его удастся далеко не всегда. Есть и еще одна маленькая деталь. Не так давно я столкнулся с тем, что компьютер "Пентиум" 120, на котором мне пришлось работать некоторое время, почти не отличался по производительности (наблюдалась примерно десятипроцентная разница) от аналогичной машины, "пашущей" на 100 МГц. При этом 133-й Pentium работал куда быстрее моего 120-го. Поковырявшись немного в документации и железках, я выяснил, что шина PCI работает на 1/2 базовой частоты процессора.

Полагаю, вы понимаете, чем больше тактовая частота, тем быстрее все работает. Это относится и к шине PCI, которая, как я уже сказал, пользуется половиной базовой частоты, то есть 25, 30 и 33 МГц соответственно. Таким образом, нетрудно догадаться, что выгодно ставить базовую частоту на максимальное значение. Процессоры с частотами 100 и 133 МГц могут работать на максимальной базовой частоте (для 133-го процессора это  $66 \cdot 2 = 133$ ), в то время как у процессора на 120 мегагерц максимальная базовая частота равна 60 МГц.

Таким образом, получилось, что все компоненты, "сядающие" на шине PCI у сотого Pentium, работали быстрее, чем те же платы у 120-го "Пентиума" (33, извольте заметить, больше 30).

## Внимание: собираем компьютер/делаем upgrade!

Мы наконец-то готовы к сборке/апгрейду. Но сначала несколько слов о технике безопасности, хоть это и скучно. Прежде всего, ни в коем случае нельзя "ковыряться" в мониторе, разбирать блок питания, винчестеры, CD-ROM'ы, дисководы и прочие компоненты компьютера. Нам с вами придется оперировать ТОЛЬКО с платами расширения и разъемами питания.

Итак... Расчистите место для сборки (желательно, чтобы этим местом был

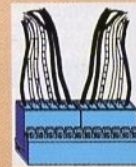
стол). Из инструментов вам понадобятся всего лишь две отвертки и пинцет.

Сначала необходимо развинтить корпус (4 винтика сзади) и снять верхнюю крышку. Если у вас стоячий корпус ("таур"), материнская плата находится в вертикальном положении. Однако для нормальной работы вам все равно нужно положить корпус на бок. Обычно материнская плата привинчена к съемной жестяной (металлической) пластине.

Сняв старую плату, прежде чем что-либо делать, изучите документацию на новую, установите все перемычки в нужное положение (вот для чего понадобится пинцет!), поставьте процессор (строго по рисунку в документации) и приверните плату к установочной пластине.

И только потом монтируйте пластину с "матерью" в корпус. Все корпуса и материнские платы сделаны по единому стандарту, так что особых проблем у вас возникнуть не должно. Надо только найти с тыльной стороны корпуса круглое отверстие для разъема клавиатуры, а на плате отыскать сам клавиатурный разъем (он ничем не отличается от тех разъемов, что еще несколько лет назад использовались в советской аудиотехнике), и затем сориентировать плату так, чтобы разъем был виден через отверстие в корпусе. Все отверстия для винтов на плате и в корпусе должны совпасть.

Один из самых ответственных моментов — подсоединение питания. Среди кучи проводов блока питания необходимо найти две самых крупных связки. Они должны различаться только цветом составляющих их проводов. Далее на материнской плате надо отыскать колодку-разъем питания (обычно она имеет белый цвет). А теперь **внимание!** не перепутайте последовательность подключения! Смотрите на иллюстрацию:



**Соблюдайте последовательность подключения проводов!**

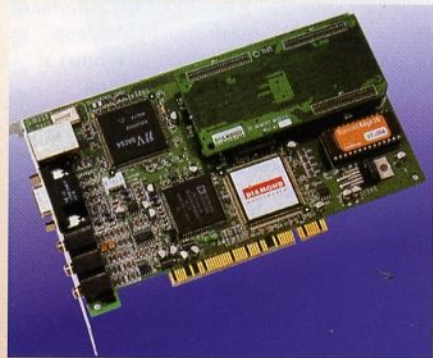
черные провода должны находиться в центре между двумя разъемами.

Многие материнские платы уже содержат в себе интегрированные (встроенные) контроллеры дисководов, жестких дисков, серийных и параллельных портов. Обычно все контроллеры, встроенные в плату, используют локальную шину. Купив такую плату, вы экономите не только деньги — как правило, стоимость платы с интегрированными контроллерами ниже стоимости комплекта (аналогичная плата + отдельный контроллер).

На этом месте читателям, только начавшим собирать компьютер, можно прерваться и подождать следующего номера журнала. А вот тем, кто делает upgrade, следует аккуратно вставить старые платы расширения в новую плату, установить в разъем оперативную память и соединить все провода.

**Внимание:** если в вашем компьютере

применяются 30-контактные модули памяти, то для его работы понадобятся четыре таких модуля. Это связано с тем, что, грубо говоря, 486-й процессор использует 32-битный доступ к памяти, а каждый модуль памяти 8-битный; в итоге — 4 модуля на 8 бит и дает 32-битный доступ к каждому модулю. Скорее всего, все сразу же заработает, а если не заработает — не расстраивайтесь. Еще раз разберите компьютер, посмотрите — все ли на месте. Возможно, вы просто неправильно выставили тип процессора или перепутали банки оперативной памяти. Еще раз перечитите руководство, приложенное к материнской



плате, и попробуйте сделать все заново.

Запомните: если внутри компьютера не пахнет дымом, оттуда не вырывается пламя и не видно обугленных проводов и деталей — все должно работать. Если все равно ничего не получается, попробуйте обратиться за советом к сотруднику той компьютерной фирмы, в которой вы приобретали комплектующие: уж они-то точно знают, как работают их детали.

## Видеосистема вашего компьютера

Все домашние компьютеры оснащены мониторами и видеокарточками (думаю, что вы знаете это и без меня). Почти все современные игрушки идут в графическом режиме с высоким разрешением и огромным количеством цветов; некоторые игры сделаны с применением новейших видеотехнологий и, к примеру, в качестве заставки (а бывает, что и во время собственно игры) демонстрируют “живое” видео.

Что здесь можно сказать? А то, что самой игре безразлично, что именно показывать, она делает свою работу, “засовывает” видеопоследовательности в память видеокарты, а что там, в видеокарте, происходит, игрушку особенно не волнует. Зато это волнует хозяев компьютера, ибо если видеокарта не в состоянии принимать видеопоследовательности с необходимой скоростью, она начинает попросту глючить: “выпадают” кадры, меняется цветовая гамма, изображение вовсе пропадает с экрана и т.д. Если ваша карта “болеет” подобными вещами, знайте: спасет ее только апгрейд. Иными словами, ваша видеокарта устарела, и вам, как это ни печально, придется потратиться на новую.

Но на какую?

Прежде всего, вам необходимо определиться. Условно разобьем все видеокарты на две категории: *нормальные* и *ненормальные*. Пусть нормальными видеокартами считаются те, что предназначены для

работы в стандартных видеорежимах.

Подобные видеоадаптеры стоят не очень дорого, они отлично “трудятся” со всеми досовскими игрушками и вообще доставляют пользователю минимум хлопот. Ненормальные же видеоадаптеры — это те, что сконструированы специально для работы в графических операционных системах (Windows NT, OS/2 Warp...). Данные карты могут вообще не поддерживать стандартные видеорежимы (VGA) либо делать это через пень колоду. Стоят они бешеные деньги (от 400 до 2000-3000 долларов) и предуготовлены для профессиональной работы.

Думаю, что профессиональным геймерам более всего подходят “нормальные” видеоадаптеры, благо и стоят они относительно недорого, и играть в любимые игры на этих картах будет приятно. Сегодня уже не имеет смысла покупать 16-битные видеокарты — слишком уж они медленны. На московском рынке предлагается уйма 32- и 64-битных карт, о которых мы сейчас и поговорим. Как и у материнской платы, на видеокартах есть чипсет (некоторые производители называют эту микросхему “**видеопроцессором**”). Самые популярные чипсеты — это S3, Cirrus Logic и Tseng. Разумеется, фирмы производящие чипсеты, выпускают и видеоадаптеры, собранные на этих микросхемах.

Но не единым чипсетом жив видеоадаптер, на видеокартах зачастую имеются еще и **акселераторы** (ускорители), которые ускоряют работу видеосистемы на 5-40% — в зависимости от того, какая функция акселератора задействовалась. (Кстати, самые разнообразные видеокарты популярной фирмы Diamond Multimedia построены на совершенно разных



чипсетах от других производителей, но все они используют акселераторы в своей работе.)

