

PC • PC-CD • SEGA • NINTENDO • KENGA • CD-I • SATURN • PLAYSTATION

Games
Magazine

#4

МАГАЗИН

И Г Р У Ш Е К[®]

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС: 72904

ЦЕНА СВОБОДНАЯ

ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ ЖУРНАЛ РАЗВЛЕЧЕНИЙ



Witchaven ("Удар ежиком")
Brain Dead 13
Дума о DOOM'е
Русская версия The Last Dynasty



Главный редактор

Дмитрий Мендрелюк

Заместители главного редактора

Максим Белянин

Сергей Бублик

Дизайн, верстка, цветоделение

CompuTerra.Design.Group

Гамлет Маркарян

Алексей Быков

Иван Огородников

Алексей Сорокин

Служба распространения

Галина Белова

Телефоны

(095) 442-3260

(095) 442-3444

Адрес редакции

119517, Москва, а/я 9

Телефоны редакции

(095) 232-2263 (5 линий)

(095) 442-5792

(095) 442-3260

(095) 441-1100

Факс

(095) 956-1938

E-mail

games@cterra.msk.su

Учредитель

АО "Магазин Игрушек"

Журнал зарегистрирован**Комитетом РФ по печати.**

Свидетельство о регистрации

#013015

Подписной индекс по**каталогу ЦРПА Роспечати**

72904

Нашим читателям!

...Но сначала попытаемся объясниться с вами в любви. Нам очень нравятся ваши письма — эти знаки внимания, эти весточки, свидетельствующие о добрых чувствах и расположении к журналу: разве б стали вы писать туда, где, отбивая номер, ваяют что-нибудь компиляторское, западно- и комиксообразное, а потому до зевоты скучное! Или тому, кто вам неинтересен, с кем и поговорить-то не о чем... Письма-комплименты и серьезные критические разборы, анкеты и предложения по улучшению журнала летят в наш адрес со всех концов России и из бывших стран Союза (как уж туда попадает "Магазин..." — ума не приложим!). И хотя, как сказал поэт, быть знаменитым некрасиво, нам, признаемся, нравится это внимание. О знаменитости, конечно же, говорить глупо. Как только человек (или, скажем, издание) начинает об этом задумываться — пиши: пропало. Так что это красивый образ и не более того. Но то, что журнал заметили, то, что его ищут, а где-то даже рвут из рук, то, что о нем спорят, — это так и это прекрасно.

Кстати, мы хотим делать РУССКИЙ игровой, развлекательный журнал (возможно, многие из вас это почувствовали). Русский — это значит, что видеоряд "Магазина..." никогда не заслонит за собой слово. Для русского человека в начале всего всегда было слово. Текст на первом месте — это принцип отечественной журналистики, это лежит в русле нашей культурной традиции, и мы не намерены отходить от этого. Комиксы давайте оставим американцам и тем, кто, не имея собственных мыслей, собственной позиции, смотрит им в рот. Мы знаем, что подобная линия рождает споры, но мы будем продолжать ее гнуть: в журнале по-прежнему будут публиковаться полные субъективных моментов и настроений АВТОРСКИЕ рецензии, а не тупые, хилые, выхолощенные отписки, свидетельствующие, скорее, не о мнении журналиста, а о его беспомощности и безразличии к тому, о чем он пишет. В общем, мы хотим, чтобы журнал ЧИТАЛИ, а не просматривали. Делать развернутые подписи под картинками — это не про нас. Мы хотим, чтобы журнал рождал мысли (всякие, в том числе и не нравящиеся нам), чтобы заставлял думать, а не только потреблять. Просто смотреть — это, простите, другой жанр. В волю насмотреться можно в самих играх.

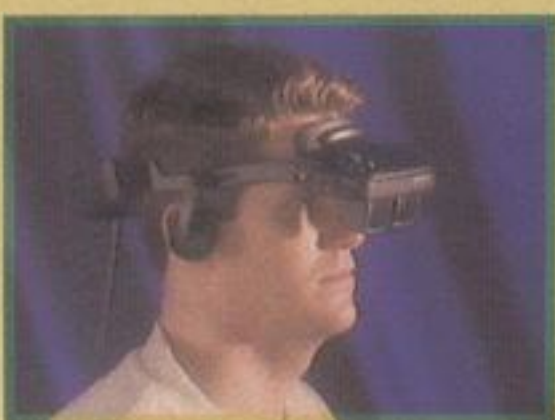
Иеще одно: вы должны понять, что мы хотим, чтобы нас читали не только подростки и молодежь (мы очень дорожим этой аудиторией), но и остальные игроки, ЛЮДИ ВСЕХ ВОЗРАСТОВ. Игре, как вы, верно, догадываетесь, все возрасты покорны. Желание играть не определяется годами, игра — это состояние души, это образ жизни. Человек всегда был ИГРАЮЩИМ, это в его природе. Поэтому умышленно снижать уровень подачи материалов, адаптировать его под одних лишь, увы, не любящих читать тинейджеров, потребителей секретов и паролей (дабы и в игре схалить) мы не будем. Принципиально.

Другое дело, что в "Магазине Игрушек" должно быть больше информации. Это железный факт. Информационная насыщенность — наше больное место. Но, надеемся, пока. Российская игровая индустрия только становится на ноги, поэтому и сопутствующая ей информационная волна лишь зарождается. Это как бы детская болезнь, которой надо переболеть, а потом все будет в порядке. Но при всем том мы и не думаем опускать руки, мы намерены лечить это несмертельное заболевание, мы ищем новые источники информации, что постепенно восполнит этот очевидный недостаток издания. Уже сегодня у нас завязываются неплохие контакты с некоторыми западными фирмами (см., в частности, интервью Сергея Бублика с представителем знаменитой Virgin), а значит, скоро должна появиться возможность черпать эксклюзивную информацию и радовать ею вас. Наконец, не обходится и без ошибок. Но — спасибо внимательным читателям, которые помогают нам находить их. Так, одна компания, продающая в нашем отечестве Ultimate DOOM, опровергая тезис "МИ" о том, что дело с ремейком от iD вряд ли дойдет до магазинных прилавков, подарила нам один экземпляр этой прекрасной игрушки. Побольше бы таких читателей.

Немного о новых рубриках. Полагаем, вы заметили, что в "Магазине..." открылся долгожданный раздел, посвященный вашим письмам. Дело, на наш взгляд, очень хорошее, поскольку позволит нам постоянно держать руку на пульсе игровой общественности, а вам знать, что вы не одиноки в своем желании подсказать, поделиться, покритиковать, порадоваться... И второе, а вернее сказать — первое и самое главное. Речь о гвозде номера (во всяком случае так кажется нам) — о "Читательской двадцатке", хит-параде игр для PC, который появился на страницах "Магазина Игрушек". Думаем, и вы оценили важность этого события: с одной стороны, впервые, а с другой — это ваших рук дело. Мы довольны. Наконец-то играющая родина узнает своих героев. С нетерпением будем ждать новых анкет с рейтинговыми списками. Нельзя, чтобы эта рубрика была эпизодической или, хуже того, зачахла. Несмотря на свою внешнюю скупость, она предельно информативна, ибо дает обильную пищу для размышлений — не только нам, журналистам, но и тем, кто занимается распространением игрушек в России. А также вам: теперь лишней раз задумаешься, прежде чем отдавать деньги за тот или иной игровой продукт: а стоит ли покупать то, что не может пробиться в нашу "Двадцатку", стоит ли брать то, во что не играют читатели "МИ"...

На дворе сентябрь, неминуемо накатывает зима. Редакционные ежики греются в солнечном Ташкенте и вряд ли заглянут к нам раньше следующей весны. Под окнами, взяв в руки флаг победы, дружно и задорно маршируют 3D-технологии, обещая совершить на Рождество очередную iD-революцию. И это правильно. Потому что это жизнь.





PC

ДЖОН РОМЕРО: "РУССКИЙ "ДУМ"? Я МЕЧТАЛ О НЕМ С ДЕТСТВА..."

7

Мы продолжаем публикацию фантазийных "Прогулок по id" — материала нашего собственного корреспондента в США о посещении легендарной фирмы id Software, известной всему миру в качестве создателя великолепного DOOM'a. Коротко напоминаем о событиях первой части рассказа: автору оказали весьма нетривиальный прием уже на входе в офис фирмы, в результате которого ему пришлось отстреливаться от "героев" нового DOOM'a; затем наш корреспондент случайно узнает о вестущейся в id работе над национальными версиями знаменитой игрушки и о том, что бывший генсек ЦК КПСС Леонид Ильич Брежнев очень любил играть в DOOM (?!)...

Удар ежиком

10

Дума о DOOM'e

12

Есть многое на свете, друг Горацио, что и не снилось нашим мудрецам...

Двум смертям не бывать... А десяти?

16

Летали два товарища

21

Недавно нам стало известно, что российская компания "Лампорт" приступила к выпуску русифицированных версий игр для ПК. Первой официально локализованной игрушкой в России стала The Last Dynasty, выпущенная фирмой Sierra.

Принципы Огородникова, или Играем в Warcraft

26

Искусство побеждать-2

28

Есть одна у летчика мечта...

30

Achtung! Achtung! В небе юзер...

32

После выхода первого номера "МИ", где был опубликован обзор игрушки 1942 Pacific Air War, прошло довольно много времени, и в редакцию поступила обновленная версия этой леталки — 1942 Pacific Air War GOLD.

Коперник был не прав!

34

Мсть тыквоголового, или Похождения живого трупа в Царстве Мертвых

36

Lost Eden: Путь к человечеству

38

руководство по его скорейшему прохождению

Lost Eden: о чем это?

43

Спорт, DOOM и полет фантазии

44

ИГРОВОЕ "ЖЕЛЕЗО"**Мультимедиа-шлем I-Glasses:**

46

виртуальная реальность становится ближе

Кое-что об игровом "железе" и ценах на него

48

TV-приставки: роскошь или средство?

49

Я СКАЗАЛ!**Пират в России больше, чем пират...**

52

Мы продолжаем обсуждение проблемы, условно названной "Российское компьютерное пиратство", которое начали в прошлом номере "Магазина Игрушек" (см. статью "О бедном пирате замолвите слово..."). Там мы попытались, связавшись с компьютерными нелегалами напрямую, отразить их собственное мнение по поводу рынка ворованного игрового "софта". Сегодня же в развитие разговора приводим сугубо личное, а потому довольно спорное мнение одного из авторов нашего журнала. Итак...

НАШ ОФИЦИОЗ**Патрик Рульер: "Предвижу множество проблем..."**

54

Недавно Россию с деловым визитом посетил вице-президент по торговле известной в игровом мире фирмы Inforgames Multimedia Патрик РУЛЬЕР (Patrice Rullier). Чтобы подробнее узнать о целях посещения и ознакомить читателей с планами фирмы в России, с гостем встретился наш корреспондент.

Virgin в России

Интересно, есть ли среди игроманов такие, кто не знает этих названий — Kirandia, Hand of Fate, X-Wing, Day of the Tentacle, IndyCar Racing, Lands of Lore, Dune?

55



Sega

Старушка по имени Смерть

58

Гольф-дама приглашает гольф-кавалеров

59

Этот стон у нас песней зовется...

61

Миссия в Зиристане

62

Дети чугунных богов

64

Кровь на ринге, или Знаете, каким он парнем был...

Бить или не бить? Вот в чем вопрос...

66



Бокс суров, но это бокс!

68

До свидания, мой ласковый ежик!

69

Звездолет уходит в... шахту

70

Вендетта по-фанкатронски

72



Sega Saturn

Единственный стол, за которым нельзя делать уроки...

74

Синенький, а все ж колобок!

75



Super Nintendo

Футбол от души

78

Гонки будущего: вперед на мины!

81

Приключения могучего Макса в стране Зла

82

Разговор с игрушкопродавцем, или Теннис под шум прибора

84



Kenga

Ну, Тайсон, погоди!

86

Динозавры — хорошо, но на скейте лучше!

86

Sony Playstation

Дави на газ — все будет рок!

87



CD-i

Wimbledon на дому

90

Анкета

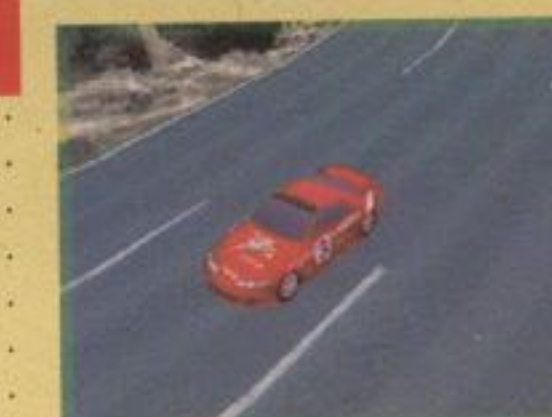
95

Хит-парад PC-игр "Читательская двадцатка"

45

Секреты игрушек

19, 89







Мы продолжаем публикацию "Прогулок по id" — материала нашего собственного корреспондента в США о посещении легендарной фирмы id Software, известной всему миру в качестве создателя великолепного DOOM'a. Коротко напоминаем о событиях первой части рассказа: автору оказали весьма нетривиальный прием уже на входе в офис фирмы, в результате которого ему пришлось отстреливаться от "героев" нового DOOM'a; затем наш корреспондент случайно узнает о ведущейся в id работе над национальными версиями знаменитой игрушки и о том, что бывший генсек ЦК КПСС Леонид Ильич Брежнев очень любил играть в DOOM (?!)...

Название второй части материала —

ДЖОН РОМЕРО: "РУССКИЙ "ДУМ"? Я МЕЧТАЛ О НЕМ С ДЕТСТВА..."

Александр Ежин

(Продолжение. Начало в # 3)



...Первое, что я услышал от выпорхнувшего из-за огромного дубового стола Джона Ромеро (John Romero), одного из легендарных создателей "Дума", были слова: "Ваш Брежнев играл в "Дум" пять часов кряду, а Gorby он не понравился..."



"Брежнев?! — недоумеваююще воскликнул я. — Вы сказали Брежнев? Я не ослышался? Вы не оговорились? А потом — какой "Дум" в те годы?!"

"Ну да, Брежнев... — Ромеро пожал плечами, почесал переносицу и продолжил: — А что, собственно, вас смущает? Во время его последнего визита в Штаты какой-то умник из нашего МИДа включил в культурную программу вашего президента посещение одного из отделов Пентагона. Сначала русских водили по музеям, потом по конторам, затем по кабакам..."

"Начинается... — тоскливо подумал я. — Или продолжается?" Но выказывать свои чувства не стал: вдруг Леня, Большой Билл, Сиськи-Масиськи, Бровеносец-В-Потемках, Кремлевское Чмо (как его, бедного, только не крестили!) действительно играл в "Дум"? Вдруг я чего-то не знаю? А впрямую, как вы понимаете, попадать не хотелось.

"Стало быть, Брежнев тоже... — Я не знал, что говорить, но тут меня осенило: — А брови у него были? Генсек отличался замечательными бровями!"

"Факт, — подтвердил Ромеро, — брови у мистера Брежнева были выдающиеся. Помню..."

"А "сиськимасиськи"... "сиськи-масиськи" он говорил?" Я еще не верил в свою удачу (мировая сенсация!!! первополосный материал!) и, чтоб не сглазить, не спугнуть, пытался подойти к теме мягко, исподволь, без эмоций...

"Сиськи? — уточнил знаменитый идешник. — О каких, простите, сиськах речь?"

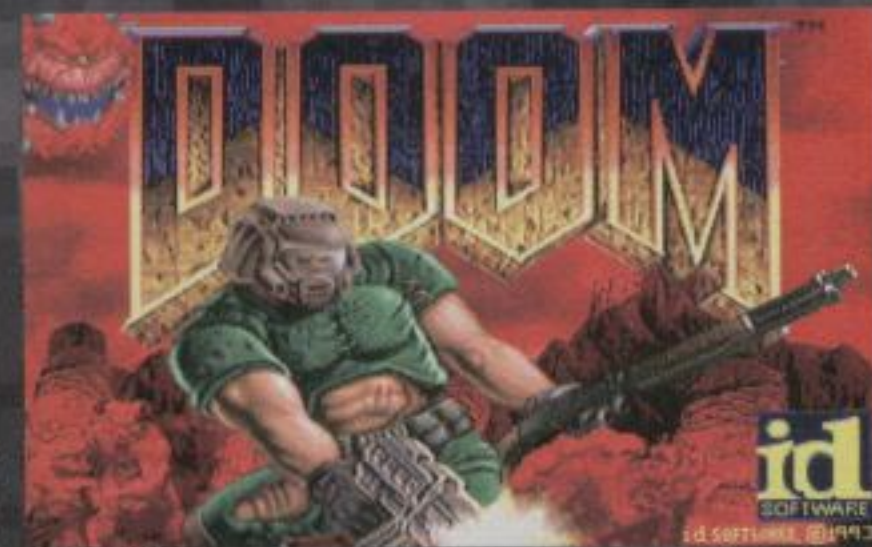
Все, облом. Он не помнит "сисек". Вся страна помнит (туповатая в отношении русского юмора Америка, когда ей перевели и объяснили, потешалась над брежневскими "сиськами" пару месяцев, не меньше), а он нет. Может, это не Джон Ромеро?