Все приличные видеоадаптеры способны держать на своем борту более 1 мегабайта памяти и, следовательно, поддерживать высокие графические разрешения (до 1280x1024 при 256 цветах). Для подобных режимов необходим соответствующий монитор (например 20-дюймовый). Напрашивается законный вопрос: зачем нужен второй мегабайт видеопамати, когда я на своем 15-дюймовом экране не смогу увидеть режимов, ставших доступными при дополнительной памяти? Ответ: да, действительно, использовать дополни-

тельную память при небольшом мониторе вам не удастся, но дело в том, что почти все чипсеты видеокарточек сконструированы таким образом, что при добавлении второго “мега” включается 64-битное обращение к памяти, и производительность карты увеличивается на 5-40%.

Наконец, в идеальном случае вам понадобится видеокарта, поддерживаю-

**Акселераторы** имеют свои собственные команды, и некоторые из этих команд довольно сложны, например: нарисовать на экране окружность, заполнить часть экрана определенным цветом. Кроме того, акселераторы берут на себя некоторые функции чипсета, скажем, пересылку областей в видеопамати, что, несомненно, ускоряет работу видеосистемы.

щая стандарт VESA 2.0 на аппаратном уровне (далеко не все игры работают в том случае, если функции VESA становятся доступны только после загрузки драйвера или резидентной программы).

Впрочем, что мы все об играх да об играх? Иногда ведь хочется (переборвать лень), запустить редактор Word for Windows и написать какую-нибудь умную статью для лицейской стенгазеты, красиво накатать письмо в “Магазин Игрушек”, изваять школьное сочинение (побаловать учителей). Вот тут-то вам и пригодятся всякие полезные штуки, встроенные в акселератор, вроде автоматической прорисовки окон или аппаратного курсора.

Нельзя забывать и о частоте обновле-

**VESA** (Video Electronic Standard Association) — это стандарт на видеокарты SuperVGA. Иными словами, это список определенных правил для производителей видеокарт и программистов, призванный стандартизировать все видеорежимы.

ния кадров (refresh rate) видеосистемы. Этот параметр зависит как от монитора, так и от видеокарты. На мой взгляд, самым оптимальным (и недорогим) является “рефреш”, равный 75 герцам (иначе говоря, изображение на экране будет обновляться с частотой 75 раз в секунду). Но существуют мониторы и видеокарты, способные обновлять картинку на экране 100 раз в секунду. Частота обновления кадров существенно влияет на зрение пользователя: чем она выше, тем меньше вы устаете, сидя за монитором. Замечу, что совершенно недопустимы частоты регенерации экрана, если их значения меньше 50 герц!

Думаю, что всех этих сведений вам хватит, чтобы выбрать и приобрести достойную видеокарту, а может быть, и монитор.

— Игорь Петров  
(Продолжение следует.)

# Шаги Командора

**BITMAN**



...Переговоры велись около года. И наконец завершились. Чем? Январь 1996-го. Подписано соглашение, по которому российская фирма Bitman становится **дистрибьютором номер один** всемирно известной компании SEGA Europe Ltd. Что же это означает?

Многое. Но сначала обрисую ситуацию, имевшую место быть до недавнего времени на российском рынке игровых компьютеров (в народе — приставок). Вероятно, многие сталкивались с ситуацией, когда честно купленная игровая ТВ-приставка вдруг без видимой на то причины переставала работать, а свежеприобретенные картриджи категорически отказывались загружаться. Результатом подобных технических “взбрыкиваний” могло быть испорченное на весь день настроение, громкие пререкания с продавцом в ларьке, где была куплена приставка (картридж), или, если продукт приобретался в более или менее приличной “конторе”, нудное заполнение уймы форм и долгие

объяснения о том, как, почему и когда. В общем, пользователь изрядно портил себе кровь и немало расшатывал нервы.

А все почему? А все потому, что процент брака среди китайских подделок (а их на российском рынке, увы, большинство) неуклонно приближается к семидесяти. А это значит, что вы обречены на ежегодное приобретение приставки (старая вдруг отказалась работать, а играть-то ой как хочется). Ежегодное — это в лучшем случае ...

Ситуация может быть улучшена лишь за счет интенсивной легализации продаваемой продукции. Проблема российского пиратства, и это очевидно, может быть решена лишь с появлением официальных представителей

крупнейших фирм-производителей игровых приставок и “софта”. Одним из таких официальных представителей и стала московская компания Bitman.

### Замечательное трио

Результатом соглашения, подписанного недавно двумя сторонами, станет весь спектр продукции Sega Europe Ltd., представленный на российском рынке. Из того, что лучше всего известно отечественному потребителю, — это, во-первых, настоящая Sega Mega Drive 2, 16-битная игровая приставка, предлагающаяся в комплекте с одним или двумя джойстиками. Обладание таким игровым компьютером (и, разумеется, картриджами к нему) автоматически гарантирует “субъекту” многомесячный насыщенный досуг.

Но, известно, что в природе существуют отдельные индивидуумы, которые полагают, что, дескать, им не пристало играть в обычную SMD 2. Таким подавай графику на порядок выше и

**BITMAN**

**ВСЕГДА В ПРОДАЖЕ 8, 16 БИТНЫЕ ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ. РУЧНЫЕ ИГРЫ СО СМЕННЫМИ КАРТРИДЖАМИ. БОЛЬШОЙ ВЫБОР АКСЕССУАРОВ И ДОПОЛНЕНИЙ. БОЛЕЕ 300 ВИДОВ САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ КАРТРИДЖЕЙ.**

**ОТ ОФИЦИАЛЬНОГО ДИСТРИБЬЮТЕРА SEGA ПО РОССИИ И СНГ ВСЕГДА В ПРОДАЖЕ ОРИГИНАЛЬНЫЕ ПРИСТАВКИ: SEGA MEGA DRIVE 2 - ИГРОВАЯ СИСТЕМА 16 BIT, SEGA MEGA DRIVE 32X - СДЕЛАЙ ИЗ СВОЕЙ SEGA MEGA DRIVE 32-БИТНОГО МОНОСТРА, SEGA MEGA CD 2 - 16-БИТНАЯ ИГРОВАЯ СИСТЕМА НА CD, SEGA PICO - ОБУЧАЮЩИЙ ДЕТСКИЙ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР, SEGA GAME GEAR - РУЧНАЯ ИГРА СО СМЕННЫМИ КАРТРИДЖАМИ И ЦВЕТНЫМ АКТИВНЫМ МОНИТОРОМ, SEGA SATURN - НОВЕЙШАЯ ИГРОВАЯ СИСТЕМА 32 BIT.**

**ПРИСТАВКИ PANASONIC 3DO(32 BIT), GOLD STAR 3DO(32 BIT), КОМПАКТ-ДИСКИ 3DO.**

**ИГРОВЫЕ И ОБУЧАЮЩИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОМПЛЕКТЫ ФИРМ SOUND VISION, CREATIVE; ДЖОЙСТИКИ, МЫШИ, ШЛЕМ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ VFX-1 И ДРУГАЯ МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ПРОДУКЦИЯ.**

**КОМПАКТ-ДИСКИ**

**16-BIT**

**ФИРМЕННЫЕ МАГАЗИНЫ:**  
 - ул.Тверская 16/2 метро Тверская, Пушкинская, Чеховская  
 - ул. Нагорная 12 к.1 метро Нагорная  
 - ул. Декабристов 38 к.1 метро Отрадное

**ТЕЛ: 316-10-01 - СПРАВКА  
 127-69-54 - ОПТОВЫЙ ОТДЕЛ  
 ФАКС: 316-96-47**



объемом поболее, длительные интро и мультфильмы, музыку посложнее и уровнем под завязку. Так вот, специально для игроманов с запросами производится надстройка к вышеупомянутой SEGA MD 2, называемая Sega Mega CD 2 и подсоединяющаяся к "материнской" приставке через специальный слот расширения. Кроме различных усовершенствований качественного порядка эта надстройка обладает возможностью прослушивать аудиодиски (CD), что, очевидно, для некоторых покупателей может оказаться решающим фактором. Плюс к тому — в комплекте поставляется игровой CD "Road Avenger" (автогонки).

Думаете, это все? Не тут-то было. Если вы уже "отвели" SMD 2 и приобрели к ней SMCD 2, которой также насытились, то получите... следующую надстройку. Это приставка Sega 32X, которая вставляется непосредственно в гнездо для картриджа Sega MD 2 и, следовательно, функционирует на ее основе. Информация, вытекающая из только что упомянутого названия, позволяет заключить, что Sega 32X — это самый что ни на есть 32-битный игровой монстр. Со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Итог: на мой взгляд, три приставки, собранных в одном "флаконе", способны порадовать любого мало-мальски неравнодушного к играм человека. При этом, должен заметить, "Битман" предлагает божеские цены: покупатель надстройки платит много меньше того, что обычно запрашивается продавцом отдельно взятой 16-битной, а потом 32-битной приставки. Причем во избежание ситуаций, когда взбешенный сосед стучит в стенку, требуя сменить картридж, ибо ему, нехорошему, надоело смотреть (и играть) изо дня в день одно и то же, фирма предусмотрела экранирование всех приставок изнутри с помощью металлического бокса. Легко понять, что подобная мера предотвращает трансляцию игрового процесса на близстоящие телевизоры и радиоприемники. Экранирование производится с учетом европейских стандартов — в отличие от приставок, произведенных в Японии или том же Китае.

## "Сатурн" и... "Пико"!

Следующий продукт, эксклюзивно предлагаемый фирмой Bitman россий-

скому потребителю, — это Sega Saturn, весьма и весьма мощная 32-битная приставка, о которой "МИ" уже писал, и не раз. Но повторение — мать учения, так что напомним вам, что Sega Saturn — это великолепная графика, потрясающий звук и, стало быть, просто фантастические игры. Вам мало? Тогда добавьте к этому возможность прослушивания аудиокомпактов, просмотра видеодисков (правда, при подключении специального устройства), CD с коллекциями фотографий, графических компакт-диск... Не забудьте и о том, что в комплекте с приставкой поставляется игровой CD "Daytona USA". Впрочем, вы догадались, такого рода возможности требуют



## Гвоздь игрового сезона в Москве — Sega Pico!

соответствующих затрат, но, поверьте, качество этого игрового компьютера и удовольствие, полученное от общения с ним, стоят потраченных денег.

Кстати, ассортимент консольных игровых устройств весьма неплохо дополняется Sega Game Gear. Наверное, вы уже в курсе: это ручная игра нового поколения. Привлекательный дизайн, цветной активный монитор, не требующий подсветки при плохом освещении, и не очень высокая цена — суть карманной приставки, позволяющей коротать время в долгих поездках.

Наконец поговорим о новинке российского рынка — Sega Pico! Честно говоря, назвать это изделие приставкой не поворачивается язык. Это, скорее, настоящий компьютер, правда, детский. Sega Pico представляет собой раскладывающийся (на манер ноутбука) кейс, который подсоединяется к телевизору и имеет вместо клавиатуры планшет для карандаша. Вместо экрана в компьютер вставляется специального вида картридж, содержащий обучающую программу или игру. Это действительно оригинальное решение фирмы Sega,

позволяющее счастливо сочетать в себе обучение с увлекательной игрой. Полагаю, Sega Pico просто обречена на успех в России.

Надо ли говорить, что вся перечисленная выше игровая техника сертифицирована, и на нее распространяется год



гарантии. Это, кстати, едва ли не единственный в нашем отечестве случай. Все игровые приставки работают в "родной" системе PAL и рассчитаны на напряжение 220 В и частоту 50 Гц. У "Битмана" довольно богатый и часто обновляемый ассортимент лицензионных игровых картриджей и CD.

Разумеется, для завоевания покупателей необходима гибкая финансовая политика, и фирма Bitman активно ее проводит: предлагаемые ею цены предельно близки к ценам "нелегалов", что, несомненно, положительно влияет на конкурентоспособность ее товаров и привлекает все новых и новых покупателей. К слову, в ближайших планах компании — крупномасштабная акция по вытеснению с российского рынка всех поставщиков нелегальной продукции, на что имеются соответствующие полномочия от фирмы-производителя. "Надо очистить рынок от грязи!" — говорят в компании Bitman. В общем, берегись, пиратская братия! Слышны ли вам шаги сурового, но справедливого Командора с лого "Битмана", вооруженного толстым мечом?..

— Антон Сергеев-Ценский



# Поболтаем?

На самом деле название нашей рубрики, применительно к ниже-следующему материалу, звучит несколько громко: правильнее было бы "Интернет дуракаваляющий" или "Интернет болтающий". В общем, речь пойдет вовсе не о тех мучениках, которые пытаются "зателнетиться" куда-либо, в ответ получая бесконечные страницы в текстовом режиме, — а о привилегированных особах, имеющих так называемый full access (полный доступ).

Под термином full access будем понимать доступ к графическим серверам посредством browser'ов (просмотрщиков), таких, как Netscape Navigator, NCSA Mosaic и им подобных. Дело в том, что несмотря на свои необъятные размеры, Internet все еще находится в зачаточной стадии развития. Большинство HTML-страниц — это гипертекст с вкраплениями статических картинок. Правда, сейчас стали появляться значительно усовершенствованные browser'ы — Netscape 2.0 плюс "добавки" и Java, позволяющие просматривать минимальную анимацию: крохотный шагающий "розовый слоник" из DOOM'a или пузырьки, стайками поднимающиеся из нижней части экрана в верхнюю. В общем же случае анимация в сети выглядит примерно так: пользователю просто подменяют одну страницу другой, при этом перегружая их целиком, что занимает убийственное количество времени и сильно портит настроение. Поэтому нет ничего удивительного в том, что процентов 80% всех интернетовских игрушек текстовые. В первый раз столкнувшись с ними, тебя не оставляет впечатление, что мир вернулся лет на 20 назад, в эпоху рождения Dungeons & Dragons и других RPG. Игр такого рода превеликое множество (это всевозможные загадки, кроссворды, текстовые квесты), и заниматься их описанием я не буду. По крайней мере в этот раз.

Следующим достижением играющего "Интернета" можно назвать присутствие простейших картинок. Хотя, по-хорошему, это все те же программки, что и описанные выше, но с добавленной графикой.

Остановлюсь только на одной "игре", которая поразила меня до глубины души. Сей венец человеческой мысли просто нельзя обойти вниманием. Указатель (link) на ЭТО

лежит на наиболее посещаемом новичками месте — Internet Search. В сознании большинства юных американцев несмысленным позорным пятном лежит образ Barney, The Purple Dinosaur (лилового динозавра Барни). Данная страница отражает всю радугу чувств, испытываемых растущим поколением по поводу этого незабываемого персонажа. Заголовок страницы радостно завлекает: "Покажите, как вы любите Барни!". После чего следует неожиданное продолжение: "Используйте для этого нож, shotgun, ружье, пушку, "Узи" и... мотоцикл (!)". После каждого удара появляются жизнерадостные комментарии типа: "Кажется, вы заделали Барни", "Ой, он наверное нуждается в мелике", "Барни скоро сохнет!"... Класс!

Ну, а верхом совершенства, вероятно, следует считать игрушку Star Trek. Правда, в "Интернете" это называется Netrek, но сменить вывеску труда не представляет. Здесь мы сталкиваемся еще с одним монстром американской культуры.

Трек, в основном текстовых. Большинство таковыми остается и по сей день, и Netrek не исключение. Поэтому людей, любящих хорошую графику, просьба не беспокоиться — авторы игрушки, создавая ее, не перетрудились.

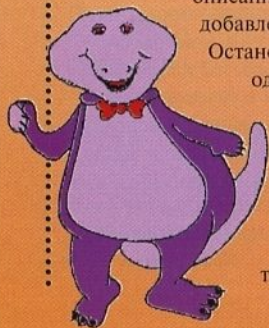
Играют в Netrek против реальных людей, соединенных с сервером через "Интернет". Игра включает в себя элементы аркады, стратегии и подразумевает коллективную работу. Для участия в войне необходимы: Netrek-клиент, прямой доступ TCP/IP к "Интернету" (SLIP и PPP подходят), Windows 3.x и видеокарта, которая держит разрешение 1024x768. Если все упомянутое выше наличествует, то вы готовы слегка поразмяться. Находите любой Netrek-сервер (а Search-службы вам на что?), соединяетесь с ним и вводите свое имя. Серверы раскиданы по всему миру, поэтому отыскать какой-либо из них — задача элементарная. Есть также главный сервер (MetaServer), следящий за ходом игры на всех остальных точках.

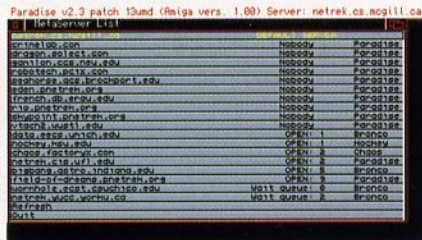
Соединившись, вы выбираете себе команду. За кого играть — не так уж важно (Federation, Klingon, Romulan, Orion): все команды абсолютно одинаковы, и ни одна из них не дает даже малейшего преимущества. Перед вами появляются три окна. В тактическом отображаются события, происходящие в непосредственной близости от вас; стратегическое дает возможность увидеть все космическое пространство, планеты и флоты кораблей; консоль связи позволяет беседовать с друзьями и врагами. Цель игры — захва-



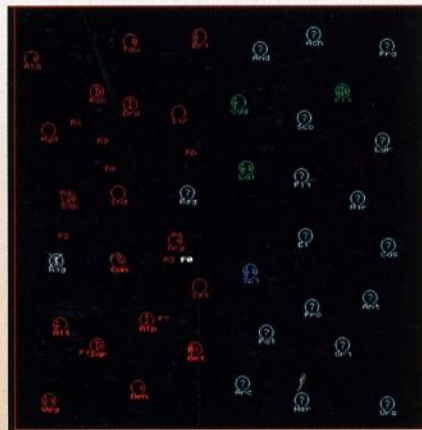
Сначала, как водится, фильм. Но фильм не простой, а бесконечносерийный: каждая серия имеет одно и то же название Star Trek ("Звездный путь"), в ней действуют одни и те же герои — члены экипажа космического корабля Земной Федерации, праздно шатающегося по просторам Вселенной. В плане декораций он был совершенно непотребен, но произвел неизгладимое впечатление на хакеров и остальных юзеров своим сюжетом. Тут же на свет явилось несметное множество вариантов игры Star

тывать планеты чужих команд. Сделать это можно, выбросив на планету десант. С другой стороны, чужую планету можно просто разбомбить. Но важно помнить, что обо всех ваших посягательствах на чужое становится известно хозяевам и в





любой момент может появиться целое стадо врагов, мечтающее вас аннигилировать.