"Ну как же... — засуетился я, — Леня говорил "сиськимасиськи" вместо "систематически". Это такое русское слово..."

"Ах, вот вы о чем! — перебил меня Ромеро, в подлинности которого я уже стал серьезно сомневаться, хотя лицо было тем же — с обложки только что вышедшего "Таймса". Даже симпатичней. — Точно, вспомнил. Сиськи! Ха-ха-ха! Он еще смешно... ха-ха-ха!.. оттопыривал нижнюю губу и причмокивал вставной челю-

стью, которую норовил все время вытаскивать и, словно это очки, протереть. Одну так и оставил... Да что говорить, пойдете покажу!"

Стремительный Ромеро выскочил из офиса, и мы понеслись по длинному, широкому коридору, стены которого, будто в галерее, были увешаны оригинальными картинами и забранными в тяжелые бронзовые рамы эскизами к первому и второму "Думам". Из оригинальных полотен мне особенно запомнились два, на одном из которых был изображен сам Ромеро, сидящий за своим огромным столом в окружении думовских персонажей и что-то пишущий. Кажется, эта картина называлась "Монстры пишут письмо Президенту США". Второе полотно (оба, кстати, "холст, масло" и примерно два на четыре) изображало другого автора "Дума" Джона Кармака (John Carmack), грозящего пальцем стоящему в дверях с виноватым видом лордкибердемоню. Помнится, она называлась "Опять мимо?". До сих пор не могу понять, что же они мне напоминают?



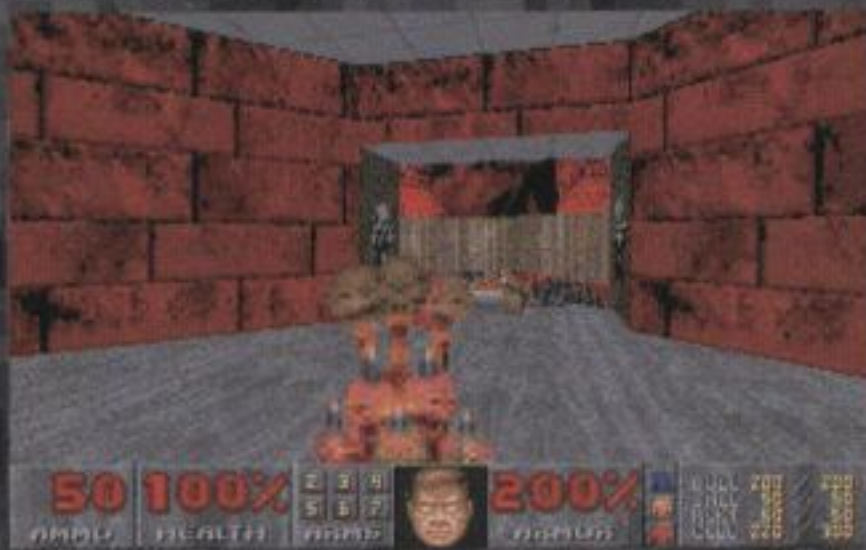
DOOM-Fantasy

GAMES MAGAZINE #4

Games Magazine

7

Наш путь неожиданно закончился у неприметной двери со скромной медной табличкой, на которой было выгравировано всего лишь одно слово — “Музей”. Джон сделал какие-то пассы перед вмонтированным



в стену электронным глазом, и дверь услужливо распахнулась внутрь помещения.

Это был огромный машинный зал эпохи ЕС ЭВМ (машин Единой Серии). Справа стройными рядами стояли баскетбольного роста накопители на магнитной ленте и тумбообразные дисководы, слева — столы с мониторами, массивные АЦПУ, перфораторы, табуляторы, системные консоли, устройства считывания с перфокарт и перфолент, по центру гордо выселились параллелепипеды самих ЭВМ.

“Здесь ковалась победа... — задумчиво проговорил Ромеро. — Вон за тем перфоратором я набивал “Дум 007”. 557 489 перфокарт. И это только один эпизод. Как сейчас помню: три месяца непрерывной работы в пять смен на 22 машинках. На ленте забывали ходить... Потом год отлаживали, вылавливали глюки...”

Я молчал, как рыба об лед, хотя язык прямо-таки горел от невысказанных вопросов, а в голове совершалась маленькая октябрьская революция: “Аврора” уже шарахнула по Зимнему, и к нему ринулась матросня, неся над головами звездно-полосатые транспаранты с надписями: “Да здравствует “Дум 007”!”, “Даешь полмиллиона перфокарт к дню рождения Президента Картера!”, “Трудиться сиськимасиськи — вот наше требование!”, “Нет ошибкам в перфокартах!”.

“Прикуси язык, — сказал я себе, — пусть выскажется...”

“...А все началось с того, что в фирму, где я тогда работал, поступил заказ из Пентагона, — продолжал Ромеро. — Им срочно понадобился компьютерный имитатор действий спецназа в условиях ограниченного пространства, то есть при штурме городских зданий, метро и подземных бункеров.

Если помните, это были времена холодной войны. Но наши пиночеты всерьез подумывали о превращении ее в горячую. Как и ваши, впрочем... Дело прошлое и теперь можно сказать: проект был секретен и все интерьеры “Дума 007” (так называлась эта тема) в точности повторяли обстановку знаменитого подземного города под Москвой, в который в случае ядерной войны должны были перебазироваться ваши руководители и их прислуга. Потом все это один к одному перешло в первый “Дум”.

А вы думали, там Марс? Ха-ха-ха!..

Так вот, наши вояки всерьез собирались штурмовать эти апартаменты. А для этого надо тренироваться... Кстати, вы там не были? угадали ли мы с обстановочкой?”

“Не понимаю о чем вы, Джон, — твердо ответил я, точно зная, что под столицей нашей родины есть только метрополитен имени товарища Ленина. Ну и, быть может, какие-нибудь тайные ходы, вырытые еще при Иване Грозном. — У нас нет ничего тако-



го. Это пропаганда вашего дяди Сэма...”

“У меня нет такого дяди”, — быстро вставил Ромеро.

“...пропаганда и поклеп”, — закончил я.

“Ага, поклеп, — неожиданно согласился Ромеро, — хотя иногда мне



страсть как хочется в этом “поклепе” побывать. Поохотиться. Компьютер, знаете ли, иногда надоедает. Руки чешутся взять BFG и пробежаться по секретным московским подземельям... Кстати, знакомые ребята из ЦРУ потом подтвердили, что мы попали в точку, стопроцентная имитация. Оно и понятно: делали-то по их данным, с их карт и схем. Где уж они их доставали, одному Богу известно...”

Я увидел на столе с мониторами графин, подошел к нему и набрал в рот воды.

“Пусть говорит все, что угодно. Не верю ни одному слову, — подумал я. — Инсценировка с самого начала. БСК. Бред сивой кобылы. Они все здесь артисты и недруги моей исторической родины... Но как виртуозно врет! По Станиславскому! Пой, птичка, пой дальше! Я этот материал потом в “Крокодил” снесу. Или в газету “Правда-5”...”

Вода оказалась протухшей, но я мужественно осушил стакан до дна.

“...А к нам обратились потому, — продолжал между тем Ромеро, — что мы уже писали для них имитаторы полета (все современные леталки содраны у нас) и плавания на подводной лодке. Пентагону те работы понравились. Сам не видел, но, говорят, летуны до сих пор учатся управлению на наших программах, и только затем им доверяют боевую технику.

THE LOATHSOME SPIDERDEMON THAT MASTERMINDED THE INVASION OF THE MOON BASES AND CAUSED SO MUCH DEATH HAS HAD ITS ASS KICKED FOR ALL TIME.

A HIDDEN DOORWAY OPENS AND YOU ENTER. YOU'VE PROVEN TOO TOUGH FOR HELL TO CONTAIN, AND NOW HELL AT LAST PLAYS FAIR -- FOR YOU EMERGE FROM THE DOOR TO SEE THE GREEN FIELDS OF EARTH! HOME AT LAST.

YOU WONDER WHAT'S BEEN HAPPENING ON EARTH WHILE YOU WERE BATTLING EVIL UNLEASHED. IT'S GOOD THAT NO HELL-SPAWN COULD HAVE COME THROUGH THAT DOOR WITH YOU ...

А потом нам подкинули этот десантный имитатор... Вояки сказали: сделайте так, чтобы бойцы садились и за три-четыре недели работы за компьютером осваивались в этих московских лабиринтах, как у себя дома. Мол, предстоят великие дела, и мы не хотим терять в операции ни одного человека. Создайте полную иллюзию. И пусть будет пострашнее. Кто знает, может, в жизни будет еще хуже... Что уж они имели в виду — не знаю...

К слову сказать, когда программа была готова, и мы приступили к тренировкам (я курировал от фирмы и этот этап), некоторые ребята показали прямо-таки уникальные способности. Я к тому, что пресса взхлебывает, что я-де великий игрок в "Дум", что лучше меня нет. Ерунда! По сравнению с теми орлами я дохлая курица. Вот это были асы! Закончив обучение, ребята сдавали экзамены: ни одной "Би", только "Ай"! Потом мы, шутки ради, провели чемпионат по "Думе 007". И что вы думаете? Я был только во втором десятке. Да, неплохие у нас "Джи-Ай"... Помните физиономию парнишки-десантника? Ну, тот, который в первом и втором "Думе" воюет? Так вот, это чемпион того самого далекого турнира. Писали, как говорится, с нату-



ры. Интересно, где-то он сейчас, в каком звании?..

Кстати, в том "Думе" — и вы наверняка об этом догадываетесь — никаких монстров не было. Ребятам противостояли настоящие (хоть и электронные) "кей-джи-би". Накачанные, вышколенные, прекрасные стрелки и профессионалы рукопашного боя. Пентагоновцы поначалу просили сделать их поглупее и послабее (мол, эти русские ничего не умеют), но я настоял, и они в конце концов согласились. Враг должен быть сильным, не так ли?.. В одном, правда, я им уступил: ваши были одеты в каски-ушанки (Джон сказал "ушьянки", но я поправил. — А.Е.), броневаленки и бронетулупы. А в остальном — полный порядок. В том числе и с вооружением. Все самое свежее.



Одного, помню, звали Ваня (Ромеро сказал "Ванья", но я опять его поправил. — А.Е.)... а других... дай Бог памяти... ага, вспомнил: Степа, Геня, — Ромеро принялся загибать пальцы, — Вова, Коля (прозвучало "Колья", но я поправил. — А.Е.), Ахмет, Шурик, Алик и Моисей Иванович Шапиро (память у Ромеро — потрясающая! — А.Е.). Целый взвод из дивизии имени Бжезинского, то есть... простите... э-э-э... Дзержинского... Феликс, да?.. Ваня играл роль сегодняшнего лордкибердемона. Коля был за какодемона, Ахмет — за барона ада, Вова — за импа, Моисей Иванович, конечно, сержант. Остальные были тенями..."

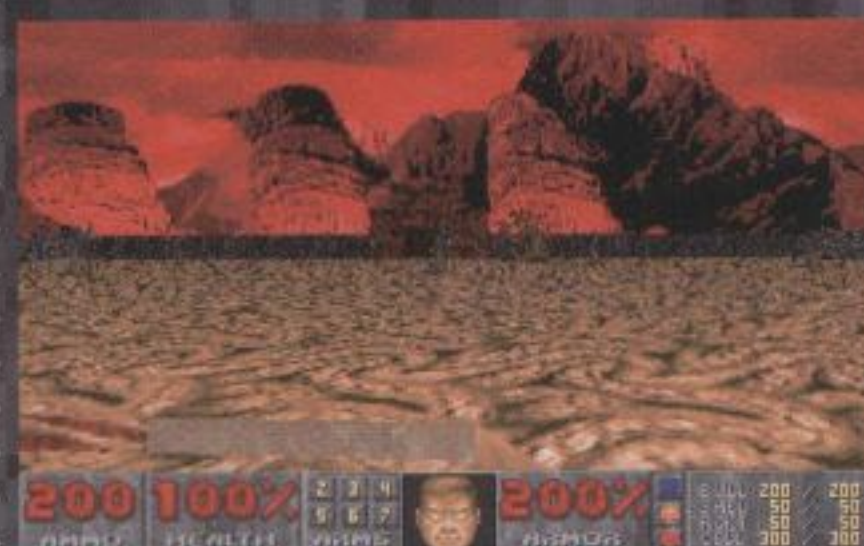
Честно говоря, я уже и не знал — верить или нет. Уж больно примечательные подробности соскальзывали с языка этого загадочного человека. Такое не придумаешь! Но тут он ошарашил меня окончательно. Так сказать, сразил на повал. Добил. Ударил серпом по одному месту.

"Да что мы все про наш "Дум"! Как попугаи, право слово! — воскликнул он внезапно, хлопнув себя по пухлым коленям. — Ведь у вас есть СВОЙ! Похлеще нашего будет!"

Я так и сел. Рыба на берегу. Помните, как она выглядит? Глаза вылазят из орбит, рот то открывается, то закрывается, и хвостом, слегка так хвостом по песочку. Короче, несказанно удивлена и поэтому отдает богу душу. Помирает. В уху просится... Похоже, что я стал походить на ту рыбу...

Ромеро изменился в лице и плеснул в стакан воды.

"Я думал, вы в курсе, — как бы извиняясь, проговорил он и подал мне посудину с вонючей отравой. Я ак-



тивно замотал головой: мол, нет, ни в коем случае. — Простите, если чем-то обидел. Но ваши такие скрытные. Неужели вы ничего не знаете?"

"Нет..." — прошептал я.

"Странно. Значит, ваши его еще не рассекретили. Нам его наше ЦРУ надобало, и мы с удовольствием использовали оттуда некоторые технологии..."

"Драли, выходит?" — поинтересовался я, начиная потихоньку оттаивать.

"Честно? — спросил Ромеро.

"А то", — ответил я нагло.

"Кое-что, — сказал он и широко улыбнулся, — просто руки чесались. Там есть такие шедевры, до которых нам никогда бы не додуматься. В об-



щем, немного позаимствовали... Сейчас вспомню имя вашего автора... Секунду..."

Ромеро напрягся, запустил руки в шевелюру и четко произнес: "ПАЖИТНОФФ. Алексей Л. ПАЖИТНОФФ. Кажется, так. Это было еще в те годы, могу и запомнить..."

"Пажитнов, — поправил я его совершенно спокойно. Видимо, события сегодняшнего дня сделают из меня либо душевнобольного, либо переплавят в победит. — И, знаете, меня это не удивляет. После его "Тетриса" и вашего "Дума 007" я уже ничему не удивляюсь..."

"Вы сказали "Тетрис"? — переспросил Ромеро. — Что это?"

Я объяснил.

"Нет, не слышал, — удивленно проворкотал Джон, — любопытная идея... Надо подумать, как использовать... Кстати, хотите посмотреть русский "Дум"? Здесь он есть. Признаюсь вам: мечтал о нем с детства. Это же легенда. Нам его даже преподавали, в университете, на последнем курсе. Сейчас запущу..."

Ромеро включил одного из тех "динозавров", что стояли в музее, нашел нужную бобину с пленкой ("Даже ваши от перфокарт отказались", — пояснил он), запустил ее и пригласил меня к монитору. Я прилип к экрану, как муха к известному предмету...

(Продолжение следует.)

DOOM-Fantasy

GAMES MAGAZINE #4

Games Magazine

9

Удар ежигом

Максим Хохлов

Белый свет да не без добрых игр. Так говорит моя бабушка. И правильно говорит. Вокруг каждого из нас вращается немало достойных игрушек: с неплохим сюжетом, красивой графикой, а то и просто интересных. В последнее время в круговорот игрушек

Пионерским экспериментом в сей благодатной области можно считать появление Heretic'a от Raven Software. Но первый блин, как водится, вышел комом. После участи, постигшей эту игрушку, никто долго не решался на повторный замах. Но рано или поздно смельчаки должны были найтись. И они — вот незадача-то — отыскались! В августе любимого 1995-го фирма Capstone выпустила игру-кентавра Witchaven, туловище которого (до пояса!) напоминает абрис знакомого символа 3D и т.д., а все остальное изваяно с чисто фантазийным напором и умением. Между прочим, грамотно изваяно. Между прочим, кентавр вполне работоспособен, симпатичен и не гнусен характером. Лично я с ним сошелся.

ни в какие прилично-традиционные DOOM-ворота не лезет.

Вообще говоря, выбор предметов, которые ломаются о головы компьютерных мерзавцев, довольно широк. Самым слабым в Witchaven-арсенале оказался все тот же кинжалчик нулевого размера. Им, конечно, можно порешить абсолютно всех, но только понесет значительные финансовые потери (точка кинжалов нынче доро-



в природе активно включились игры типа 3D-action, или, как говорят в народе, DOOM'оподобные. Самые известные фирмы, клепающие разнообразные электронные развлекаловки, видя бешеную популярность DOOM'оподобных, начинают дерзать на этой ниве, привнося в жанр что-то свое, оригинальное, и тем самым подготавливая почву для следующих шедевров. Читали товарища Маркса-Энгельса? Это называется, переход количественных изменений в качественные...

Очередной DOOM-изыск игровых фирмачей заключается в попытке скрестить 3D-action и fantasy. Напомню, что основными чертами последнего являются: наличие вполне допотопных монстров (драконы, орки, тролли и тому подобная нечисть), присутствие "в кадре" не менее допотопного оружия и, конечно же, магии, притом не только боевой, но и помогающей противостоять различным стихийным бедствиям (вроде довольно горячей лавы или хронической темноты).

Помимо всего прочего, приятной особенностью этого программного продукта является следование простейшим законам науки физики и науки физиологии (если не ошибаюсь в терминах). Если, закусив удила, вы заставите своего героя лупить кулаками по стенам, то ваш парень здорово покалечится. Примерно те же последствия ожидают и оружие вашего парня, если вы вдруг прикажете ему рубить-колоть не врага, а ни в чем не повинную кирпичную стену: меч (красавец дамасской стали) затупится, как распоследнее лезвие для технического бритья (им бреются карандаши) от отечественной фирмы "Закат Восхода".

Коль упомянул оружие, то придется констатировать и тот грустный факт, что оно тупится даже от исполнения своих прямых обязанностей, то есть от шинкования врагов на предмет дальнейшей засолки (и это хваленая дамасская железка!). Кроме того, ваш ятаганчик заметно корродирует (сиречь ржавеет) от соприкосновения с грязной кровью оппонентов, что уж вовсе



го обходится). А вот руками вы, как ни старайтесь, разорвать врага на куски не сможете. Печально...

Следующим по мощности средством смерти является некий мумифицированно-окаменевший еж, которого приматывают тяжелой ржавой цепью к потрескавшейся от времени громадной дубине. Получившимся орудием, названным почему-то ласковым имечком "утренняя звезда", дубасят всех подряд. При грамотном ударе от противника красиво и в разные стороны отлетают небольшие кусочки мяса (по форме очень похожие на челюсти, головы, и, простите, мозги в собственном соку).



Witchaven

GAMES MAGAZINE #4

Games Magazine 10



Самым полезным против нечестивцев, бросающихся разнообразной огненной грязью, можно считать лук. Он (лук) не простой, а сильно дальнобойный. Правда, слабоват, и ничего в оправдание этого сказать не получается. Принципиальным нововведением явилось то, что стрелы, не попавшие в бегающие мясные туши, втыкаются в стены и торчат оттуда, зачастую нагло загораживая вашему целеустремленному парню проход. Особо опытные игроки могут позволить себе выстроить лестницу из стрел и прыгать по ней, подобно белке-летяге. Но пусть этими акробатическими ужасами занимаются профи, мы же, давайте, попытаемся найти меч.

Искать его надо не из любви к холодному оружию, а только ради успешной пробежки по уровням. Меч, как наиболее впечатляющее средство, поможет вам отмахиваться от мешаю-



щих вашему стипль-чезу негодяев. Однако по пустякам им лучше не пользоваться (не забыли, ржавеет, тупится?). Приберегите железяку до встречи с самыми навороченными монстрами. Ну, а схлестнувшись с таковыми, не теряйтесь и всегда помните: вид разрубленного пополам врага так же полезен для здоровья, как и стакан кефира на ночь.

Магия здесь, магия там

Угнетать все нагло-живое в Witchaven'е можно и посредством магии, столь традиционного элемента лубой fantasy. Местное волшебство отли-



чается какой-то особой, феерической зрелищностью. Причем это не пулемет имени товарища Стечкина, стреляющий чем-то огненным, а именно магия. Другими словами, решив все околдовать, ваш парень взмахивает руками и что-то бормочет (чистый Игорь Кио!). Теперь порядок — нужна магия принимается активно орудовать.

Магия бывает не только боевой. Некоторые заклинания помогают при ожогах и такой серьезной болезни, как насморк. При этом насморк гарантированно излечивается в 99 из 100 случаев (даже хронический). А вторая магия превращает вашего парня в доблестного пожарного, без страха и упрека ползающего по немного горячей лаве и лезущего в самое пекло, извергаемое из пастей разнообразных драконов и тому подобных гадов.

Очень важными мне кажутся заклинания, включающие свет. Дело в том, что в игре есть участки, где какой-то нехороший монстр вывернул все лампочки Ильича и прочие осветительные приборы. Так что идти приходится на ощупь (если не догадаетесь задействовать карту).

Карта

Этот элемент выполнен со знанием дела — карта накладывается поверх изображения, не затрудняя разглядывание всех встречных и поперечных. Подобная практика прижилась со времен Dark Forces от Lucas Arts'a и до сих пор приводит в восторг вдумчивых "гэймеров". Некоторое неудобство, правда, заключается в том, что карта вращается вокруг своей оси (чтобы взгляд вашего парня все время был направлен вверх), что иногда вызывает у молодых и неопытных приступы морской болезни. Но красота требует жертв: придется смириться с тем, что, засыпая, вы будете видеть перед собой схему лабиринта, пропеллером крутящуюся перед глазами.

Звук

Аудиосопровождение Witchaven'a продумано до последних мелочей, чем доводит играющего до того дикого состояния, когда он, живой человек, начинает уворачиваться от нападков виртуальных негодяев, зачастую забывая позаботиться о своем компьютерном парне. Как ничто лучше, звуки по-



могают воссоздать атмосферу сурового мира, противостоящего всему живому и пытающегося уничтожить рыцаря печального образа, зашедшего погреться на огонек.

A Deathmatch?!

Глобальным недостатком игры является невозможность поиграть в столь любимый Deathmatch. Да и, честно говоря, уровни игрушки не очень-то подходят для этого благородного вида спорта.

И еще один авторский "глюк". Я так и не смог осилить 31-е прохождение игрушки, причиной чему явилась безобразная запутанность почти каждого этажа (уровня) замка, в котором происходит все это бесчинство. Но первые тридцать раз, гарантирую, доставят вам такое море удовольствия, что вы влюбитесь в Witchaven'a по уши и будете с нетерпением ожидать выпуска продолжения. Увы, ждать придется долго, ибо игрушка совсем свеженькая.

P.S. Пардон, господа, я забыл извиниться перед несчастными читателями, у которых нет приамбасины с манящим названием Sound Blaster. Ведь распинаясь о великолепном звуке, я запомнил, что сыплю соль на раны тем, кому послушать его (sound) не суждено. Правда, могу дать дельный совет: читайте Games Magazine, в котором мы, как правило, описываем все-все (не вру, честно все) звуки.

Игра: Witchaven

Производитель: Capstone

Рейтинги

графика: 90%

звук: 80%

сюжет: 100%

Общий рейтинг: 90%



Witchaven

GAMES MAGAZINE #4

Games Magazine

11

Дума о DOOM'е

Есть многое на свете, друг Горацио, что и не снилось нашим мудрецам.

(Например, Heretic, Dark Forces или Rise of The Triad. Игры достойные и весьма захватывающие. — Ред.)

Но почему в какой бы дом вы ни зашли, вам уши прожужжат про DOOM треклятый? Про то, что "папа наш прошел второй этап и завтра собирается в Downtown"? Про то, что старый хакер Иванов готовит Wad по собственной квартире, где будет кибердемона играть его жена — Татьяна Иванова? За что такие слава и почет игрушке этой — DOOM'у от Ромеро?..

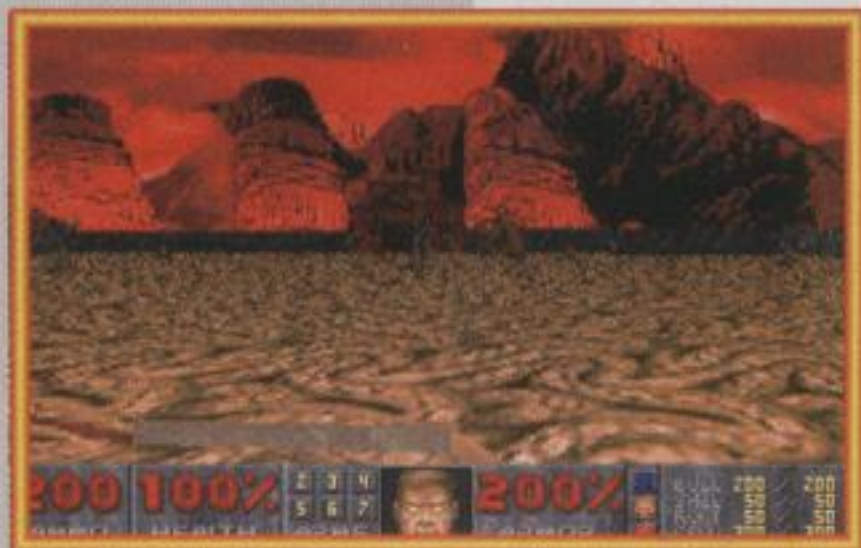
Максим Хохлов

Дивлюсь я в компьютер
Тай DOOMку гадаю:
Чому я не демон,
Чому не літаю?

Толик Шевченко,
15 лет

Действительно, в чем же секрет столь умопомрачительной популярности этого продукта от американской фирмы id Software? И почему о других играх класса 3D-action почти никто (кроме фанатов) не слышал? Как могу, постараюсь ниже поискать ответы на эти вопросы. Не обессудьте, если что-то опущу или в чем-то, на ваш взгляд, ошибусь. Объять все невозможно, а вкусы у всех разные...

Quarantine? Нет, это не классика!



Да, "думоподобной" продукции довольно много. Что-то в этих играх сделано лучше оригинала, что-то хуже. Возьмем тот же Quarantine. Прекрасная графика, высокая динамичность действия и, что совсем уж приятно, наличествует сюжет. Последнее сразу же выводит игрушку из разряда спинно-мозговых и ставит в элитарный ряд тех редких компьютерных развлечений, где надобно включать в работу серое вещество. Сюжет игры полностью исключает необходимость крушить все подряд, ибо основная линия Quarantine заключается в извозе пассажиров на неком бронетакси, а не в уничтожении всех встречных-поперечных. Но все равно на одного "карантинца" придется порядка двадцати пяти "думеров". Соотношение весьма показательное.

Но оставим в покое Quarantine, как игрушку, отстоящую от классики жанра, и попробуем разобраться, почему сугубо "думательные" (от DOOM, а не от "думать"!)

действия даже рядом не стоят по популярности с игрой всех времен и народов. Даже с первой ее версией.

Heretic? Труды Мичурина живут, но не побеждают

Немало нового в развитие жанра привнес пользующийся очевидным успехом Heretic. Сделанная на базе технологии второго DOOM'a (создатели попросту купили у id Software трехмерную библиотеку), игра впервые позволила игрокам полетать в небесах (чому я не демон, чому не літаю?), а также попятиться на потолок и посчитать ворон (они в игре почему-то красного цвета и довольно агрессивные). Здесь можно нагнуться и упереть взгляд в пол, правда, цель сего действия лично для меня осталась загадкой.

Нигде до Heretic'a нельзя было увидеть собственные следы (здесь они на лаве). Приятной новинкой оказались и брызги на воде, а также видимость течения компьютерных вод. Все это, без сомнения, немного подняло шансы продукта. Но, но, но... Огромнейший минус Heretic'a — "разорванность" уровней, что на корню убило всякое желание сражаться с друзьями по сети. "Разорванность" заключается в том, что уровень состоит из нескольких больших залов, соединенных узенькими лабиринтами. Из-за этого приходится убивать на поиски супостата по полчаса. И все это ради того, чтобы



потом завалить его болезного в 15 жалких секунд! Тоска!..

Откровенно некрасивым получилось оружие (это, правда, не относится к его возможности

превращать жуткого монстра в маленького беззащитного цыпленка). Убогость и неэффективность вооружения легко объяснить неудачной попыткой привить изящный стебелек под названием "стиль fantasy" к матерому дереву, именуемому "DOOM'омоподобные игры". По классической fantasy-идее, ору-



жие в этой игрушке должно быть земным и средневековым — вроде лука, меча или, на худой конец, какой-нибудь палки-копалки.

В Heretic'e же попробовали скрестить магию с пулеметом, что, понятно, к добру не привело. Эkleктично... В общем, труды товарища Мичурина хоть и живут, но не побеждают.

Rise of The Triad? Находка для маньяка

Далее будем обзирать исключительно те игры, которые по сюжету и имеющемуся на его борту оружию почти полностью совпадают с общепризнанным id-хитом. Поговорим, к примеру, о Rise of The Triad. Весьма популярная игрушка, но не за особую привлекательность игрового процесса, а, скорее, за неплохо задуманную и реализованную возможность пострелять в прямоходящих и покрошить все вокруг на мелкие кусочки. Для маньяков — подлинная находка, ибо предоставляет прекрасный шанс созерцать разлетающиеся во все стороны света челюсти, глаза и прочие человеческие места общего пользования.



Rise... внесла существенный вклад в развитие 3D-технологии хотя бы тем, что пользователь может теперь довольно натурально колотить оконные и иные

стекла. Правда, за это пришлось заплатить наличием непрямоугольных углов (простите за каламбур). Действительно, ни острых, ни даже тупых углов здесь не встретишь, но отдадим должное Арогее — сей факт так хорошо замаскирован, что, не присмотревшись специально, его не заметишь.

На мой взгляд, у игрушки весьма затянута уровни, что иногда сильно раздражает, так как запомнить за каким углом притаились злодеи, сколько их там и как они вооружены не представляется возможным. В оправдание авторов Rise... можно лишь заметить, что для Deathmatch'a были созданы специальные уровни, в которых, к счастью, не возникает необходимости труситься целые километры, дабы отыскать достойного противника. Очень порадовала и возможность играть в салочки в сетевом режиме.

Но все же, все же... Rise of The Triad значительно уступает DOOM'у по части вооружения, ибо наблюдать несколько часов подряд всевозможные виды пламени, на котором основана добрая половина оружия, скоро надоедает. Остальные же средства массового уничтожения слишком мощны, и их употребление вряд ли делает игрушку более интересной.

Virtuoso? Туман, господа, туман...

Довольно нестандартным подходом отличилась игра Virtuoso. Все сюжетные события происходят на самой что ни на есть обычной улице, среди домов или даже в стандартных квартирах. Но вот монстры — это что-то!..

Да, эти ребята заслуживают отдельного упоминания. Только здесь этим злодеям абсолютно наплевать на главного героя и все его экранные шевеления. Замечено: у играющего это, как правило, вызывает легкий шок. Представьте себе очень реалистичного, мохнатого квазипаука, который вышагивает, никого не замечая, прямо на вашего героя, а по-

том... миновав его, словно он пустое место, удаляющегося за горизонт. Уверю вас приятного в этом мало. К тому же такие наезды существенно уменьшают здоровышко вашего подопечного.

Необычна и выбранная авторами игрушки точка зрения на все происходящее. Virtuoso — единственная игра из всех мною виденных, где взгляд на события исходит из-за спины героя. В общем, только здесь можно наблюдать свои действия как бы со стороны. А туманы! Полагаю, что до Virtuoso никто еще не отваживался в играх этого класса занавешивать картинку почти натуральными туманами.

И о монстрах. По сути, их нет. Вместо любимых демонов, импов, кибердемонов и тому подобных лапочек, пуляющихся разнообразными огненными шарами или ракетами, действуют пауки, люди и, как это ни странно, снеговики (!). И кидается вся эта братия вполне земными снежками, что просто не может не радовать.

Descent? Железо не заменит человека!

Заметно разнятся с "думовскими" и монстры от Descent'a. Вместо живых и таких милых убийц здесь присутствуют бездушные роботы, правда, это не делает их менее агрессивными. По-другому организовано и передвижение главного героя. Вы управляете не человеком, а чем-то вроде очень маневренного вертолета, что позволяет вам вволю полетать по вполне трехмерному лабиринту. Суть трехмерности последнего — в том, что он тянется несколько этажей. Этим игра выгодно отличается почти ото всех DOOM'оподобных программ.

Dark Forces? Это подобно динамиту!

С настоящей объемностью мы впервые встретились в замечательной Dark Forces, изваянной Lucas Arts. Здесь впервые появились уровни в несколько этажей, расположенных не-





посредственно один над другим. (На карте, впрочем, показывается лишь лабиринт текущего этажа.) Здесь впервые появилась возможность пройти сначала под мостом, а потом и по нему. Нельзя не упомянуть и карту. Прежде нуждающимся в подсказке игрокам приходилось переключаться в режим карты, смотреть, куда двигаться дальше, и только потом, вернувшись в режим "Игра", наконец, шагать. В Dark Forces карта наложена поверх сюжетной картинке, что позволяет одновременно ориентироваться и крошить супостатов.