Но это не причина для беспокойства: у всех играющих бесконечное количество жизней! Вы снова вводите свое имя и продолжаете “стартречиться”.

Упомянув места, где можно вволю повалить дурака, коснемся тех злчных серверов, где люди чешут языки и сплетничают. Речь идет о специальных серверах, на которых стоят Chat-программы, позволяющие всем желающим пообщаться друг с другом. Как и игры, они могут обладать простейшей графикой или проходить в чисто текстовом режиме.

Самая простая (и быстрая) chat client была создана компанией Quarterdeck. World Chat уже содержит в себе адреса нескольких серверов, куда можно подсоединиться. Как только connect установлен, вас просят ввести свою кличку и реальное имя (ха-ха-ха). Все это абсолютно не проверяется — так что не стесняйтесь. Далее вы вольны просмотреть все “каналы”, существующие на сервере. Представьте себе комнату огромных размеров, которая кишит народом. Люди сбиваются в группки и увлеченно беседуют. Каждая подобная группа — это и есть канал. Вызвав листинг всех каналов, вы получаете те названия, которые создатели пожела-ли им присвоить.

Попав в канал, юзер может видеть всех участников беседы в отдельном окне. В другом мелькают все реплики, которыми обмениваются беседующие. Вы можете поучаствовать в разговоре, просто набрав фразу и нажав Enter. В разговорном окне можно наблюдать свой псевдоним и следующую за ним фразу. Если очень хочется посекретничать, выберите нужного человека в списке участников, и следующее обращение будет адресовано

только ему!

Забавное отличие этой chat от других — в возможности ДЕЛАТЬ что-то. Допустим, вы хотите наказать кого-то (того, кто вас обидел в словесной перепалке). Так вот, вместо примитивного набора ругательств куда изящнее будет ввести “/me берет

Замечательное свойство IRC (Internet Relay Chat, или переключаемые беседы в “Интернете”) — это возможность обмениваться файлами прямо во время разговора. Поэтому, если вам требуется какая-нибудь программа, можно, не ища ее по FTP-серверам, просто зайти в IRC и бросить клич: “Ребята, у кого есть? Дайте!”

врага за шкурку и поучительно шлепает”. В результате все присутствующие на канале получают сообщение “ACTION ВашаКличка берет врага за шкурку и...”

Разумеется, не обходится и без курьезов. Однажды, только вступив в беседу, я получил прямой вопрос: “А ты веришь в Бога?”. Немного удивленный поворотом событий, я отреагировал первой пришедшей в голову фразой: “No way, Butt-head!!!”. После чего вся публика, не сказав более ни слова, молча вышла из канала, оставив меня наедине с угрызениями совести. Дело в том, что место то, как я выяснил позднее, называлось “Христианские беседы”...

Ну, а больше всего народу толчется, конечно же, в канале “Cyber Sex”. Однажды, пофлиртовав с очень милой леди, я вдруг узнал, что ей всего лишь 15. Под улюлюканье и вопли всего канала (“Тебя, такой-сякой, посадят!”) мне пришлось срочно ретироваться и возвращаться под другим псевдонимом...

Но хватит о несерьезном, перейдем к серверам более “навороченым” и степенным. Несколько неожиданным было знакомство с Worlds Chat (не путать с вышеописанным!). Запустив клиент-программу, оказываешься в трехмерной галерее с какими-то портретами, развешанными по стенами. Первое впечатление: все это сильно пахнет DOOM’ом. Графика очень приличная, по комнате можно бродить с помощью мыши. Так вот, портреты на стенах — это Avatar — образы, любой из которых может быть использован вами для проникновения в виртуальный мир. Выбираете личину, вводите свое имя и... попадаете на виртуальную космическую станцию. Вокруг бродит куча народу, побеседовать можно с первым встречным. “Обычные” разговоры доступны любому находящемуся в комнате (а комнат на космической станции, сами понимаете, несколько). Для приватной беседы надо подойти к человеку и “кликнуть” на него мышью.

Мой первый опыт общения был

неудачен, так как, увидев трехмерку, первое, что я заорал на всю комнату, было: “Это DOOM! Где же мой shotgun?!”.

Непривыкшие к такому поведению юзеры стали меня сторониться, и все оставшееся время я бродил по коридорам виртуального мира в одиночку. Забравшись в какие-то дали, я увидел группу людей, которые обменивались репликами “Где мы?”, “Кажется, мы потерялись” и т.д. Увидев новое лицо, народ завопил: “Мы пойдем за ним!”, но я быстро телепортулся в главное помещение, не желая водить заблудших 40 лет по виртуальной пустыне и питаться виртуальной манной кашей. Кстати, управление телепортером находится в правом нижнем углу дисплея, и вы

Бывает, что на каналах вспыхивают... войны. Дело в том, что на каждом канале есть так называемые channel operators (или просто OP). Имеющий этот статус может “попросить” с канала любого человека либо попросту запретить вход на канал. Первым канальным оператором становится человек, создавший канал. Покидая канал, вы лишаетесь статуса OP. Следовательно, тот, кто решил повоевать, первым делом производит захват канала, снимая со всех остальных его посетителей этот статус.

Поскольку человек просто не успеет отреагировать на подобную массовую акцию, старожилы IRC пишут программы, которые снимают OP’а с такого “воина”. Кроме того, во избежание захвата канала в отсутствие его завсегдаев, пишется специальная программа, которая ведает раздачей channel operators. Соответственно, хозяин такой программы, стоит ему только заглянуть на канал, автоматически становится OP.

можете попасть в любую из основных комнат, просто нажав соответствующую кнопку.

Следует заметить, что обе описанные программы для бесед не являются в полной мере интернетовскими. Это стандартные пары “клиент-сервер”, и программа-клиент лишь использует “Интернет” как связующее звено для соединения со своим сервером. Это наиболее разумный и эффективный способ построения подобных программ. О чисто интернетовском chat’е мы расскажем позднее. Кроме того, мы планируем публикацию материала о телеконференциях — беседах через “Интернет” с использованием видеокamer и микрофонов. Если это заинтересует вас — пишите.

— Александр Вершинин,  
Максим Пресняков

Мы продолжаем публикацию списка компаний, предоставляющих услуги сети "Релком" на территории бывшего СССР (начало в #2-3'96).

UUCP — только почтовый обмен  
IP — имеющие IP connectivity  
RELIS — дистрибьюторы RELIS  
FAXNET — узлы FAXNET

## Россия

Областные центры — IP-соединение

### Красноярск

Филиал АОТ "Электросвязь" Красноярская  
междугородная ТТС  
660049, Красноярск, ул.К.Маркса, 80  
Никитенко Павел Николаевич  
Тел.: +7 3912 27-8377, 27-6793, 23-1201  
postmaster@sable.krasnoyarsk.su  
IP (через Новосибирск/sinor)  
FAXNET

### Липецк

Липецкая телеграфно-телефонная станция  
398000, Липецк, пл.Плеханова, 5  
Останков Александр Иванович  
Тел.: +7 0742 25-1080, 72-2595  
postmaster@takthq.lipetsk.su  
IP (через "Демос")

### Магадан

Магаданская телеграфно-телефонная станция  
685099, Магадан, ул.Пролетарская, 10  
Исайченко Вячеслав Евгеньевич  
Тел.: +7 41300 22-156, 28-263, 23-028 (факс, с  
пометкой: "Для ВЦ")  
postmaster@tts.magadan.su  
IP (через "Демос")

### Нижний Новгород

Компания "Инфорис"  
603082, Н.Новгород, Кремль, корп.1, к.107  
Купоросов Олег Геннадьевич  
Тел.: +7 8312 39-7562, 39-1059  
postmaster@inforis.nnov.su  
IP  
RELIS

СП "Коммерческие информационные сети"