В ряду весьма приятных возможностей стоит назвать и способность героя сокрушать стены. Если раньше, попав (даже несколько раз) ракетой во что-нибудь недвижимое, последнее даже не морщилось, то отныне стена, посмеившая встать на пути вашего снаряда, рухнет. В общем, это приобретение DF подобно динамиту!

И хотя образцы вооружения DF не очень симпатичны, их мощности, как выяснилось, хватает на многое. Правда (открою тайну), все равно скучаешь по изящному огненному потоку, извергаемому дулом любимого Plasma Gun...

Некоторые уровни игрушки приятно порадовали тем, что все время, что ты там находишься, приходится плавать в какой-то жиже, чье течение сравнимо с волжским (думаю, что не ошибаюсь). Поток несет вас куда ему взду-

мается, а злобные червячки, как хотят, оттягиваются на "пловце". Монстры выполнены предельно реалистично и поражают своей великолепной статью, за что Lucas'у надо бы дать какую-нибудь медальку. Скажем, "За дружбу народов с монстрами". Замечу, что все эти ребята известны вам по знаменитому фильму "Звездные войны" компании Lucas Films.

Любопытен и тот факт, что авторы отказались от незыблемого принципа "kill them all" ("убей их всех"): на каждый уровень дается конкретное задание, не выполнив которое, уровень не пройдешь.

Но почему же все вокруг не играют в Dark Forces? Я думаю, что причина этого в следующих двух обстоятельствах. Во-первых, сей шедевр мало известен. Повальная мода на DOOM сделала свое подлое дело: "думоманам" просто лень искать что-нибудь поинтеллектуальней и посвежее. Во-вторых, игрушка предъявляет довольно серьезные системные требования. Согласитесь, далеко не всякий сможет выкроить 70 Мб свободного места на винчестере. Есть, конечно, версия на "компакте", но на родине слонов (это я так про матушку-Россию) с приводами CD-ROM все еще туговато. Только-только узнали, что такое компьютер.

Witchaven? "Утренней звездой" по пальцам!

Чуть ли не на днях появилась игра Witchaven (фирма Capstone), в которой, в отличие от Heretic'a, перенос стиля fantasy в класс 3D-action удался много лучше. На мой взгляд, причиной тому — разумный авторский подход: здесь магия — это и есть магия, а не пулемет, плюющийся заклинаниями. Противника можно заморозить, сжечь или еще как-нибудь зверски растерзать. Оружие отличается добротностью (умели в средние века делать!) и весьма милым свойством ломаться от длительного использования. Хотите проверить? Саданите мечом по кирпичной стене: уверяю вас, ему поплохет. То же самое и с кулаками героя. Попав ненароком не по противнику, а по каменной кладке, вы рискуете избавиться себя от лишнего здоровья. Игра довольно кровавая, ибо без этой красной жидкости никак не удаётся разрубить противника от темечка до пяток или раскрошить оному челюсть "утренней звездой" (палка и металлический ежик, соединенные цепью).

Откровением выглядит и возможность прыгать через препятствия, а также ложиться на землю (дабы проползти под низко висящими предметами). Полагаю, вам понравится и вид собственных стрел, торчащих из стенок, куда вы их отправили из пацифистских соображений. На стрелы, кстати, можно запрыгнуть, на них можно постоять, но вот вытащить назад, увы, не получается.

Вероятно, чтобы привести пользователей в полный и окончательный экстаз, авторы сотворили растрескивающийся под ногами пол. Трещины, конечно же, открывают раскаленную лаву, через которую и приходится прыгать.

Впервые в этом жанре появилась возможность поиграть при высоком разрешении (640x480), правда, достичь нормальной скорости игры удастся только на очень мощном компьютере.

Думаю, что в плане спроса у Witchaven'a еще все впереди: ведь пока вышла лишь демо-версия с тремя уровнями.

iD как зеркало DOOM-революции

А теперь поговорим о нем, великом и могучем.

Для начала вспомним, как все начиналось. Жила-была фирма. Да не





простая, а iD Software. И выпустила она в конце восьмидесятых совершенно новую для того времени игру — Wolfenstein 3D. И до того эта игрушка оказалась удачной, что некоторые игроманы до сих пор от нее кайф ловят. Но это был лишь восход игр класса 3D-action. Солнцестояние для этого жанра началось чуть позже — с выпуском очередного продукта все той же фирмы — DOOM'a великолепного. Суть осталась "волчьей" — "убей их всех". Но теперь эти "все" стали подлинными красавцами, их стало много и, естественно, они стали гораздо опаснее.

Action вышло из тесных коридоров на улицу, в высокие залы и на широкие лестничные пролеты. Исчезло то давящее чувство, которое вызывалось низкими потолками (клаустрофобия думоподобная — вот его имечко. — Ред.). Поглядев в окно, можно было увидеть небо и горящий город. И зрелище это должно было вселить в играющего ненависть ко всем злодеям, затаившимся в лабиринте и пока даже не подозревающим о скором возмездии.

Среди всего этого великолепия чьей-то щедрой рукой было разбросано оружие. Да какое! Принципиально новое, мощное и надежное.

Виртуалы-садисты получили долгожданную бензопилу, которая не требовала для своих механических

внутренностей ни капли бензина и работала исключительно на честном слове. Причем вечно.

Эстетам была вручена плазменная винтовка, стреляющая быстро, красиво и с изумляющей эффективностью.

Впервые появилась потрясающе-гениальная возможность сразиться с товарищем по сети (Deathmatch), которая явственно показала, что дружба дружбой, а BFG-то врозь. Впрочем, сообще можно было повоевать с монстрами (режим Cooperative, считающийся в России чуть ли не дурным тоном).

После феноменального успеха DOOM 1 id благоразумно не стала почивать на лаврах, хотя вполне могла бы это сделать. Вслед за первой версией вышла не менее триумфальная вторая, показавшая на том же самом "железе" значительно большую скорость. Второй DOOM — это еще и более сложные уровни. Например, бывший ранее самым крутым кибердемон теперь встречается уже на восьмом уровне, чем весьма удивляет играющего.

По части оружия никаких существенных изменений не произошло; разве что появилось "оружие профессионалов" — двустволка, обладающая потрясающей убойной силой и одним большим... минусом. Дело в том, что на ее перезарядку уходит довольно много времени, поэтому вы — воленс-ноленс — вынуждены слушать, как над вашей головой свистят демонские заряды. А это слегка утомляет.

Изменения коснулись и Deathmatch'a. Во-первых, стало возможным играть по кабелю RS-232 (правда, только вдвоем). Во-вторых, появился Deathmatch 2.0. Теперь абсолютно все предметы (аптечки, патроны и прочие бонусы) возрождаются через тридцать секунд после их взятия.

Но основной причиной популярности DOOM'a, на мой взгляд, явился тот факт, что эта игрушка обладала почти абсолютным для того времени качеством. А еще — великолепным дизайном уровней. К примеру, почти все этапы второго DOOM'a разработаны исключительно под Deathmatch, а посему не затянуты и интересны.

Так, iD Software превратилась в живую легенду, от которой все игроманы с нетерпением ждут только шедевров. И таковой, похоже, скоро будет выдан американской фирмой

на-гора. Имя этого проекта — Quake. В игрушке (со слов еще одной легенды — г-на Ромеро), как и в чеховском идеальном человеке, будет все прекрасно, к тому же авторы решили наконец-то соблюсти некоторые весьма важные законы физики (один из примеров — упав вниз головой, вы больно-пребольно ударитесь). Добавится топор, который можно будет молодецки вращать вокруг себя. По части Deathmatch'a iD обещает совсем уж фантастические вещи: в него якобы смогут играть до ста человек...

Made in Russia? Разве только Imperia...

Напоследок считаю совершенно необходимым упомянуть о том, что 3D-технологии есть и в России. Взять хотя бы игрушку Imperia фирмы Nikita. Наличествующая в Imperia явная "думоподобность" ее только украшает. Кардинальным отличием русской игры является то, что она сделана под MS Windows. По играбельности "Империю" немного не дотягивает до описанных выше шедевров, но ведь это первый опыт. Будем снисходительны. А еще давайте пождем от "Никиты" очередных 3D-игрушек. Говорят, они не заставят себя долго ждать...





Зовите меня просто: Мозг-На-Ниточке

Бросив все дела, нетерпеливо — слишком уж много дифирамбов пропето этой игрушке — вбегаю в Brain Dead 13 и вижу стаю полутораметровых летучих мышек, подлетающих к старинному замку. В уши бьет какофония, под которую в аду, верно, поджаривают грешников. Замок. Каким положено быть жилищу злодея (то что здесь обитает злодей и душегуб — видно невооруженным глазом)? Иссиня-черным, со множеством башен и лабиринтов, к тому же висящим... на тоненькой платформе над бездной!

Знакомлюсь с обитателем сей неприглядной обители. До ужаса



мил вот этот парнишка с горящими глазками, очень выразительной физиономией и артистическими кренделями, которые он выделяет своими лапками. Так бы и чмокнула в щечку! Правда, слишком уж пронзителен взгляд, а пальчики через секунду-другую превратились в... колюще-режущие трезубцы. Но зато какие пластика и грация! Четко осознаю: главное — не обидеть, главное — побыстрее унести ноги.

А вот и сам душегуб! Лично, собственной персоной. Только что же в нем зверского? Хм-м... Обыч-

Двум смертям не бывать... А десяти?

Екатерина Лесовая

*Девочка Маша в мячик играла,
Мячиком в тетю случайно попала.
Тетя сказала: "У-у, стрекоза!"
Долго на пальцах моргали глаза...*

ный Мозг-На-Ниточке. Да еще и в аквариуме. Эка невидаль! Говорят: очень умный, интеллектуал каких мало. Оно и заметно: разве б стали создавать ему такие комфортные условия, менять каждый день физиологический раствор, поддерживать температуру, если б он был дураком? А кусок протоплазмы только тому и рад: и думает, думает, думает...

Но над чем, разрешите узнать. Элементарно, Ватсон: как бы поскорее сжить вас со свету, заселить замок монстрами с крючками вместо пальцев, превратить всех обитателей замкового сада в Злость, Шипы и Ядовитые Пасты.

Мораль: не доверяйте говорящему Мозгу управление всей компьютерной сеткой.

Будем знакомы: Ланс. Студент, комсомолец, спортсмен и, наконец, просто шельма!

Но среди замковых гопничков (bad guys) есть и наш герой — Ланс Калахад, непоседа и любитель приключений. Надеюсь, вы его быстро разглядите и в дальнейшем будете любить и жаловать. Он приметен: у парня потрясающая огненно-рыжая грива по пояс, на которой плотно приземлилась бейсбольная кепка. (Говорят, Ланс не расстается с ней даже в бане.)

Мальчик безобиден. Именно так! За всю игрушку он не убивает ни одного помогающего монстра! При этом он — настоящий кремь: танком Т-34 движется к главной цели не взирая на препятствия и бесконечные собственные... Fatality. В общем, гвозди бы делать из этих людей...

Цель — все, движение — ничто

Действительно, а что есть главная цель? Объясняю: пройдете по сумрачным переходам замка, минуя лаборатории, кухню, библиотеку (все время прямо, потом раз двадцать направо). После чего окажетесь в саду. Здесь быстренько берите ноги в руки и рвите к заповедному фонтану — некоему эффектно-му скульптурному сооружению. На его верхушке находится обыкновенный электрический рубильник, отключающий компьютерную сетку. Вот он, кстати, без всяких предохранителей и семи дверей с замками, — светится на голове у памятника. Добраться туда пара пустяков (шютка). Ориентируйтесь на Ланса.



Парень, как уже сказано, идейно подкован, все его экранные эволюции выражают одну старую, как мир, мысль: цель — все, движение — чушь собачья (еще одна шютка).

Приказ: "Пленных не брать!"

Тем временем, пока мы здесь вдавались в теоретические дебри, в черной-черной комнате черного-черного замка среди черной-чер-



ной паутины и кучи сваленных каким-то разгильдяем старинных свитков раздает-

ся грозный бас уже знакомого вам содержимого черепной коробки. "Изловить Ланса! Взять его живым или мертвым!" — властно вещает Мозг вжавшемуся от страха в стенку крюкорукому монстру. А дальше



— по принципу "пленных не берем". (Назовите мне хоть одного монстра, которому пришлось бы объяснить значение этой фразы...)

Крюкорукий только что поймал муху, изрезав при этом еще одну карту местности. Подкрепившись, существо наполняется решимостью и с жаром бросается выполнять указания шефа. Подать сюда пилочку для ногтей! Отполированные и наточенные крючки легко режут воск, дерево, мясо. Человечье мясо. Мясо Ланса... Одним словом, мы не на сцене, и человечинка лучше всего идет с хренком-с!..

Что касается процесса, можно отметить, что Ланс умеет не только бегать, но и цепляться, а также прыгать. А вот через сад, увы, существует лишь единственный путь. Парнишка обладает потрясающей генетической памятью, совпадающей с памятью игрока, и поэтому при воскрешении всегда оказывается в точке своего удушения, по-

едания и т.п. Поэтому, если вы не страдаете жестоким склерозом, нащупать единственно верную дорогу к фонтану не составит особого труда. Часа так через три-четыре.

...Ланс стоит на балконе, обозревая зловещий (потому как в лунном свете) парк, за которым возвы-

шается изваяние с горящими очами, на чьем лбу светится заветный рубильник. И тут, как из-под земли, вырастает пузатый крюкорукий. (У игры есть одна неприятная особенность: сколько ни оглядывайся, если опасность уже появилась в поле вашего зрения, сделать что-либо невозможно.) И вот два существа превращаются в искрящийся клубок зубов, копыт, рогов...

О, Yeah!!! Утолщение в стволе гигантской лианы набухает, превращаясь в ярко-желтый плод. Он взрывается — и на свет очередной раз появляется Ланс, только что изжеванный монстром до состояния "бубль-гума". "Оп-ля! А вот и я!" — рыжая шевелюра и картинный жест разведенных рук придают ему сходство с клоуном. Слабонервные начинают похихикивать. Молодой человек поправляет головной убор (сдвигая козырек на затылок) и складывает руки на груди. "Ну, кого я еще не бивал?"

Наученная горьким опытом, даю себе клятву стоять за симпатичного героя горой и давлю сразу на все кнопки. Еще раз оглянувшись,



Ланс прыгает с балкона. В сад.

Маленький мальчик в садик залез. Сторож Василий достал свой обреза...

Чудо-сад! С виду он почти безопасен. Лабиринт из дорожек между коричнево-зеленоватой растительностью смотрелся бы однообразно, если бы не... свежесвырытые могилки,





покрытые мхом античные скульптуры и скамеечки (наверное, для молодых парочек из числа покойников). Но... первый поворот — и от мальчишки остается лишь клоч волос да кепка, наколотая на частокол.

Возродившись на сей раз из цветка, Ланс подбегает к следующей развилке. Куда пойти, куда податься? Направо? Или прямо?.. Бедный ты мой человечек! Мысль о том, куда отправиться, была последней: парень успешно исчезает в желудке смачно облизывающегося питона.

Одним словом, вы поняли: в этой игре нельзя стоять на месте — съедят.

...Глаза становятся неестественно белыми, голова сначала синееет, потом обесцвечивается... Жаба выплевывает кепку и дружелюбно улыбается.

Или лучше так: заслуженная танцовщица зеленого мира Лиана не могла жить без теплого красного сока, текущего в жилах Ланса...

А можно и так: к тебе подскакивает юный грибочек с милой надписью на шляпке, свидетельствующей о его ядовитости, и взрывается у тебя под носом. Славный домик будет у его деток...

Главное — не умереть от хохота...

Специально для людей с длинной памятью: увидев нерешительность крюкорукого, Ланс стал, было, разрабатывать план, как усыпить бдительность этого монстра, и... Теперь парень может думать сразу в трех направлениях. Тремя частями...

На самом деле преодолеть садовые препятствия не так уж трудно — главное не помереть при этом от хохота. Поясню свою мысль: игрушка вовсе не выглядит таким сандистским роликом. Это, скорее, черный юмор. Причем очень достойный. Впрочем, нет. Погорячилась. О каком достоинстве может идти речь, если плиты площади, на которую ты ступила, начинают ходить ходуном, а под ними... кислота?!

Едва допрыгав до фонтана, немудрено тут же упасть в лужу. И тогда от вашего суперменского облика останется лишь клочок рыжих волос да вездесущая кепка.

Помните пушкинского Командора? Того, который мерной поступью сошел с пьедестала, когда его утомили проделки донна Гуана... Очень похоже. Наш железный гость — не то морской воевода, не то рыцарь с трезубцем, посылая Лансу обворожительные взгляды и освежающие кислотные струи, при этом рыча и скрежеща, делает попытку заколоть парнишку. А то и просто скинуть его с пьедестала. В этот момент нервы начинают шалить так, что стремишься нажимать на все кнопки сразу с частотой не менее 120 раз в минуту!