603093, Н.Новгород, а/я 115  
Пономарев Дмитрий  
Тел.: +7 8312 36-6428  
postmaster@kis.nnov.su  
IP (через "Демос")

### Новосибирск

МВП "Евгения"  
630102, Новосибирск, ул.Кирова, 86-300  
Сальников Дмитрий Михайлович  
Тел.: +7 3832 66-9136, 66-3837  
adm@turbo.nsk.su  
IP

Новосибирская междугородняя телефонная  
станция  
630099, Новосибирск, ул.Орджоникидзе, 18  
Левочкин Андрей Анатольевич  
Тел.: +7 3832 22-7064  
andrew@sinor.nsk.su  
IP

Научно-производственная фирма "Телсиб"  
630093, Новосибирск-93, ул.Октябрьская, 17  
Самойлов Станислав Юрьевич  
Тел.: +7 3832 23-8404  
postmaster@telsib.nsk.su  
IP  
RELIS

Научно-техническое предприятие  
"ИНФОТЕКА"  
630090, Новосибирск, проспект Ак.Лаврентье-  
ва, 6  
Дудоров Николай Николаевич  
Тел.: +7 3832 35-6722  
node-adm@itfs.nsk.su  
IP (через Новосибирск/sinor)

АОЗТ "Телебэнк Солюшнс"  
630011, Новосибирск, а/я 1  
Вохмянин Андрей, Гончаров Сергей  
Тел.: +7 3832 10-3028  
postmaster@master.nsk.su  
UUCP (через "Демос")  
IP (через Новосибирск)

### Омск

ТОО "Комплексные компьютерные системы"  
644099, Омск, ул.Ленина, 10, к.30  
Иванов Константин Геннадьевич  
Тел.: +7 3812 23-8171  
ikg@cocos.omsk.su  
IP  
RELIS

### Орел

АОЗТ Фирма "F1"  
302000, Орел, ул.Ленина, 36, кк. 222, 223, 226  
Мальцев Андрей Анатольевич  
Тел.: +7 086 069-3491, 069-4128, 069-3569  
(факс)  
postmaster@f1.ru  
IP (через "Демос")

### Петропавловск-Камчатский

АО "Камчатсвязьинформ"  
683001, Петропавловск-Камчатский, ул.Ленин-  
ская, 56  
Шабанов Игорь Тимофеевич  
Тел.: +7 41500 24-603, 24-654, 70-083 (факс)  
postmaster@svyaz.kamchatka.su  
IP  
RELIS  
FAXNET

### Пермь

Региональный межотраслевой центр  
переподготовки кадров при Пермском  
государственном техническом  
университете  
614600, Пермь, Комсомольский пр., 29А,  
комн. 121а  
Житков Михаил Юрьевич, Плетнев Дмитрий  
Васильевич  
Тел.: +7 3422 31-8627, 33-1147 (факс)  
zhm@cclearn.perm.su, liu@cclearn.perm.su  
IP  
RELIS

### ТОО "НЕВОД"

614600, Пермь, ул.25-го Октября, 1  
Динабург Светлана Роальдовна  
Тел.: +7 3422 34-3626  
postmaster@nevod.perm.su  
IP

### Петрозаводск

Петрозаводский государственный  
университет  
185640, Петрозаводск, пр.Ленина, 33  
Босенко Александр  
Тел.: +7 81400 71-479  
postmaster@pgu.karelia.su  
IP

### Псков

ТОО "Псковмаш-Инженеринг"  
180600, Псков, Октябрьский пр., 50, к.13  
Владимиров Павел Николаевич  
Тел.: +7 8112 22-3432, 46-9806 (факс)  
postmaster@queen.pskov.su  
IP (через techno)

### АО "Синапс"

180007, Псков, ул.Розы Люксембург, 6а  
Безруков Алексей Владимирович, Чубисов  
Иван Алексеевич  
Тел.: +7 8112 44-6901  
postmaster@sinaps.pskov.su  
IP(через techno)

### Ростов-на-Дону

Ростовский телеграф  
344007, Ростов-на-Дону, пр.Буденновский, 50  
Монастырский Михаил Иосифович, Иванов  
Александр Александрович  
Тел.: +7 8632 62-0562, 64-3088, 69-6951  
(факс)  
postmaster@icomm.rnd.su  
IP  
RELIS

Центр эксплуатации радиотехнического  
оборудования и связи

344007, Ростов-на-Дону, ул.Б.Садовая, 40  
Быков Константин Викторович, Евсегнеев  
Алексей Владимирович  
Тел.: +7 8632 69-6582, 66-2144, 66-2144  
(факс)  
postmaster@rndavia.ru  
IP (через techno)

### Рязань

ПВП "Связь-Сервис-Ирга"  
390046, Рязань, ул.Есенина, 21  
Нечипоренко В.М., Лебедев И.А.  
Тел.: +7 0912 44-4804  
postmaster@ineco.ryazan.su  
IP

### Санкт-Петербург

АОЗТ "Компания РКом"  
189640, Санкт-Петербург, Сестрорецк,  
пл.Свободы, 1  
Николаев Владимир Алексеевич  
Тел.: +7 812 218-4069, 218-1835  
van@rcom.spb.su  
IP  
RELIS

### АО "Петерлинк"

192007, Санкт-Петербург, ул.Прилукская, 35,  
к.20  
Дементьев Андрей  
Тел.: +7 812 166-6610, 166-0648  
thenuad@infopro.spb.su  
IP

### АО "НЕВАлинк"

194100, Санкт-Петербург, Б.Самсониевский  
пр., 196  
Житинский Сергей Александрович  
Тел.: +7 812 592-3737  
serg@arcom.spb.su  
IP  
RELIS

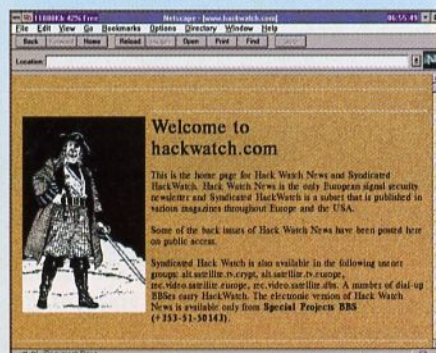
### Саранск

Ассоциация "XXX век Саранск-Экспорт"  
430000, Саранск, ул.Ст.Разина, 17а  
Переверзев Станислав Викторович  
Тел.: +7 8342 17-6572  
postmaster@fclub.mordovia.su  
IP (через Ульяновск/infoc)

# Воруют-с...

Какую же технологию используют одноглазые? Понятно, что ни о какой конкретике говорить здесь не будет — иначе славный "МИ" из "кузницы" игроманов чего доброго превратится в пособие по компьютерному пиратству. Чего не хотелось бы. С пиратами мы не дружим и их упор не замечаем (надеемся, как и вы). Нет, речь пойдет в общем и целом, о воровской схеме, процветающей благодаря "Интернету".

Простейший, но ленивый способ наказуемого в уголовном порядке обогащения — это



копирование уже выпущенных CD и дискет. Конечно, копирование нелицензионное. Впрочем, о лени это я, быть может, загнул: говорят (и это, скорее всего, правда), что пираты умудряются завозить в Москву свои тиражи через неделю после появления официальной версии диска.

Можно действовать и иначе: набрать разных программ по друзьям и знакомым и опять-таки шлепнуть их на CD.

Но все это, по мнению пиратов экстракласса, детский лепет, "нетворческая работа", поскольку диски содержат всем известные программы. И вот тут на помощь "ищущим", охочим по свеженькому пиратам приходит "Интернет".

## Пиратская сеть

Вообще говоря, за "Интернетом" в силу особой к нему любви вороватых дельцов закрепился "эпитет" "пиратский". Так и говорят: пиратская сеть. По-моему, этот ярлык глуп. Точно так же можно клеймить позором железные дороги, самолеты и автомобили, называя их бандитскими средствами передвижения, — ведь ими пользуются все преступники. В этой связи вспоминается один случай. Однажды в Штатах задержали некоего террориста, и все средства массовой информации почему-то упирали на то, что он, будучи абонентом сети "Америка-Он-Лайн", якобы активно использовал ее в своей террористической деятельности (в частности, для обмена информацией со своими "подельниками"). Но при этом все отчетливо забыли, что он являлся еще и абонентом телефонного узла, и сомневаюсь, что, устраивая взрывы и захватывая заложников, он не использовал телефон.

В Сети существует устоявшаяся пиратская организация, имеющая своих людей в издающих фирмах, поэтому зачастую "софт" попадает к ним задолго до официального выхода. Можно

вспомнить хотя бы DOOM 2, который появился в Москве месяца за два до начала официальных продаж. И этот пример не единичен.

Наша — российская — пиратская тусовка также обладает весьма четкой структурой. Есть люди, чья задача — поиск "софта". Это профессионалы-компьютерщики. Другие заняты перетягиванием найденных программ в Россию, их жаргонное наименование "курьеры" (не царское это дело — ночи напролет качать программы). А далее подключаются, так сказать, производственники, то есть те, кто занимается выпуском пиратских CD и их распространением. В общем, настоящее предприятие со своим изощренным технологическим циклом.

## Поиск программ

Как же ищут необходимые программы?

Поскольку пиратство

— это теперь криминал, мало кто рискнет дать доступ к ворованному "софту", находящемуся на своей машине. Выход

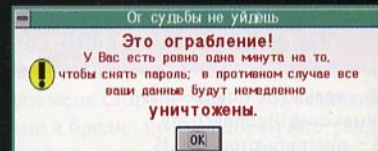
— класть ворованные программы на чужие компьютеры, но сначала надо получить к ним доступ. Последнее — забота хакеров. Они взламывают защиту компьютера и создают скрытые директории, заполняющиеся затем ворованным "софтом".

Существует специальный список рассылки, попав в который, вы периодически будете получать письма (естественно, электронные) с адресами пиратских хостов, перечнем программ, на них находящихся, и паролями. Как вы понимаете, жизнь пиратского хоста непродолжительна — не больше недели. Потом его вычисляют и...

Чтобы попасть в этот список рассылки, надо либо сломать какой-нибудь хост и выслать на определенный адрес его координаты и пароли, либо самому украсть какие-нибудь новые программы и предложить их пиратам.

## Зачем это делается

И ежу понятно, зачем: money. Причем неплохие. Особенно у тех, кто сумел поставить дело на профессиональную основу. Себестоимость компакт-диска, выпущенного, скажем, в Китае, — около одного



"Интернет" не только играет. С его помощью можно заниматься... сексом, лечиться, готовить люля-кебаб и вкусную манную кашу. Сеть позволяет много и плодотворно работать, публиковать свои научные и литературные изыски, запоем читать классиков... Но у симпатичной и многоликой интернетовской медали есть и еще одна сторона, о которой почему-то предпочитают умалчивать. Во всяком случае в нашей прессе. Речь от "Интернете"... воруящем. Например, компьютерные игрушки.

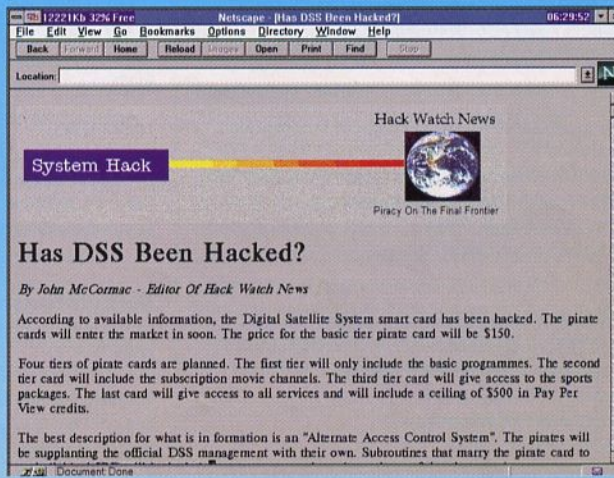
доллара, а продать его можно минимум за три. Умножьте эту цифру на тираж и удивитесь...

Некоторые, впрочем, удивляются: и чем они эти "сидюки" забивают? Программ-то новых — раз-два и обчелся. А вот это заблуждение, ежедневно появляются десятки новых игрушек, написанных как любителями, так и профессионалами. А что может иметь больший коммерческий успех, нежели игры?

Однако не одни пираты любят ворованный "софт". Существует огромное количество людей, которые коллекционируют его из, так сказать, "любви к искусству". Зачастую эти "программофилы" даже не знают, что именно лежит у них на винте. Но страсть гонит их по "Интернету" все дальше и все глубже... Некоторые из "софтолюбив" применяют следующий оригинальный метод получения адресов: находят первый попавшийся сервер и отсылают его адрес, пароли выдумав из головы. Когда еще у организаторов дойдут руки до проверки этого сервера...

— Максим Пресняков

Рисунок Эдуарда Мезозойского





## Повесть о настоящем геймере

Hello from the darkest depths of frozen goddam pagan Siberia!

Сначала, как обычно, хвала: журнал ваш очень крут. Правда, с другой стороны, при известной фантазии можно представить и *более крутую степень крутизны* журнала. (Ерунда! Нельзя себе такого представить! Это я ответственно заявляю! Сам Джон Ромеро, понимаете ли... — Ред.) Никогда, ни в одном журнале не видел я такой мощи: много о DOOM'e, об action, quests, strategic, и все живописуется с чувством, с толком и, что характерно, с красивой расстановкой, а также в замечательном юмористическом стиле! (По-моему, 78% ваших авторов страдают тягчайшей формой мании величия... но я, увы, тоже этим страдаю... немного.)

Мой дружан Benjamin так любит "Магазин Игрушек", что может говорить о нем часами (зачастую повторяясь): я только переступлю порог — он сразу начинает нараспев декламировать прочитанные статьи (в последний раз я выслушивал спичи о Hexen'e и Heroes of Might and Magic). Я даже подозреваю, что парень спит вместе с журналом...

Но к делу. Над последним номером "Магазина...", а именно над читательским хит-парадом, вашему покорному слуге довелось пролить несколько слез. На мой взгляд, "парад" сей несколько маразматичен. Такое впечатление, будто он составлялся в году эдак 1994-м (за исключением пары-тройки новых игр). И, помнится мне, будто бы на страницах вашего журнала я видел строки, говорящие о том, что вы собираетесь в скором времени публиковать хит-парад экспертов. Будучи человеком играющим, умным и т.д., я решил взять на себя смелость предложить вам две годные к экспертизе игр кандидатуры — естественно, свою и своего дружбана Benjamin'a.

Но, быть может, вам захочется узнать о нас поболее, дабы избежать скоропалительных решений. Предвидя ваше законное желание, спешу сообщить о себе и дружане известные мне исключительно объективные данные.

Я.

Умен (по дурамеру — гений), "схватывающий" на лету, эрудирован и начитан (усвоены тонны фантастики: Шекли, Гаррисон, Хайнлайн, Желязны, Стругацкие, Андерсон, Кинг, Кунц и т.д.). Кроме того, не чураюсь детективов, исторических и философских книг (Лосский, Вольтер и прочие интересные сочинители); мало-мало общался с китайской и японской философией, знаком с сочинениями Эриха Фромма (психоаналитик)... Etc. Программист, имею длинный хаер, немного ленив. Смотрел пресс выдаков, любимые фильмы: Natural Born Killers (Quentin Tarantino), High Strung (Stephen Oedekerk), все картины Лукаса, Спилберга и ZAZ (Zucker, Abrahams, Zucker).

Музыкальные пристрастия в области black-metal и industrial. Знаю наизусть уйму песен Beatles и весь пинковский концерт The Wall. Люблю Robert'a Prince'a за думовские музоны.

Любимые игры: (все пройдены почетному, то есть без крякеров и взлома) Command & Conquer (воевал за обе стороны), Crusader: No Remorse (в работе), Cyberia, Heroes of Might and Magic (в работе), Warcraft 2 (гемез гунявый, но все равно интересно).

Игровые достижения: постиг DOOM'ы на Ultra-Violence, а в Ultimate DOOM одолел Hellish; в первых двух Мортальных комбатинах валю компьютера, как сынку, на Very Hard'e. Прошел насквозь Civilization на уровне Emperor. И вообще, за что ни берусь — все прохожу.

Benjamin.

Игры любимые — примерно те же. Умен, прикольщик неслабый. Фанат Magic Carpet 2, а также Command & Conquer. Характер скверный: истинный ариец, беспощаден к врагам рейха. Черты лица, естественно, нордические. Не женат.

Он также может послать вам письмо, если мы договоримся.

Что еще? Оба знаем английский язык, на котором пишем без ошибок. Являемся подписчиками "МИ", я регулярно покупаю дружественную вам "Компьютеру".

Банальные пожелания: писать поболее о псюках и поменьше о таком двойном маразме, как телеприставки. Больше мяса

и кровавых ошметков плоти. Длинных бензопил с бесконечным бензином. Больше долларов. А самое главное — хочу, чтобы журнал становился толще и толще, чтобы впитывал в себя все самое хорошее, мудрое и кровавое. Хочу! Честно! От Бенджи: он хочет убить г-на Боброва — за недостаточно уважительное отношение к Magic Carpet 2.