Ради интереса можно, конечно, умиротворенно положить руки на колени и просмотреть еще парутройку интереснейших смертей нашего героя. Но тогда борьбу с памятником придется начинать сначала.

Но вот Ланс наконец-то залезает на трезубец (главное — не свалиться; чувство полета — это здорово, но, приземляясь, вы нанизываетесь на стройные ряды зубок Нарцисса Остролистного). Вы можете подползти к голове железно-

го монстра, можете даже оторвать один из двух светящихся усиков рубильника... но потом лучше сделать ноги. Объясняю, почему: как вы поступаете, когда у вас в волосах запутывается комар? Аккуратно вынимаете его и не совсем аккуратно размазываете... В общем, после этого вас благополучно, даже не поздравив, выбрасывает в меню.

Вот и все. Уверена, пройдя все игрушечные препятствия и преодолев все невзгоды, у вас появится острое желание показать это компьютерное чудо своему приятелю. А тот расскажет о замечательном Brain Dead 13 еще кому-нибудь. И так далее. Прекрасно! Чем больше людей будут знать о существовании этой великолепной игры, тем лучше!

От редакции. Подчеркнем еще раз, что речь шла о демонстрационной версии игры (playable demo). Учитывая выдающиеся качества этой игрушки, мы все с нетерпением будем ждать ее коммерческого варианта. (Смущает, правда, одно обстоятельство: "демо" Brain Dead 13 занимает 135 Мб! Сколько же будет "весить" полная версия? На модеме не унесешь. Это точно...)



Название игры: Brain Dead 13 (playable demo)

Производитель: ReadySoft

Рейтинги

графика: 100 %

звук: 95 %

сюжет: 90 %

Общий рейтинг: 95 %



IBM

Игра Jazz JackRabbit

Если ваш замечательный кролик (или вы лично) устал настолько, что просто падает с ног, остается одно — “притормозить” игру (клавиша **P**), нажать **BackSpace**, а затем набрать один из приведенных ниже кодов.

ARJAN — возникает текстовое сообщение, а экран начинает дрожать.

BAD — у Jazz'a появляется птица-помощник.

BOUF — полное здоровье и неуязвимость.

CSTRIKE — появляется летающая “доска”.

DOOM — враги становятся намного сильнее.

GREETZ — появляется текстовое поздравление.

GUNHED — все оружие, максимум патронов и непрерывный огонь.

HOOKER — включается дополнительный трехмерный уровень.

KEN — выход из игры.

LAMER — пропускается текущий уровень (очень хорошее слово!).

MARK — смерть кроликам!

SABLE — суперскорость, суперпрыгучесть, одним словом, суперкролик.

TIM — появляется текстовое сообщение.

Игра Nova Storm

В игре существует специальный скрытый уровень, попасть на который можно, набрав **TOMATOES**. Делать это следует тогда, когда вы управляете истребителем. Здесь можно собрать все оружие и вдоволь пострелять по поматам. Когда секретный этап исчерпает себя, вы оказываетесь на последнем уровне.

Игра Syndicate

Чтобы использовать эти коды, вам придется соответствующим образом переименовать команду.

Если команду назвать **NUK THEM**, то на карте можно будет выбирать любую страну.

COOPER TEAM — дополнительные вещи и деньги.

WATCH THE CLOCK — ускоряется время и процесс изобретательства.

Игра Terminal Velocity

Внимание! Некоторые из приведенных ниже кодов могут не работать с незарегистрированной версией игры!

3DREALM — на экране появляется надпись “SMOKIN!”, непрерывный огонь.

MANIACS — заполняются ускорители.

TRFRAME — в углу появляется счетчик кадров.

TRIFIRO — бессмертие.

TRIFIR1 — плазменная пушка (PAC) и патроны.

TRIFIR2 — ионная пушка (ION) и патроны.

TRIFIR3 — лазер (RTL) и патроны

TRIFIR4 — неуправляемые ракеты (MAM) и патроны.

TRIFIR5 — управляемые ракеты (SAD) и патроны.

TRIFIR6 — торпеды (SWT) и патроны.

TRIFIR8 — полные ускорители.

TRIFIR9 — бессмертие.

TRIGODS — бессмертие.

TRINEXT — переход на следующий уровень.

TRISHLD — полная защита.

TRSCOPE — осциллограф звука.

Игра Dark Forces

LABUG — герой уменьшается в размерах, и ему становятся доступны весьма узкие и низкие проходы.

LACDS — включается полная карта уровня, на которой обозначены все недруги, предметы и двери.

LAIMLAME — бессмертие (в других играх это называется “God Mode”, а на жаргоне игроков — “игра с фанатой”).

LAMAXOUT — максимум патронов, защита.

LANTFH — телепортация на этаж ниже или выше текущего.

LAPOGO — снимается проверка высоты, что позволяет герою забираться на стены.

LAPOSTAL — все оружие и патроны.

LARANDY — в течение 50 секунд ваш огонь будет значительно мощнее.

LAREDLITE — враги “замораживаются”; в этом режиме недругов можно лишь ранить.

LASKIP — завершается текущий уровень.

LAUNLOCK — все ключи и кодовые карточки.

Коды уровней (позволяют перейти с одного уровня на другой):

LASECBASE — уровень 1, Secret Base.

LATALAY — уровень 2, Tac Base.

LASEWERS — уровень 3, Anoant City.

LATESTBASE — уровень 4, Imperial Weapons Research Facility.

LAGROMAS — уровень 5, Gromas Mines.

LADTENTION — уровень 6, Imperial Detention Center.

LARAMSHED — уровень 7, Ramses Hed Docking Port.

LAROBOTICS — уровень 8, Robotics Construction Facility.

LANARSHADA — уровень 9, Nar Shaddaa.

LAJABSHIP — уровень 10, Jabba's Ship.

LAIMPCITY — уровень 11, Imperial City.

LAFUELSTAT — уровень 12, Fuel Station.

LAEXECUTOR — уровень 13, The Executor.

LAARC — уровень 14, The Arc Hammer.

Приставка GameBoy

Игра NEMESIS

Остановите игру (**пауза**) и наберите:

B B B B A A A A A — скорость и защита.

U U D D L R L R B A — защита, лазер и ракеты.

Игра Fortified Zone

Пароли:

1111, 3375, 1681, 1122

Игра Pipe Dream

Пароли:

**05 NAHA, 09 GRIN,
13 REAP, 17 SEED, 21 GROW,
25 TALL, 29 YALI**

Игра Faceball 2000

На уровне 1 найдите выход, выстрелите в него пять раз, затем снова погуляйте по уровню. Теперь вы сможете разыскать дополнительные “жизни” и ускорители, а также пять различных выходов, которые смогут перенести вас на любой из пяти уровней.

(Продолжение на стр. 89)

The Last Dynamite



Детали два товарища

Алексей Бобров, Дмитрий Дмитриев

*Ракета пролетела, и ага...
Ракета пролетела, и товарищ мой тю-тю...
(народная песня)*

Подростки из Маунт-Балди

Когда-то, а именно в конце нынешнего века в далекой стране Америка, в деревеньке Маунт-Балди жили-обитали два тинейджера — Мел и Док. Нормальные в общем-то ребята, кроме, пожалуй, одного — уж слишком были задвинуты на электронике и прочей разной технике. Например, однажды в соседней деревеньке пропали абсолютно все радиоприемники. Кто и зачем? Ясное дело — наши ребята поработали, а вот зачем... Как объясняли сами Мел и Док в полицейском участке, им очень хотелось соорудить устройство для связи с космосом. Интересно, не так ли? Еще один штришок к портрету двух дружков — у них никогда не было родителей. Это не значит, что папы и мамы оболтусов погибли в автокатастрофе или бросили своих чад, когда те только-только появились на свет. Нет, все и проще, и таинственней: у Мела и Дока родителей не было принципиально. НИКОГДА. Что ж, вероятно, случается и такое. Мир полон тайн и чудес...

Во всем остальном ребята, повторимся, были обычными: снимали небольшую квартирку, исправно платили за нее зеленые денежки, виски не пьянствовали и дисциплину не хулиганили.

Однажды, правда, производя свои опыты, взорвали комнатенку и часть прилегающих к ней помещений к чертям собачьим, но это так, шуточки, эпизод. Впрочем, с него-то все и началось.

Возмущенная маленьким ядерным взрывом общественность быстро накачала письмо хозяину дома, требуя выставить изобретателей за дверь. Домовладелец по кличке Джон Смит, который в это время отдыхал на Гавайях, был в неплохом настроении и не стал требовать



мгновенной очистки помещения. "Даю вам, негодяи, три месяца на сборы; и чтоб духу вашего потом не было..." Прочитали "негодяи" факс, почесали в затылках и... пропали. Да так, что даже и духа своего не оставили. Слово в черную дыру провалились. Только что были, и ага — растворились, даже не поманив в даль светлую и не оставив весточки.

Таинственное исчезновение

В общем, ребята отбыли в неизвестном направлении, не оставив решительно никаких следов, что привело к замешательству в местных полицейских и журналистских кругах. Кстати, в этот же вечер над Маунт-Балди пролетал какой-то неопознанный летающий объект, однако видел его только деревенский алкаш. Кто же поверит горькому пьянице и тем паче станет связывать появление НЛО с исчезновением двух подростков? Правильно, никто.

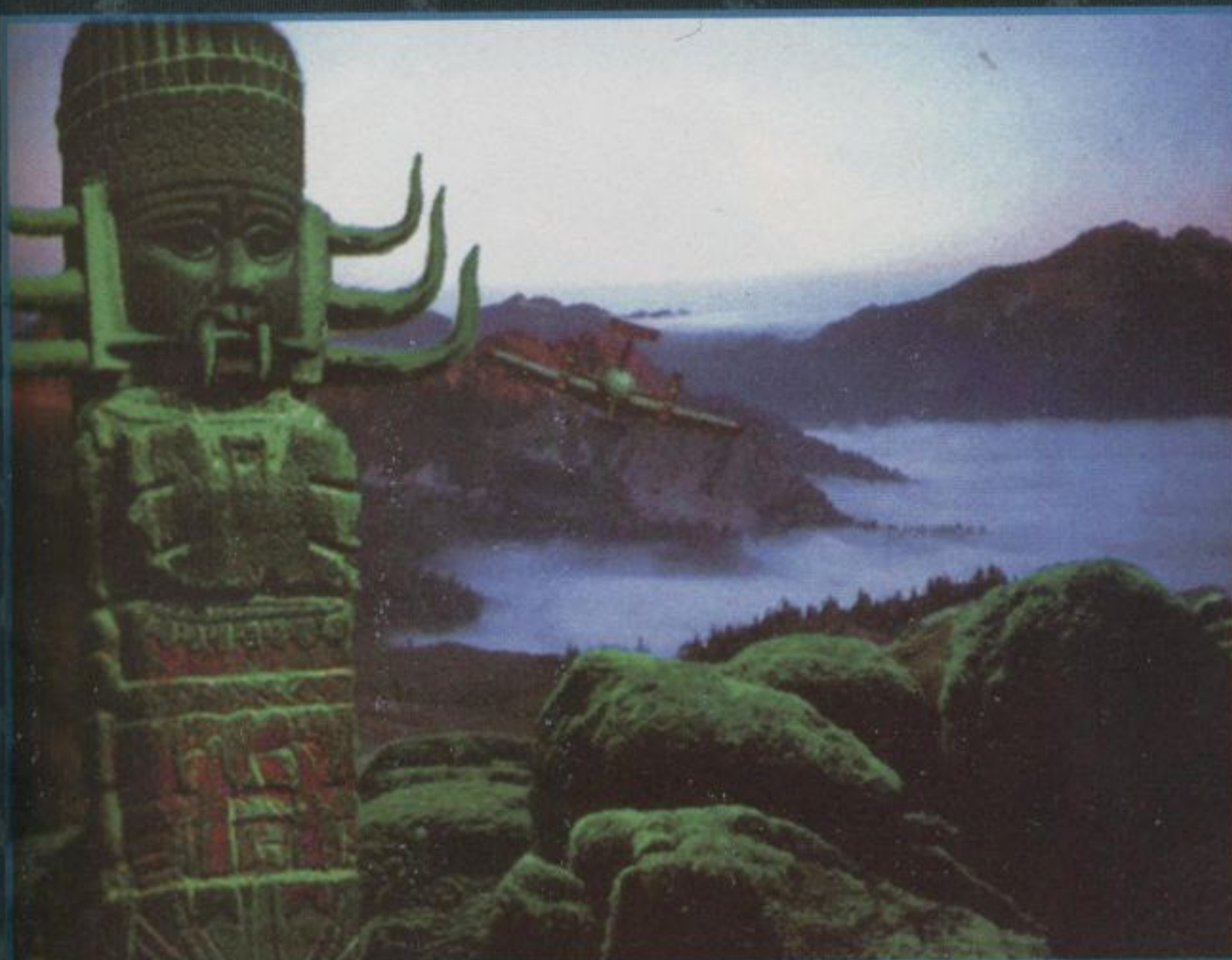
К тому же зачем переживать за тех, кто доставлял одни хлопоты? Так рассудили соседи Мела и Дока и, для видимости поплавав, разделили их движимое барахло, закатив знатные поминки-проводы. На чем скорбь и печаль, а также и сама память о пропавших юношах скоропостижно прекратили свое призрачное существование.

Что же это было?

А вот что. Получив злополучный факс от домовладельца, тинейджеры, дабы рассеять тоскливые думы, занялись каждый своим любимым делом: Мел, напялив на голову мультимедиа-шлем, пытался пройти четвертый уровень в созданной им же игре, а Док сел за отладку прибора для связи с галактикой 1111. Но тут неожиданно заработал их постоянно включенный радар. Конечно, сигналы из космоса ничем выдающимся не являются, так как приходят едва ли не каждый день, но этот был каким-то особенным — уж больно странно потрескивал радар при приеме.

Приняв полученное космическое сообщение, наши герои подвергли его тщательной компьютерной обработке, результатом которой явились некие координаты и время. Что сделали ребята? То же что и любой здравомыслящий человек, если б оказался в подобной веселенькой ситуации: быстро оделись, взяли попить-пожевать и побежали (время поджимало) туда, куда позвали неведомые космические силы.

Но встреча невесть с кем как-то не получалась. Невесть кто задерживался.



The Last Dynasty

GAMES MAGAZINE #4

Games
Magazine

21

Или вовсе передумал приходить. Подростки, покурив, решили уже собираться обратно, но тут...

Но тут над их головами зашелестел тот самый неопознанный местным алкоголиком летающий объект. Не успели ребята раскрыть рты от удивления, как над их головами повис второй инопланетный корабль, который тут же начал поливать их смертоносным огнем из всех бортовых орудий.

Что в таком положении предпринимают нормальные люди? Верно, бегут ко второму кораблю (он уже приземлился), чтобы найти там защиту и опору. А теперь разрешите задать еще один вопрос: что делают люди, оказавшиеся в чужом космическом корабле? И опять вы угадали: они немедленно дают старт и отправляются мстить обидчику. Ну, а Мел и Док, как вы помните, были рядовыми американскими юношами. Короче, они так и поступили. От корабля-агрессора остались рожки да ножки, а наши летуны, отбомбившись, взмыли вверх и спустя какое-то время приземлились на некой базе.

База. Здравствуй, сынок!

Огромную консервную банку хорошо представляете? Так вот, этот космопорт ничего общего с консервами не имел. Высокие потолки помещений испускали мягкий свет, туда-сюда сновали очень деловые люди, невероятное количество ангаров и техники...

Вдруг Мел заметил окруженного телохранителями высокого мужчину, выделявшегося среди обитателей этой миницивилизации то ли гордой осанкой, то ли парашютом за спиной. Группа шла прямо на них. Но братания не состоялось: представившись... отцом Мела, мужчина получил в ответ что-то вроде: "Не надо свистеть, дядя!". Новоявленный папка обиделся и приказал своим молодцам отконвоировать подростка в так называемый "гробик" — на промывание мозгов.

"Гробик" оказался симпатичным помещением информационной поддержки: биоультрафиокрасное излучение быстренько закачало в мозги сомневающегося парня все, что прописал папа. Вот какие знания почерпнул Мел из этого ликбеза: во-первых, мужчина с парашютом — это действительно отец; во-вторых, его пребывание на Земле было спасением, так как за юношей охотился диктатор некой галактики, которому срочно понадобились какие-то знания, находящиеся в голове Мела; Док оказался то ли братом, то ли просто другом, отправленным на

Землю для моральной поддержки и присмотра...

Очнулся юноша в том же космическом корабле, на котором прилетел на базу. Рядом восседал невозмутимый Док, поведавший Мелу, что они летят от греха подальше в ту самую галактику 1111. Летим, согласился Мел, но неужели ты не хочешь помочь папе в благородном деле освобождения захваченной галактики от диктатора? Просто мечтаю, ответил Док. И парни ударили по рукам.

Приключения продолжаются. Ваше вооружение

В распоряжении Мела и Дока, а значит, и в вашем, дорогой читатель, довольно солидный комплект боевой техники — лазер, снаряды с дистанционным управлением, ракеты и хвостовые мины. Чтобы уничтожить максимум кораблей противника, постарайтесь как следует изучить и освоить на практике приданный вам арсенал. Иначе процесс борьбы с захватчиками усложнится в несколько раз.

Лазеры доступны постоянно, но нуждаются в регулярной подзарядке. Для того чтобы осуществить ее, следует хотя бы на время оставить это оружие в покое.

Снаряды с дистанционным управлением используются для поражения скоростных кораблей. После выбора такого снаряда на "полюбившемся" вам вражеском космоплане появляется курсор, а затем раздается звуковой сигнал. Вам остается спустить курок и почти со стопроцентной гарантией размазать недруга по галактике.



Ракеты — это оружие с большим радиусом действия, весьма полезное для уничтожения групп вражеских кораблей, так как их взрыв происходит вблизи объектов, и прямого попадания не требуется.

Хвостовые мины. Серьезное и впечатляющее средство, особенно если за вами гонится корабль противника. Сброшенные мины как бы парят в пространстве. Взрываются только при непосредственном контакте с врагом.

Но этим оснащение космолета не ограничивается. Так, на "лобовое стекло" выводится самая разнообразная информация о состоянии не только вашего корабля, но и выбранного для отстрела вражеского. Интересно, что можно менять способ представления этой информации с цифрового на графический и т.п. А окошки с данными можно перемещать по экрану...

Аркада + квест + стратегия

Если вы вдруг решили, что вся The Last Dynasty состоит из сплошных космических мясорубок, то вы даже и не представляете, как ошиблись. На самом деле очередная игрушка от Sierra — это нечто уникальное, что





мок и задачек у вас вспухнет голова, вы будете собирать предметы, информацию, организовывать ловушки, общаться со встречаемыми людьми или просто... убивать их на месте. В конце вас ждет суперприз — какой, узнаете сами.

По пыльным тропинкам далеких планет...

удачно сочетает в себе элементы аркады, квеста и стратегии.

Стратегия. Если вам мил этот жанр, нажмите во время полета на F8, и игрушка перейдет в режим карты, причем карты трехмерной. Вы сможете увидеть все летательные аппараты и управлять теми, которые закреплены за вами персонально. Что это значит? То, что вы в любой момент имеете право дать приказ атаковать, защищать или уносить ноги (да побыстрее). Выдав распоряжение, можете включить время и спокойно наблюдать за схваткой. При этом никто не будет вам мешать, если вы вдруг захотите переместиться в кабину одного из кораблей и лично принять деятельное участие в сражении.

Квест. Предположим, что вам надоело стрелять и убивать. Нет проблем! Перемещайтесь в более спокойную обстановку приключений трехмерного квеста. Правда, для этого придется выполнить пять или шесть боевых миссий. Зато потом вы запросто сможете "прыгать" из квеста в аркаду и обратно. Приключенческая часть игрушки реализована на самом высшем уровне. И это неудивительно: Sierra на создании подобных игр собаку съела. Действие происходит на огромной, непонятно для чего предназначенной базе. От головоло-

мок и задачек у вас вспухнет голова, вы будете собирать предметы, информацию, организовывать ловушки, общаться со встречаемыми людьми или просто... убивать их на месте. В конце вас ждет суперприз — какой, узнаете сами.

Одно из существенных отличий этой игры от аналогов состоит в том, что вы можете часто залетать на разнообразные планеты. Допустим, вы выполнили определенную миссию, скажем, уничтожили все вражеские корабли в некоем секторе некой галактики. В другой космической стрелялке на этом все и закончилось бы, но The Last Dynasty не "заставляет" вас лететь прямоком на родную базу. Вы можете выбрать еще какое-нибудь приключение, свернув с привычного пути в неизведанную часть космического пространства.

Процесс исследования новой планеты может превратиться в настоящую головоломку, начинающуюся с преодоления спутника-сторожа, который кружит над этим космическим телом. Попав на поверхность планеты, можно отыскать некие уникальные вещицы и разгадать всевозможные задачи, которые мучили вас прежде. Для этого совсем не обязательно рыскать по пыльным дорожкам и пещерам, вы автоматически попадете туда, куда нужно (обычно это какая-то база).

Если же вся информация по причине сломанного sound blastera или незнания английского пройдет мимо ваших ушей, и вы случайно уничтожите нужную космическую платформу

или своего союзника, то мы вам не завидуем. Скорее всего, придется начинать игру с самого начала, что, конечно же, очень обидно. Кроме того, остерегайтесь метеоритов, коими изобилуют все доступные вам пространства игрушки. Короче говоря, ведите себя так, как будто вы на самом деле сели вместе с Мелом и Доком в этот звездолет, чтобы вволю полетать и попутно сразиться с неприятелем.

В общем, "Последняя династия", это, на наш взгляд, одна из лучших игр в своем классе. Гарантируем: каждый, хотя бы раз севший за рычаги управления "Стрелой" (так называется ваш корабль), потерян для общества до тех пор, пока не пройдет всю игрушку насквозь. Здесь прекрасно сочетаются компьютерная графика и живое видео (что случается довольно редко). Компьютерные мультики настолько изящно интегрированы в изобразительный ряд и сюжет, что не могут надоесть в принципе. The Last Dynasty очень удачно написана: например, она предъявляет весьма щадящие системные требования. И это при том, что эмулятор космических битв работает с высоким разрешением в полноэкранный режим, а движения героев в трехмерной приключенческой части игрушки очень плавны. Все это удивляет еще сильнее, если учесть, что игра работает под Windows (похоже, что традиции "торможения" хороших Windows-игр наступает конец).

Автора на сцену!

В заключение предоставим слово создателям The Last Dynasty.

"Это настоящая игра-сражение, полностью модульная и очень гибкая: ее можно настроить как на начинающего игрока, так и на искушенного. В игре тщательно подобраны уровни сложности, усложнение этапов идет постепенно.

The Last Dynasty была спроектирована настоящими профессионалами кино, которых привлекли для того, чтобы обеспечить новый подход к созданию игры и соединить новейшие технологии кинопроизводства с последними достижениями в программировании и графике..."

Игра: The Last Dynasty
Производитель: Sierra
Рейтинги

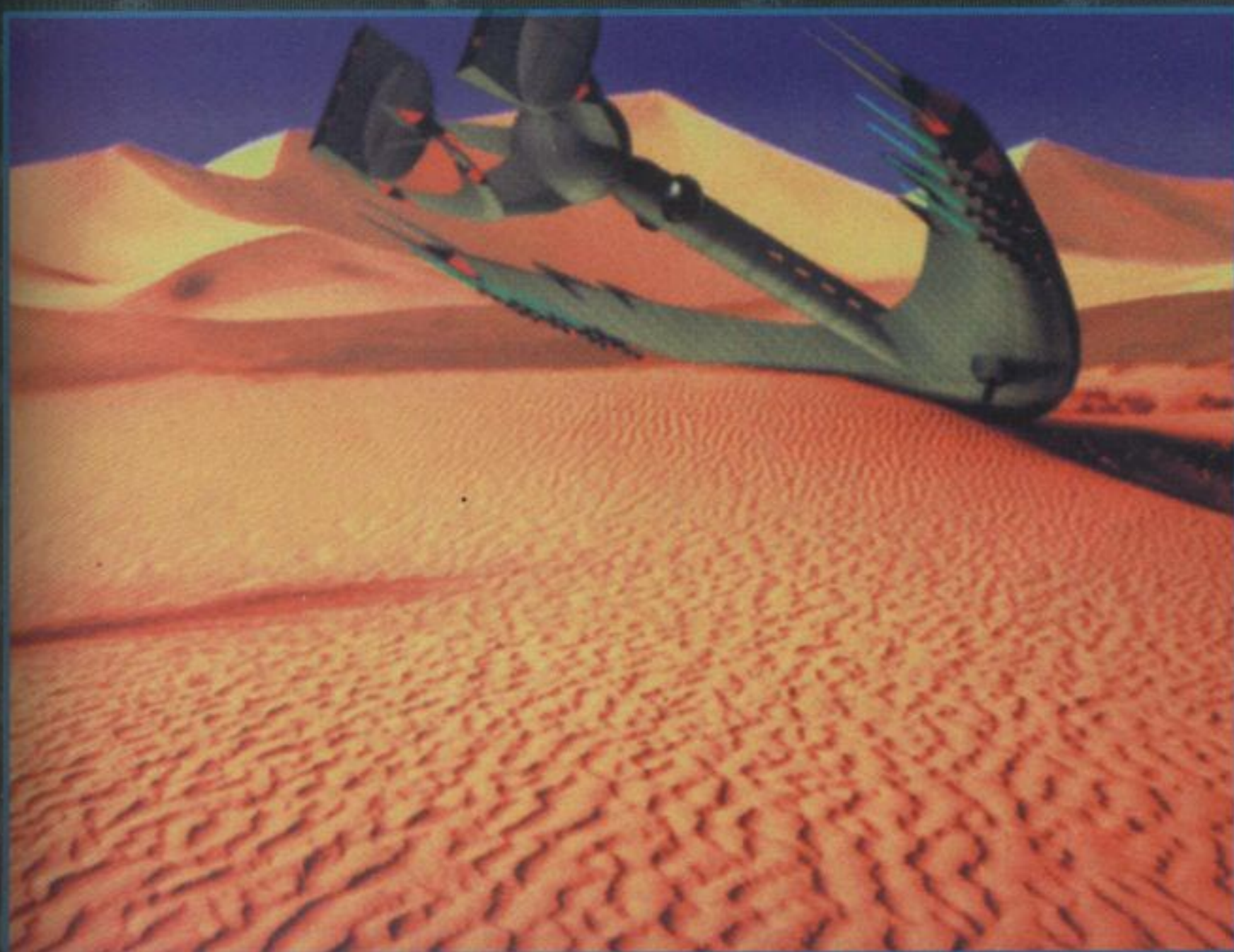
графика: 100 %
звук: 90 %
сюжет: 80 %
Общий рейтинг: 90 %

The Last Dynasty

GAMES MAGAZINE #4

Games
Magazine

23



"Русская версия The Last Dynasty — лишь первый шаг..."

Недавно нам стало известно, что российская компания "Лампорт" приступила к выпуску русифицированных версий игр для ПК. Первой официально локализованной игрушкой в России стала The Last Dynasty, выпущенная фирмой Sierra.

Что и говорить, начинание весьма и весьма приятное. Чтобы узнать о предыстории этого проекта и познакомиться с дальнейшими планами компании, наш корреспондент встретился с менеджером по продаже программного обеспечения "Лампорта" Дмитрием МАРТЫНОВЫМ.

Дмитрий Клюев



— Дмитрий, фирма "Лампорт" отважилась переводить англоязычные игры на русский. Какие соображения двигали авторами этого проекта? Насколько я знаю, подобную деятельность нельзя назвать часто практикуемой. Разумеется, у нас в стране.

Д.Мартынов: — Вы правы, до сих пор легально этим никто не занимался. В принципе, это один из тех пунктов в программе "Лампорта", на который компания делает ставку в будущем. На сегодня у нас подписан протокол о намерениях с четырьмя фирмами. Мы



всерьез и надолго собираемся заняться выпуском полностью русифицированных версий программных продуктов. Так что эта игра — лишь первый шаг.

— В таком случае — вопрос об этом шаге. Первой игрой, переведенной на русский язык, оказалась The Last Dynasty. Не могли бы Вы рассказать, почему выбор пал именно на нее?

Д.М. — У "Сьерры" достаточно долгим был период, когда новые игры появлялись реже, чем раз в месяц. Это, скажем так, средний показатель. Перед The Last Dynasty у них вышел Woodruff, затем была выпущена модифицированная версия Lode Runner'a, потом появилась Larry Collection. Переводить документацию на эти игрушки особого смысла нет, так как их восприятие, на наш взгляд, сильно зависит именно от языка — от того, что звучит в игре или появляется в виде титров. Други-

ми словами, если уж и работать с ними, то стоит переводить всю игру. Но вряд ли таким должен быть первый шаг. Нам казалось, что начать нужно с более простого (технически) и дешевого варианта. То есть с перевода документации. Мы выбрали The Last Dynasty. Здесь более критично именно руководство пользователя, а информация, появляющаяся на экране во время игры, как нам кажется, носит второстепенный характер...

— Если я правильно Вас понял, в дальнейшем "Лампорт" не будет ограничиваться лишь адаптацией документации к играм, а возьмется и за перевод самих игрушек.

Д.М. — Верно. Но вот когда эта работа начнется, пока не ясно. Мы готовы уже сегодня. Но у "Сьерры" на этот счет тоже есть свои планы, которые составляют задолго до того, как они начинают реализовываться. Речь идет о полугоде. Нынешним летом фирма расширила (до девяти) количество языков, на которых выпускаются их игрушки. Как только подойдут планы нашего партнера — я не стану их раскрывать, скажу лишь, что это связано с определенными студийны-

ми работами и т.д., — начнут появляться и локализованные игры.

— Более общий вопрос: что побудило фирму "Лампорт" заниматься продажей игр?

Д.М. — Дело в том, что мы всегда мыслили себя в качестве продавцов-дистрибуторов программного обеспечения. А игровое ПО — это часть общего. Правда, раньше отношение к нему со стороны других дистрибуторов было не очень серьезным. По различным причинам: например, некоторые считают, что это бесперспективно из-за огромной доли пиратского рынка. Другим это не кажется интересным: на их взгляд, продажа компьютерных игрушек не способна принести хорошие дивиденды, к тому же не всем хочется иметь сразу много контактов, большое количество поставщиков. Ну, а мы, на свой страх и риск, решили попробовать, так сказать, ввязаться, и наши первые дистрибуторские соглашения (с MicroProse и другими известными фирмами) принесли неплохой результат. Продано довольно много игр.

— Как бы Вы прокомментировали тот факт, что цены на игры в последнее вре-





мя здорово упали? Почему это происходит?

Д.М.: — Я бы не сказал, что цены упали значительно...

— Я говорю об очевидной тенденции снижения цен на легальные игры. С чем это связано?

Д.М.: — Цены на легальные игры упали процентов на двадцать. От общемировых цен, которые, в свою очередь, снизились на двадцать-тридцать процентов, это почти не отличается. Раньше новая игра стоила в среднем около пятидесяти фунтов (розница). Сейчас чаще встречаются такие цифры: тридцать пять-тридцать девять фунтов. Это в Англии. В США диапазон цен примерно тот же (приблизительно 50-60 долларов). За счет чего снижаются цены? Очень просто: множество игр продается в стартовом заказе, оптовикам. Отмечу, что затраты на производство игры окупаются именно в стартовых заказах. А количество таких сделок увеличивается с ростом инсталляционной базы, с каждым проданным мультимедийным компьютером. Так становится возможным снижение оптовых цен. Отсюда и уменьшение цен розничных.

— А какова динамика продаж игрушек у вас, в "Лампорте"? Если, конечно, это не тайна.

Д.М.: — Она соответствует общей динамике реализации программного обеспечения. Правда, сейчас сказывается лето, но в целом — ощущается довольно заметный рост.

— Это приятно слышать. И все-таки, насколько легальной продаже мешают печально знаменитые китайские CD?

Д.М.: — Мешают, конечно, мешают. Они мешают всем, кто продает программные продукты, не только игры. Но при этом надо понимать, что отсутствие пиратского рынка на увеличении легальных продаж сказало бы не так уж значительно. Быть может, произошел бы двукратный рост. Это немного, если сравнивать доли современных пиратского и легального рынков. В основном, клиенты пиратов — это те, кто просто не может позволить себе дорогие игры, и исчезновение нелегальных продуктов не привело бы их в наши салоны.

— Насколько вообще важна торговля игрушками для "Лампорта"?

Д.М.: — Это приличная доля дохода. Настолько, что сейчас уже не идет речь о том, продолжать эту деятельность или нет. Она оказалась очень прибыльной и заметной на фоне всего "софт"-бизнеса. Причем почти сразу, через два-три месяца после того, как мы начали.

— И последний вопрос, связанный, скорее, со спецификой фирмы "Лампорт": сколько времени проходит с момента выпуска игрушки на Западе до ее появления в компании?