**Леонид, Кемерово.**

**Редактор.** ОК, Leo! Вижу, вы с Бенджи ребята предельно, космически крутые (хотя, при известной фантазии можно представить и *более крутую степень геймерской крутизны* — скажем, один мой знакомый, человек и игроман, поклонник Кьеркегора и Ницше, запросто валит компьютер в "Тетрисе" на скорости шесть падучих кубиков в секунду). А потому с удовольствием заносу ваши славные имена на скрижали истории "МИ": знайте, выдающиеся вы наши, вы первыми удостоены этой сомнительной чести — быть экспертами умопомрачительно-мощного журнала... Пишите, может быть, это придется мне по душе (шутка). Нет, в самом деле, шлите альпесины e-мэйловскими бочками, мы чутко переварим их и учтем. В хит-параде экспертов (не все нам людей с именами печатать). ОК? Конечно, ОК. До встречи на полосах "Магазина". Да! А Лешу Боброва убивать все-таки не надо. Кто же тогда будет лажать Magic Carpet номер три?..

## Волки и овцы

Привет, редакция! Я читатель вашего журнала, хотя и живу на Украине. Найти здесь "Магазин Игрушек", конечно, трудно, но все-таки можно. Лично я (и все мои друзья) читаю его постоянно. Журнал, вообще говоря, получился... (далее идет восемь с половиной строчек наглых и елейных славословий, которые я, редактор, решительно вымарал, — хватит! надоело! хочу злой и нелицеприятной критики! Но чтоб по существу! Иначе... — Ред.).

...А еще мне страшно понравилась вещичка "Ну, юзер, погоди!". Очень классная повесть.

Теперь несколько слов по поводу одной

проблемы. Прочитавши письмо Игоря из Москвы, а затем ответ редактора (см. "МИ" N 1'96), узнал о борьбе "приставочников" и "писюковцев": первые вопят: "Уберите из журнала РС!", а "писюковцы", к коим отношусь и я, не менее громко голосят: "Долой эту гадость!!!".

Так вот, я полностью разделяю мнение Гарика, катком проехавшегося по этой "утехе для младенцев переходного возраста". Но все же, все же... Ведь великовозрастным деткам страсть как хочется почитать про их тупые игры. Короче говоря, предлагаю журналу пойти на компромисс и начать издавать ДВА "Магазина Игрушек". Каким образом? А таким: один номер весь посвящается РС, а другой — консольным игрушкам. И волки сыты, и овцы целы: мы не мучаем себя чтением приставочной мурлы, а сега- и прочие мань не будут плевать, сидючи за первой половиной журнала.

Я уже упомянул, что до Украины "МИ" добирается через пень колоду — плохо, а главное — долго (хотя, можете мне поверить, здесь, в Харькове, на один журнал приходится пять читателей). К примеру, мы с приятелем, посидев за Нехен'ом, решили сочинить о нем статью, но потом подумали: да ведь про него, наверное, все уже написано. Так оно потом и вышло... Поэтому хотел бы узнать: сколько могла бы стоить пересылка текстов (одних текстов, без иллюстраций) по e-mail'у?

## **Glebius The Best, Харьков.**

**Редактор.** На сей раз обойду краем читательские баталии о том, чего и сколько должен печатать "МИ" (мне они изрядно надоели), замечу лишь, что пока все наши попытки увеличить объем журнала и, следовательно, усладить всех — и писюковцев, и их оппонентов — успехом не увенчались. Причина проста: "МИ" не настолько богат, чтобы... Вот так. А потенциальные рекламодатели, без которых журналу приходится очень и очень туго (нынче ни одно издание не способно выжить без рекламы), увы, не доросли до понимания того, что именно здесь, в игровом издании, в журнале, который читают только очень увлеченные люди (способные ради своей цели — скажем, покупки компьютера,

какой-нибудь компьютерной игрушки или технической прибабасыны — горы своротить), их реклама даст максимальную отдачу. Еще раз троекратные увы.

(Так что, господа игроманы, великая к вам просьба: видите рекламодателя — тут же под нос ему "Магазин..." — мол, господин бизнесмен, тебе без этого журнала пропадать в безвестности и мучиться от безденежья... Нет, правда, даешь рекламодателя!)

По поводу тягототины с попаданием журнала в ближнезарубежные государства: поверьте, тут нашей вины нет. Кроме разве той, что иногда мы задерживаемся с выпуском (причины этого — см. выше). И насчет "отсылки текстов по e-mail'у". Это, как я понимаю, что-то вроде электронного самиздата получается. Нет, не выйдет. Хотя и пожалился я выше на жите-бытие, но все же не настолько мы плохи, чтобы партизанщиной заниматься и слать кому бы то ни было до выпуска журнала свои тексты. Нет, забудьте. А вот о страничке интернетовской, где можно было бы давать анонсы и выжимки из готовящихся к публикации номеров, мы подумываем. Глядишь, к лету чего-нибудь в этом плане и сотворится. В общем, читайте "МИ". И про рекламодателей не забудьте. Хорошо?..

## **С чем едят Fergality?..**

Вы будете долго смеяться, но у нас до сих пор есть проблемы с игрой... Mortal Kombat 2. О том, что мы конченные люди, стало ясно, когда перед нами предстало содержимое файла fn8.gra, где фигурируют такие загадочные имена, как Kano, Ermac, Sonya и Tanya. Впрочем, еще больше испугало нас страшное Fergality! С чем его едят?

Наконец, мы были бы признательны "МИ" за разъяснения, касающиеся процесса попадания в большущий знак вопроса. А еще, к великому стыду, мы не знаем до конца всех возможностей игроков. Не могли бы вы?..

## **Коллектив ежеиков, Тольятти.**

**Редактор & V.I.P.** Насчет Sonya, Tanya и Kano ничего сказать не можем, а вот про Ermac'a — пожалуйста. Это сверхсекретный

персонаж, созданный основателем серии МК Эдом Буном (Ed Boon). Странное имячко этого бойца расшифровывается следующим образом: ERror in MACros.

Fergality же кушать не надо, его надо постоянно, в любое время дня и ночи, осуществлять. Как? Элементарно:

1. Введите в опциях: Влево, Вниз, Влево, Вправо, Вниз, Вправо, Влево, Влево, Вправо, Вправо (не утомились?). После этого замечательного кода появится Test Modes.

2. Войдите в данное меню и установите Background на 8, затем включите опцию Oooh, Nasty!

3. Начните игру Rayden'ом и добейте противника до любимого Finish Him!

4. Когда появится сия надпись, нажмите: Назад, Назад, Назад, Блок.

5. Ежели все сделано правильно, возникнет некто Fergus McGovern из Probe Software.

Ну, а чтобы оказаться в "большущем знаке вопроса", надо просто-напросто забить предыдущего противника (который будет противостоять вам перед этим самым "?"), не теряя при этом энергии. Иначе говоря, вам необходимо выиграть драку с Double Flawless.

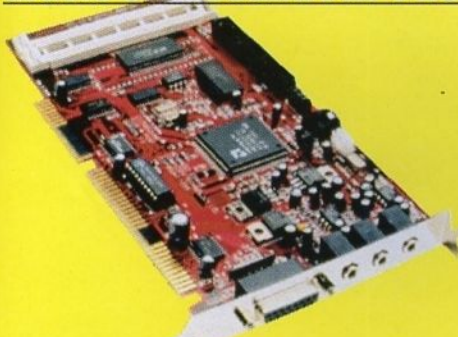
## **... и Eyedol'a?**

Мне очень нравится игра Killer Instinct, но я не знаю, как вводить в нее персонажа по имени Eyedol. Может быть, в редакции "МИ" найдутся знатоки, которые просветят меня на этот счет?

## **Дмитрий Копьев, Москва.**

**Редактор & V.I.P.** Найдутся, Дмитрий, о чем разговор. На картинке выбора игроков наведите на Riptor'a, а затем одновременно нажмите на джойстиковые кнопки Quick Punch, Medium Punch, Quick Kick и Влево. Когда появится "предбитвенная" картинка, синхронно нажмите (и держите!) кнопки Medium Punch, Fierce Kick и Вправо. Удерживайте кнопки до тех пор, пока не услышите слово "Eyedol". Все, дело сделано: перед вашими глазами возникает Eyedol, коего вы можете любить и жаловать. А можете, не любить и не жаловать, а отдать на заклятие другим киллерам, превратить этого гада в мальчика для битья...

## Gravis Ultrasound PnP PRO



Лучшая звуковая плата для вашего PC. Уникальные возможности и аудиохарактеристики. Поддержка большинства звуковых форматов в играх и Windows 95. Оптимизирована для работы в Internet!

## Tropez Plus PnP



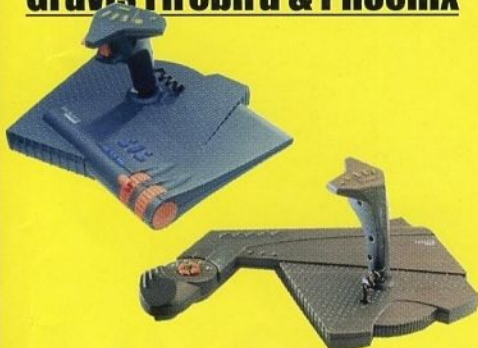
Turtle Beach сделали это опять! Профессиональная звуковая плата, которую ждали многие. 4Mb ROM + 12Mb RAM. Yamaha эффект-процессор. Полная аппаратная совместимость с SB Pro (OPL-3) и General MIDI (MPU-401).