Д.М.: — Дать прямой ответ довольно затруднительно, так как правила здесь еще не выработаны. Но есть статистика, на которую в последнее время влияло много приходящих факторов. К чему мы стремимся? Реальными сейчас являются сроки порядка двух недель. Правда, добиться этого срока нам удалось всего лишь несколько раз. Впрочем, тут вмешивались некоторые посторонние факторы, которых, я надеюсь, мы впредь будем избегать. В общем, 14 дней — это вполне возможно. С Woodruff'ом мы вписались в десять дней, работа с The

Last Dynasty шла чуть дольше. Наиболее медленное звено в этой цепочке — книги. Все остальные материалы были готовы менее чем через неделю. В будущем же все частично локализованные версии, я думаю, будут появляться день в день с выходом игры на Западе. Что же касается полностью переведенных игр, тут сроки будут устанавливаться отдельно в каждом конкретном случае.

— Благодарю Вас за интервью.

Послесловие от редакции.

Первое. Прежде всего, нельзя не отметить, что усилия фирмы "Лампорт" в области русификации игр, несомненно, скажутся и на престиже этой компании, и на развитии российского рынка компьютерных игр. Очевидно, что "Лампорт" заметно расширит круг пользователей, так как среди игроманов зачастую встречаются люди, для которых главным затруднением при общении с продуктом является его иноязычность. К тому же, добиваясь сокращения сроков между появлением новых игр на Западе и у нас, "Лампорт" позволяет отечественным пользователям быть в курсе последних достижений в области компьютерных игровых технологий. А это дорогого стоит.



А во-вторых, подчеркнем мысль, прозвучавшую в разговоре и показавшуюся нам интересной. Среди читателей "МИ" (и другой компьютерной прессы) бытует мнение, что с уничтожением (или, по крайней мере, со значительным сокращением) пиратского рынка игрового ПО, резко возрастет процент продаж официальных версий. Однако специалист считает, что подобное маловероятно, речь может идти лишь о двукратном увеличении, которое значимо для легального рынка, но почти ничто для пиратских оборотов.

Но в любом случае приятно отметить, что общее число компьютерных игр, продаваемых в нашей стране, постоянно растет. А среди наиболее популярных игрушек, попавших в отечественные хит-парады, как правило, встречаются абсолютно новые продукты, только-только вышедшие на Западе.



The Last Dynasty

GAMES MAGAZINE #4

Games Magazine

25

Принципы Огородникова, или Играем в Warcraft

Иван Огородников

Привет, смертники! Я Иван Огородников — признанный специалист по игрушке Warcraft ("Варкрафт", если по-нашему), и сегодня я готов преподать вам урок на тему "Как ИГРАТЬ в "Варкрафт", а не как выращивать лучников и прочие овощи, о чем вам так долго и упорно советовали всякие доброхоты (см. 2-й номер "Магазина Игрушек").

Принцип 1

Принцип N 1, которого я придерживаюсь, а потому всегда выигрываю, — никого из виртуальных героев этой игрушки не слушать, никого не жалеть, никого не недооценивать, никому не уступать, никому не сдаваться (держитесь до последнего! выбрасывать белый флаг можно только тогда, когда у вас не осталось ни одного воина!).

Кроме того, захватывайте только те территории, которые важны в стратегическом плане (на остальное лучше не размениваться!). Что это значит? А вот что. Окинув хозяйским глазом карту, прикиньте, что понадобится вашему противнику в ближайшем будущем. Предположим, очередной рудник. Не растекаясь мыслью по древу, смело отрезайте его себе (даже если вы не совсем готовы это сделать в данную минуту). В случае успеха этой акции, считайте, что полсотни процентов победы у вас в кармане. Короче, куй железо, не отходя. А можно и так сказать: у нищих слуг нет...

Ну, а если силенок у вас маловато на то, чтобы хапнуть немедля чужое, разнесите вражеский рудник вдребезги вместе с мечтами противника. Пусть плохо будет тому подлецу, который не думает о прошлом своих детей!

Принцип 2

Принцип N 2, от которого нельзя отступать даже под страхом смерти, — выстраивайте свои войска наилучшим образом.

Первыми к врагу должны стоять ваши катапульты. Фланги занимают рыцари, перехватывающие катапульты противника и прочих уродов. Позади армады метательных снарядов стоят тысячи лучников, которые прикрывают все, что находится в поле их профессионального интереса. Ну, а за ними располагается десятка три подобных же группировок, до зубов оснащенных пейджерками (чтобы облегчить вам процесс командования), — эти точат свои тупые сабли в преддверии медленной и бездарной контратаки или еще более медленного продолжения вашей дурацкой вылазки.

Никогда не слушайте тех умников, которые орут, выпучив глаза: "Лучников! подать мне лучников! еще лучников!.." Ерунда! Лучники (archers) в "Варкрафте" — это почти статисты, играют на вторых ролях, а



Правильное расположение войск — залог успеха.

именно — охраняют катапульты от вражеских рыцарей и прочих гадов, а еще бдят около вашего жалкого поселения, дабы туда не проникли видимые и невидимые лазутчики врага. Впрочем, от элементарей (elementals) эти ребята — почти пустое место, что мертвому припарки и слону дробина, однако с ними все же лучше, чем без них.

Кстати (раз уж вспомнили), об элементарях и остальных явно неземных тварях. Скажу прямо: против лома нет приема, если только у вас в запасе нету пятидесяти тысяч конджоеров (conjurers)... Одним словом, опасайтесь этих животных, будто это какие-нибудь кибердемоны из другой известной игрушки. Мерзавцы особенно страшны, когда, воспользовавшись невидимостью (invisible), приходят прямо к вам в сердце и нагло отнимают у вас жизнь! С этим подлым приемом бороться очень трудно, но можно. Надо лишь окружить свое поселение стеной, чью толщину нельзя измерить вашими слабенькими инструментами. Второй способ — окольцевать парой слоев сельцо имени Вас, любимого толпами ваших подопечных (например, рыцарей и лучников) и добавить еще пару-тройку концентрических окружностей из катапульт...

А теперь чуть более развернуто о некоторых способах лишения покоя вашего противника.

Вы медленно, но верно выращиваете свой "мегаполис" до состояния, которое коротко можно охарактеризовать, как "тупо, сытно и мордато". Это когда вам неку-



Операция "Крысиный лаз" почти всегда приводит к очень эффектной победе (желтая стрелка указывает на базу противника).

да девять людей. Но то что они бездельничают, не самое главное. Лишь бы ваши крестьяне (peasants) добывали нужное количество тухлого золота 555-й пробы, на которое не купишь даже триста граммов вонючего мяса и "кубик" гнилого леса, негодного даже на спички для обустройства пожара в осином гнезде противника.

...Итак, вас выкинули в унылое место под названием "лес". Первым делом, если вы играете с живым соперником, начинайте, не торопясь, словно вы кусок мороженого мяса, развивать свою отсталую технологию и зачуханную промышленность, не забывая возводить колхозы и выращивать в "Таун Холме" (Town Hall) личных кулаков. Последних должно быть столько, чтобы обучение солдатиков в трех казармах не отнимало денег. Не забывайте и о лесе, ведь из него делают бумагу, на которой потом напечатают ваш некролог. Не волнуйтесь о том, что скажет "Гринпис", вырубайте леса, не жалеючи, вы не белки. К тому же заросшие корабельными соснами и елками-палками боевые позиции — это минус! Выигрывает всегда оперативный простор, позволяющий быстро перемещать тонны войск из пустого в порожнее. Наконец, вам все равно понадобится место, где вы будете хоронить своих бойцов.

Если вы у мамы непоседа и вам опостылело кормить невоющих солдат, начинайте войну, как только почувствуете в себе внутреннюю готовность к этому подлому, но справедливому делу. Если же вы хотите сыграть поинтересней, то попытайтесь возмужать за годы холодной войны в лесу, захватите стратегические точки, постарайтесь незаметно прорубить в душу противника крысиный лаз (см. картинку) и поставьте там несколько катапульт. На мой вкус, лучше играть с "Hurry up guys" (о кодах см. ниже). Это придает процессу особый накал, ибо эта функция ускоряет постройку всего, что строится, и дает возможность быстрой контратаки.

Наконец, вы, подготовившись по максимуму, смогли выдать из себя слово "война". Старайтесь нападать на врага со всех сторон, чтобы он чувствовал себя, как бревно у дровосека. Сейте панику в его рядах, наносите сначала дохленькие удары (они испортят супостату настроение), а затем прикладывайте его посильнее. Все это время придерживайте примерно половину своей армии в законсервированном виде (это ваш кинжал за пазухой). В час "X" эти ополченцы-добровольцы добьют гада в его логове.

Некоторые нюансы управления

Если к вам устремляются вражеские катапульты, немедля натравливайте на каждое орудие оппонента пару своих, но так, чтобы в них нельзя было попасть одним выстрелом.

Если же в ваши владения вторгаются живые враги, даже и не пытайтесь остано-



На рисунке показано, к чему приводит неумелое командование объединенными войсками. Катапульта целится в первого, а убивает второго, третьего и четвертого.



Катапульта стоит за один шаг от места выстрела. Это позволяет ей произвести залп в режиме атаки и выжить. В большинстве случаев выживает именно атакующая катапульта.

вить их катапультами. В большинстве случаев это смерть. "Тормозите" ребят своими лучниками и рыцарями.

Если вы заметили отбившегося от основной вражеской стаи лучника или рыцаря (даже если их несколько), аккуратно валите его катапультай.

Тройной огненный дождь успешно способствует умерщвлению всего живого. Под покрывалом "invisible" к спящему врагу подкрадывается несколько конджоеров, и понеслось! В общем, с магией выиграть легко, поэтому я не буду вдаваться в подробности, сами додумаетесь. Куда как интересней биться без волшебных штучек. Хотя — кому что...

Продолжим. Между прочим, в вышеописанных терактах с катапультами и заключается победа. Кто шустрее и ловчее, тот и пьет шампанское. Умеете работать с мышкой — вы победитель, нет — потренируйтесь на кошках.

Советы начинающим и матерым

Несколько слов для начинающих и кончающих. Никогда не орудуйте объединенными войсками в опасной близости от вражеских катапульти, так как гнусное металлическое средство целится в первого встречного. Правда, это вовсе не значит, что пущенный снаряд не прикончит всех, в кого попадет (см. картинку).

Это важно, ибо очень точно подверстывается под народную мудрость "пуля дура, но вмажет, мало не покажется!".

Арбалетчики-люди стреляют на один шаг дальше, чем копьёметатели-орки. Пользуйтесь этим усиленно!

Количество ферм прямо пропорционально количеству войск! Не оставляйте катапульти без охраны! Не жалейте магию. Всегда держите при себе несколько готовых к употреблению элементалов или демонов!

По возможности старайтесь открыть всю карту! Помните, противник — тоже человек, и войска у него тоже иногда кончаются. Как только вы почувствуете, что силы врага на исходе, сразу ломитесь в контратаку, почти не беспокоясь о тылах (сопернику свои прикрыть нечем, и к вам он не сунется).

Кто атакует, тот и выигрывает! Катапульта должна стоять за шаг или два от места, с которого она произведет выстрел!

В момент выстрела катапульта открывается на карте!

Не давайте врагу возможности совать свой нос на вашу территорию!

Не размещайте войска в кучу — катапульта убивает почти все, что находится в шаге от точки попадания. Враг может воспользоваться вашей беспечностью и быстро совершить коронный выстрел.

Старайтесь оставить ближайший рудник "в записке" — на трудное военное время!

Все эти советы справедливы, если вы играете с живым, а не с компьютерным противником. Но многие из них с успехом можно использовать и во втором случае. С компьютером "драться" легко, он разносится всего шестью элементами или демонами, четверо из которых берут на себя функции охраны, а остальные сметают вражеские сооружения. Один невидимый элементал в сердце компьютера — это залог вашего успеха (почти всегда)!

Коды

HURRY UP GUYS — ускоряются строительство и исследования.

SALLY SHEARS — открывается вся карта.

POT OF GOLD — золото, лес, беспредел.

EYE OF NEWT — вся магия.

IRON FORGE — все железные работы. (Поступаем так: жмем ENTER, набираем нужный пароль и снова давим на ENTER.)

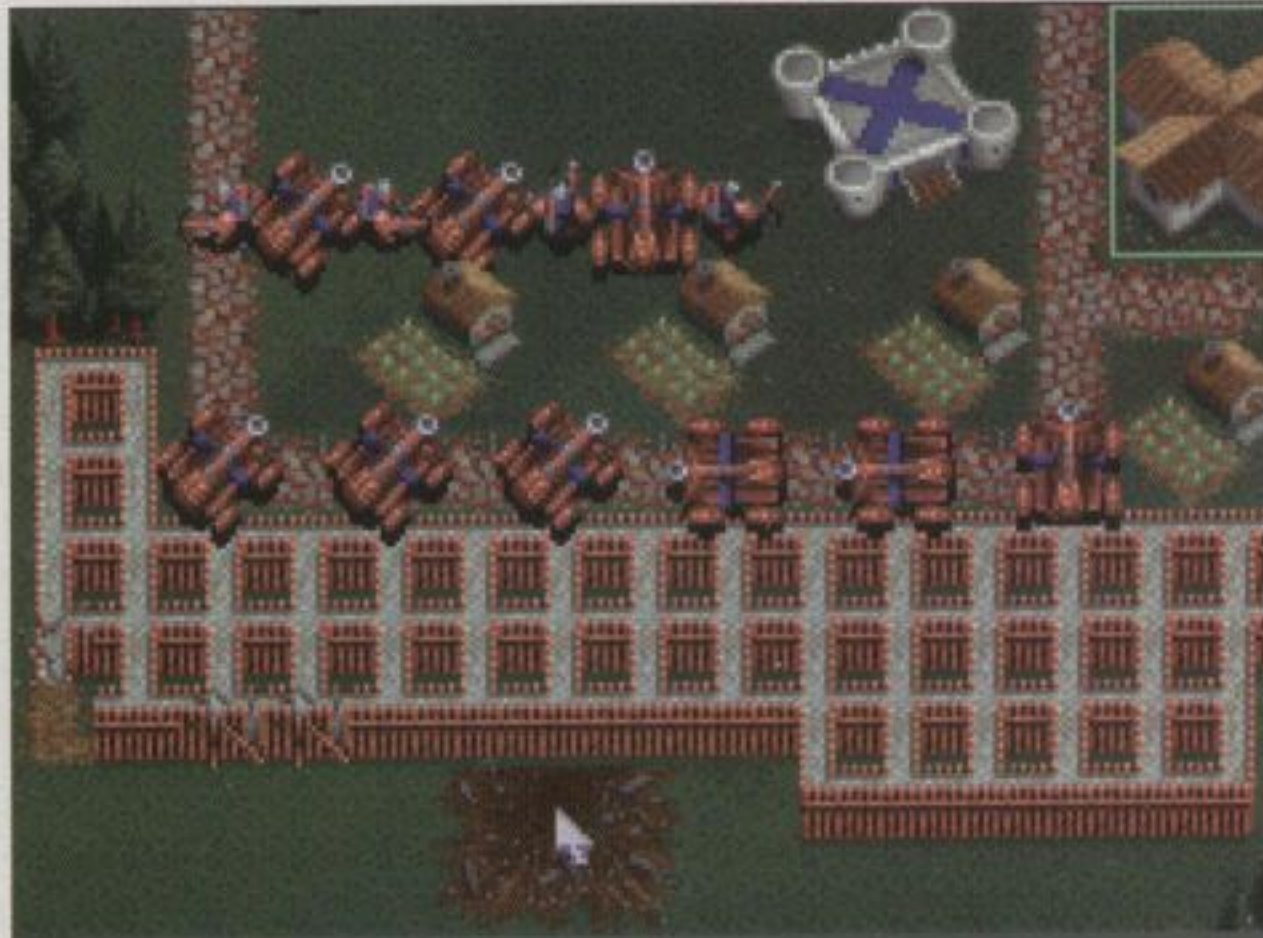
Чтобы попасть в другую миссию, набирайте последовательно:

1. **CORWIN OF AMBER** (после этого нажимайте Enter),
2. **HUMAN**, номер требуемой миссии и опять магическое Enter.

Вот теперь нам действительно нет преград!



Такое построение позволяет обороняться от невидимых врагов. Но недолго.



Данное построение — лучшее, что можно придумать против невидимых. Катапульти разносят их в пыль.

Искусство побеждать-2

(почти по адмиралу П.С.Нахимову)

Антон Литвиненко

Гип-гип, ура!

!Фанаты великого WarCraft'a! Бейте в барабаны, дудите в кимвалы, трепещите от экстаза, пойте от радости и танцуйте от наслаждения! Вот и на вашу улицу пришел праздник! Наконец-то великолепная Blizzard Entertainment разродилась второй частью этого игрового шедевра!

Да, друзья, ради этого счастливого события стоило напряженно ждать, старательно отлавливая всю информацию, хоть как-то относящуюся к новой версии

старой доброй игрушки. (Кстати, чтобы в дальнейшем не мучиться с добыванием самых ценных и свежих сведений из мира электронных развлечений, просто не пропускайте ни одного номера "Магазина Игрушек".) Итак, WarCraft 2 начал победное шествие по "винтам" игроманов. Почему я так уверен в его успехе? Очень просто: игра получилась отменной. Идея и общий смысл первой части сохранены в неприкосновенности (и это здорово, ибо за это мы и любим WarCraft), зато реализовано все на порядок круче. Улучшена графика, в игрушке появилось несколько дополнительных сюжетных ходов и весьма приятных сюрпризов... Хотя, стоп! Давайте обо всем по порядку.