## I-Glasses VR Headset



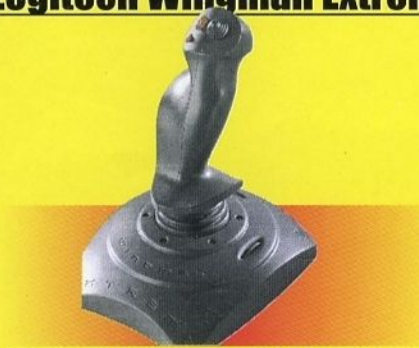
Виртуальная реальность! Самый легкий и удобный шлем: работает с компьютером, игровыми системами и видеомagneфоном. Высокое качество изображения, комфортное управление, стерео-звук, поддержка PAL или NTSC. Широкий выбор игр, в т.ч. Flight Unlimited, Heretic, Magic Carpet II, EFX-2000, Quake!

## Gravis Firebird & Phoenix

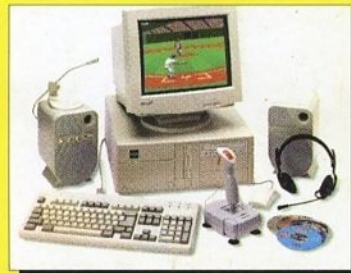


Современные игры требуют мастерства. Голами руками не победить монстров Quake или роботов Descent II. Представляем совершенное оружие - программируемые системы управления от Advanced Gravis.

## Logitech Wingman Extreme



Имея такого партнера, как Wingman Extreme, вы с легкостью можете выбрать максимальный уровень сложности в любой игре. Wing Commander IV и U.S.Navy Fighters - настоящие ассы знают, как там надо летать... Совместим с ThrustMaster и Windows 95!



Мультимедиа Клуб предлагает широчайший ассортимент компьютерного и мультимедиа оборудования. Здесь вы найдете ответы на вопросы: Каким должен быть домашний компьютер? Как создать персональную музыкальную, графическую или видеостудию? Что такое Виртуальная Реальность и Интернет? У нас и у наших дилеров всегда можно найти самые последние новинки в области мультимедиа и получить необходимые консультации.

### Звуковые платы

Ultrasound ACE  
Ultrasound PnP/PRO  
TB Monte Carlo SB16 MCD  
TB Maui (Roland/GM)  
TB Rio WaveBlaster  
TB TBS-2000 PnP  
TB Tropez PLUS PnP  
SB AWE32 ASP MCD  
Yamaha Sound Edge  
Yamaha DBX50XG  
WaveBlaster  
Digital CardD PLUS, I/o Card  
Digital Only Card (S/P DIF)

### Цифровое видео

Miro DC1+ Digital Video Board  
Miro DC20 Digital S-Video  
Miro Video Mouse VCR Control  
Perception PVR Professional\*  
Logitech Photoman+ B&W  
Logitech Photoman Pictura Color  
Real Magic MPEG Players

### Акустические Системы

Aiwa Speakers  
Labtec LCS Series

в т.ч. микрофоны, наушники  
Jazz Series  
Yamaha MST-10 Speakers  
Yamaha MSW-10 Subwoofer  
Sony Series  
Altec Lansing Series\*

### CD-Rom & CDR системы\*

Mitsumi FX Series, EIDE  
Goldstar 4/6Xi Series, EIDE  
Panasonic 4/6Xi Series, EIDE  
Aztech 4/6Xi Series, EIDE  
Toshiba 4/6Xi Series, SCSI-2

NEC DeLuxe LCD Series, SCSI-2  
Yamaha CDR-100 4/4X, SCSI-2  
Yamaha CDR-102 4/2X, SCSI-2  
CDR Disks (2-6X, Gold)

### Графические платы

Diamond Stealth 64 Video  
Diamond Stealth 64 Graphics  
Diamond 3D Edge  
Diamond MVP MPEG Module\*  
Matrox MGA Millennium 3D  
Number 9 Imagine 128\*  
Fujitsu Sapphire Glint 3D\*

Miro DTP Graphic Series\*

### Компьютеры\*\*

CLR Infinity Series  
Dell Systems\*  
Acer Systems\*

### Контроллеры

Gravis Gamepad  
Gravis Thunderbird Joystick  
Gravis GriP Pack  
Gravis Firebird System  
Gravis Analog/Pro Joystick  
Gravis Phoenix System

Logitech Gamepad/Cordless  
Logitech Mouses (all models)  
Logitech Wingman/Extreme

### Виртуальная Реальность

Fotre VFX-1 VR System  
I-Glasses Video/Pro VR System  
SRS 3D Sound Module

### Мониторы

Sony Series\*  
ViewSonic Series\*  
ADI/Marex Series

\*Некоторые модели доступны только под заказ.

\*\* Конфигурация определяется только в соответствии с пожеланиями клиента.

# SIEMENS

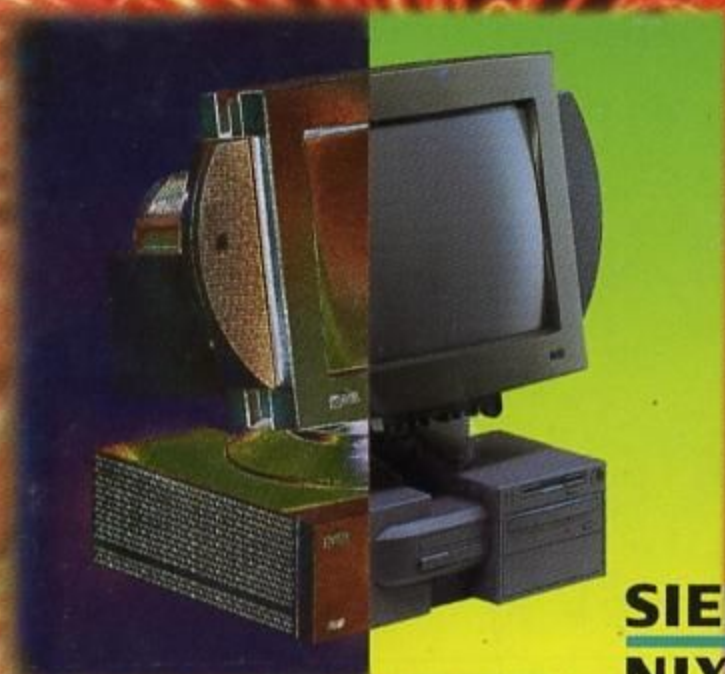
# NIXDORF

ВЗРОСЛЫЙ

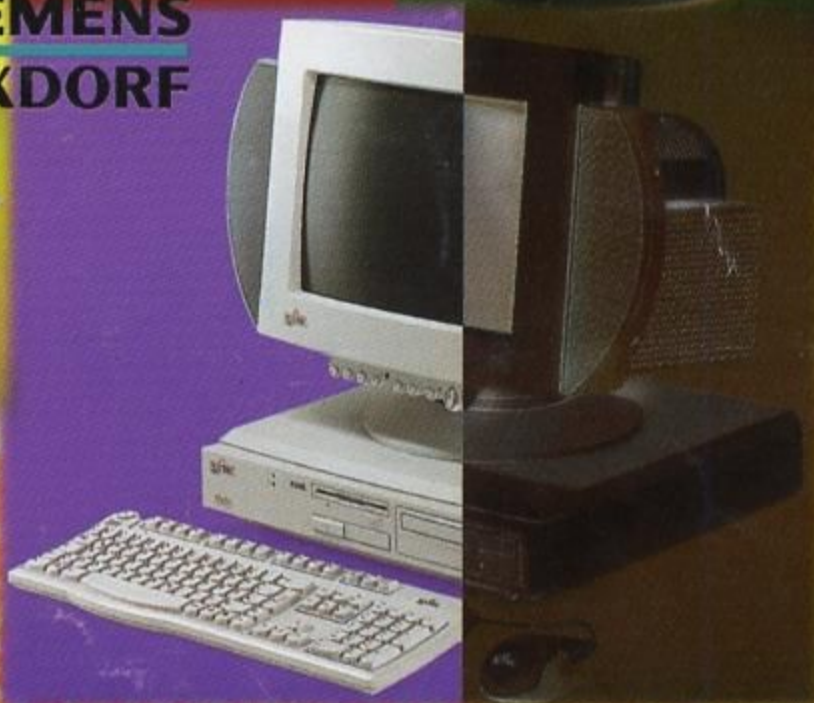
КОМПЬЮТЕР

ДОСТУПНЫЙ

РЕБЕНКУ



SIEMENS  
NIXDORF



 **LAMPORT**  
COMPUTER COMPANY