Сюжет

WarCraft 2 так и остался великолепной стратегией в стиле fantasy, не потеряв при этом ни капли очарования первой части. Вам по-прежнему предлагается вмешаться в конфликт людей и орков, приняв сторону одного из воюющих народов. Соответ-

ственно, можно либо помогать людям защищать свои исконные территории от захватчиков, либо командовать отрядами орков, отвоевывающими землю для нормального существования. Кстати, возникает ощущение, что к людям присоединились еще и Перворожденные — уж больно похожи на эльфов противостоящие оркам лучники.

В начале каждого уровня в вашем распоряжении — несколько зданий, небольшой отряд воинов и немного чернорабочих. Располагая лишь этим немогучим "хозяйством", вам предстоит сколотить армию, сметающую укрепления врагов, и отстроить поселок (теперь он больше походит на средних размеров город), который будет снабжать войска всем необходимым, а также рекрутировать из своих жителей новых бойцов. Впрочем, все это перенесено из первой части игрушки, а теперь поговорим о новеньком.

ни — для замка, а с нефтью-то что можно делать? А вот тут стоит рассказать еще об одном новшестве.



Морской флот и воздухоплавание

Технический прогресс не стоит на месте даже в средневековых мирах, занятых почти исключительно острым военным соперничеством. И слава богу, ибо теперь вам не придется полагаться только на пехоту и конницу. В новой игрушке появилась счастливая возможность построить свой собственный морской флот и, следовательно, завоевать господство не только над сушей, но и над морем. Кстати, ваши военно-морские силы могут обстреливать заодно и наземные постройки врага, разнося их при этом за время, на порядок



Графика, камни, нефть

Как уже говорилось, на порядок улучшена графика. WarCraft 2 поддерживает режим 640x480, и этим все сказано. Почти с идеальной детальностью прорисованы постройки и живые существа, много натуральной выглядит движение всего, что, по мысли создателей, способно перемещаться. Что самое удивительное, игрушка от этого не стала медленнее, нежели ее предшественница.

Во-вторых, кроме золота и леса отныне необходимо добывать камни и нефть. Оно и логично, замок, например, много привычнее и рациональнее строить из камня, а не из бревен. Это, конечно, несколько усложняет игру, но она из-за этих изменений только выигрывает, становясь подлинным стратегическим боевиком. Ну хорошо, скажете вы, кам-

меньшее, чем, скажем, ваши умницы-рыцари. Но за все надо расплачиваться, так что перерывы между выстрелами, необходимые для перезарядки корабельных орудий, довольно внушительны. А ведь противник не дремлет, и его пушкеры тоже превосходные стрелки...

Иначе говоря, не стоит строить флот единственно ради разрушения, ведь, как и на суше, действия на море одними лишь баталиями не обходятся. Прозрачно намекаю: океанские глубины скрывают месторождения нефти, которая стала одним из важнейших условий нормального развития вашего народа. В общем, соорудите еще и несколько танкеров, которые потом направьте на поиски, добычу и транспортировку нефти.

Но морскими судами все не ограничивается. В результате напряженной работы оба народа почти од-

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

Victory	Rank	Score
Enemy Units Killed	Magazine Editor	2098
You	211	50
Enemy	22	211
Structures Destroyed	Structures Built	
You	34	19
Enemy	2	34
Sold Mined	Lumber Harvested	
You	0	7
Enemy	1500	3900

Continue

новременно овладели технологией воздухоплавания. На космические корабли, правда, пока рассчитывать не приходится, но дирижабли — это в вашей власти. Громить с них недругов — одно удовольствие.

Вести со стройплощадок

Никак не обойтись нам и без вестей с варкрафтовских стройплощадок. Изменения коснулись даже тех построек, секрет возведения которых был известен в сумрачные времена великой битвы людей и орков. Что самое приятное, строить теперь можно почти везде, при этом вовсе не обязательно тянуть туда сначала дороги. Кроме того, в WarCraft 2 появилась возможность возведения нескольких принципиально новых сооружений, расширился потенциал при строительстве тех зданий, что уже были. Так, например, Town Hall — сердце любого поселения, неважно, человеческого или орочьего, при желании можно перестроить в могучую крепость, уничтожить которую будет намного сложнее. Наконец, имея на то охоту, можно потребовать от своих людей, чтобы они соорудили еще один такой же Town Hall. Как говорится, на всякий пожарный...

Если уж в игре стало возможным добывать нефть, вполне логично, что заодно появился и заводик для ее переработки. Ну, а для кораблей просто необходимо наличие хотя бы самого захудалого порта, сооружением которого вам также предстоит заняться.

И еще пара слов о прорабских делах. Вы можете соорудить небольшую фабричку по производству мутантов. Согласитесь, приятно послать на этих хиленьких людишек не обычную орочью тусовку копьеметателей, а жуткое существо немереных размеров, да к тому же еще и с двумя головами. Тут уж они точно ничего сделать не смогут. Обидно только, что вторая голова явно не добавила ума этой твари: мимо нее могут толпами идти враги, задавленные целью спалить родную хату, а двухголовый "тормоз" и ухом не поведет.

Миссии для ветеранов, или Так говорят орки

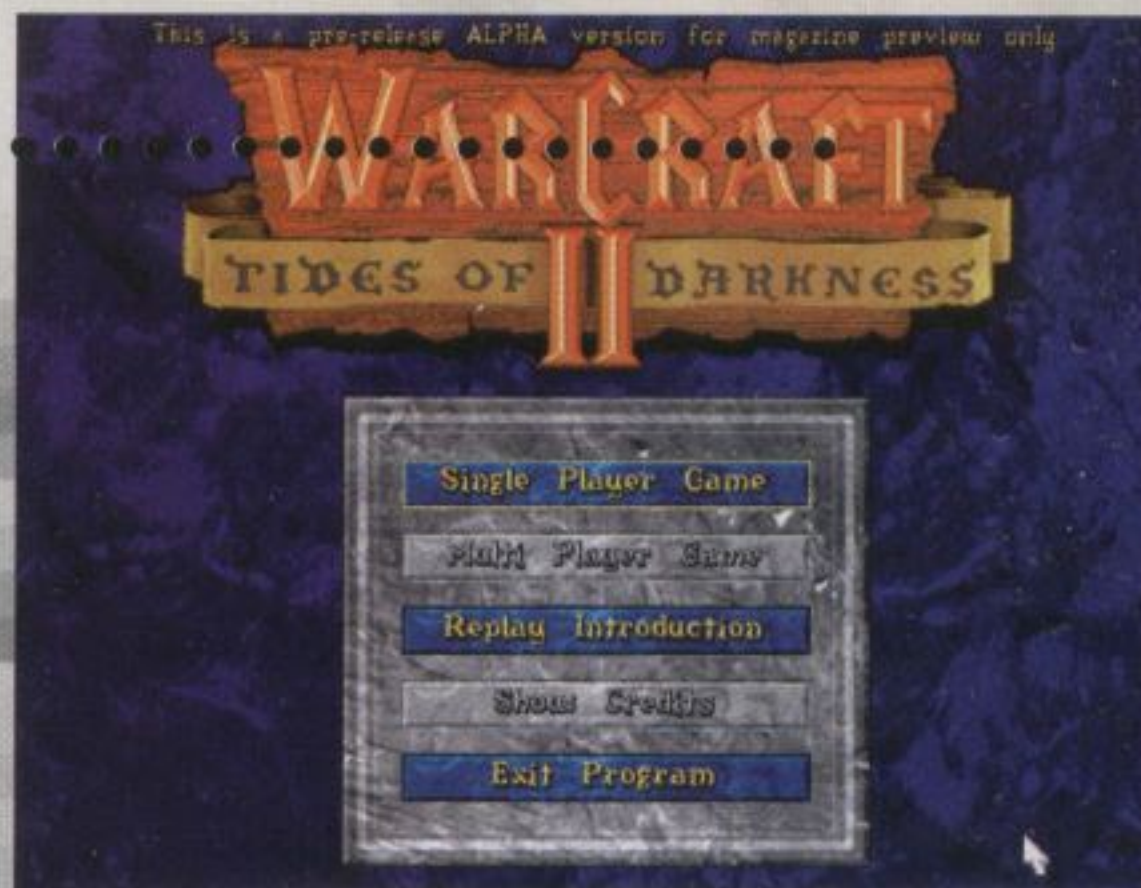
По-прежнему сражаться можно не только тупой силой оружия, но и с помощью колдовства. На редкость полезная вещь, эта магия! Тем паче, что теперь в волшебные арсеналы добавлены новые заклинания. В общем, советую вам практиковаться не только в махании мечом, но и (заодно, конечно) в магии: может, когда-нибудь пригодится.

Намного интереснее отныне играть против компьютера. В дополнение к стандартным вариантам Ork Campaign и Human Campaign появились миссии, предназначенные специально для ветеранов WarCraft. По-



верьте мне, в этих режимах выиграть у "писюка" так же нелегко, как, скажем, у опытного соперника на другом конце провода. Ваш силиконовый противник радикально поумнел, и теперь вам не придется наслаждаться беспомощными метаниями вражеских войск, зажатых между горящими сооружениями.

Наконец, WarCraft 2 разжился еще одним нововведением, делающим игру и сложнее, и увлекательней, а заодно и более похожей на реальную жизнь. Согласитесь, ведь это куда как справедливее, когда одинокая группка орков или даже эльфийских лучников не видит сразу всю открытую часть карты. Так что теперь контролировать можно лишь те районы, в которых — здесь и сейчас! — бродит хотя бы одно живое существо. А за их пределами, как вы, верно, догадываетесь, могут спокойно пробираться вражеские отряды. Причем любого размера...



Приятное впечатление производит и звук. Когда перед каждым уровнем по экрану плавно ползут буквы, складывающиеся в описание того, что вам необходимо сделать, то же самое задание параллельно звучит из ваших динамиков (наушников). Выслушать объяснения и ценные указания стоит хотя бы из-за голоса, которым все это произносится. Так, ор-



кам теперь вещает настоящий орк (где уж авторы его откопали — ума не приложу!), а не какой-то жалкий человечиска.

Итого

Понимаю, пора уже делать хотя бы предварительные выводы. Делаю. На мой взгляд, WarCraft 2 явно готов к тому, чтобы повторить и даже превзойти успех своего предшественника, который, как известно, и сейчас остается в числе наиболее популярных игр. В этом смысле не надо далеко ходить: взгляните на хит-парад, составленный по результатам ваших — читательских — анкет (он опубликован в этом номере "Магазина..."). Там WarCraft занимает почетное пятое место!

Одним словом, искренне советую вам приложить все усилия, чтобы заполучить эту удивительную игру.

P.S. К сожалению, полная версия игрушки появится лишь к рождеству.

Игра: WarCraft 2
 Производитель: Blizzard Entertainment
 Рейтинги
 графика: 95%
 звук: 95%
 сюжет: 100%
 Общий рейтинг: 100%

WarCraft 2

GAMES MAGAZINE #4

Games Magazine

29

Есть одна у летчика мечта...

Станислав Гришин

Очередная леталка, выпущенная известной фирмой Microprose и уже успевшая стать в России хитом, является по сути коктейлем из чисто тренировочного симулятора, годного будущим пилотам воздушных судов (взлет-посадка и т.п.), виртуальных воздушных боев и даже... стратегии.

Несмотря на принципиальную невозможность полностью симитировать управление современным истребителем, программисты Microprose выжали из этой задачи, кажется, все что могли. И даже сверх того: на бортовых панелях имеются кнопки, не используемые в игре, но присутствующие в реальных самолетах.

Fleet Defender Gold состоит из трех кампаний (одна из них тренировочная — в Океании) и создателя новых заданий.

Все задания в рамках одной кампании связаны, но зависимость их друг от друга не такая уж очевидная. Игра, к счастью, обойдена вниманием сценаристов с дурным вкусом, поэтому здесь нет казенного ура-героизма и душещипательных текстов типа: "Если вы провалите эту миссию, то человечество погибнет!". Ваша цель — просто честно летать,



выполняя определенные задачи, набирая какие-то очки и получая новые звездочки на погоны. Но, поверьте, легче от этого не становится.

Отказавшись от самолетов-невидимок (которые активно использовались в хитах 80-х — F-19 и F-117), фирма Microprose, как и всегда, пошла по пути максимального приближения виртуального действия к реальности, что обычно сказывается на нервах играющего. Кстати, тех, кто привык к управлению F-117, ждет большое разочарование: здесь абсолютно все другое — радар, оружие... Да и сам самолет F-14, на котором вам предстоит летать, в действительности управляется двумя летчиками.

Реальность симуляции самого полета в значительной степени зависит от выбранных вами установок. Начиная с самых простых — неразрушаемый самолет, очень уж умный RIO (Radar Intercept Officer, или, проще говоря, штурман), который сам управляет выбросом противоракетных ловушек и захватывает радаром вражеские объекты, и заканчивая почти реальными — когда, скажем, са-

молет не обязательно сбивается одной ракетой (верно для всех самолетов кроме вашего). Но даже при средней сложности миссии воевать трудно, так как постоянно приходится метаться между штурвалом пилота и приборами штурмана.

Но даже если вы справились с заданием, и самолет не пострадал, то самое неприятное все равно ждет вас впереди. Ибо трудность миссии не идет ни в какое сравнение со сложностью посадки. Во-первых, подлетая к авианосцу, вам надо запросить разрешение на посадку. И это не для проформы! В ней могут и отказать. В подобных случаях вам укажут координаты места (плюс эшелон и высоту), в котором придется барражировать, ожидая разрешения "приавианоситься".

Когда такое разрешение будет получено (если у вас есть звуковая плата — вы это услышите), не стоит, сломя голову, бросаться на палубу. За вашими маневрами следят с авианосца, и в случае неудачных действий с вас могут снять призовые баллы. Поэтому действуйте, как положено. А положено сначала облететь корабль по периметру большого прямоугольника, на каждой стороне которого нужно выполнить некоторый набор действий. Например: выпустить крюк, шасси, поднять закрылки, включить посадочные огни и, главное, постепенно снижать





стную погоду или ночью даже и упоминать не буду. Здесь как в анекдоте: "Хорошо что попался, другого убили бы давно". Короче говоря, людям со слабым сердцем в такие игры играть не стоит, лучше сразу катапультироваться.

На фоне подобных дикостей с посадкой остальные части игрушки выглядят легкими прогулками.

Учитывая специфику F-14 (самолет защищает авианосец от атак вражеских штурмовиков), на борту, как правило, имеются Phoenix'ы, чей радиус действия таков, что наши родные МИГи никак не могут подлететь к кораблю на расстояние, достаточное для эффективного запуска обычной ракеты. Нововведение игрушки — самолеты Hawkeye, являющиеся аналогом российских Ил-76 (летающие радары). Собственно говоря, они были и в F-19 Stealth Fighter, но только во Fleet Defender Gold вы можете получить с них информацию. Поэтому обычно задания сводятся к следующему: взлететь, выполнить предпосадочные процедуры — запросить информацию с ближайшего Hawkeye, захватить радаром атакующие самолеты противника, пальнуть по ним Phoenix'ом, подождать 2-3 минуты, пока ракета долетит, а потом заходить на посадку.

Кстати о ракетах. Такого свободного выбора оружия, как в F-19, здесь нет. Но, с другой стороны, шести стандартных комплектов вооружения хватает на все случаи жизни.

Саму игру можно запускать как из DOS, так и из Windows (используя специальную оболочку). На мой взгляд, самое ценное в оболочке — это интерактивный учебник, позволяющий вам быстро ознакомиться с приборами в

кабине, просто указывая на них мышкой. Замечу, что при создании игры использовались съемки на реальном авианосце. Поэтому "учебник" содержит в себе специальные видеоматериалы и интервью пилотов, штурманов и диспетчеров.

Помимо игрушки в комплект дистрибутива входят весьма поучительные книжки по истории морской авиации. Одна из них содержит изображения всех действующих самолетов и вертолетов и описания российских и американских авианосцев. Вторая брошюра посвящена некоторым элементам полетной тактики (боевой и, что важнее, посадочной), а также проблемам управления F-14.

В общем, Fleet Defender Gold — это отличный симулятор полетов, о котором, уверен, мечтают не только будущие пилоты, но и, так сказать, практикующие летчики, снабженный для солидности учебниками.



Проходящий в Океании тренировочный курс даст вам полноценную возможность подготовиться к реальным виртуальным действиям, а две боевые кампании надолго задержат вас перед компьютером, даже если вы и не большой любитель леталок.

Игра: Fleet Defender Gold

Производитель: Microprose

Рейтинги

графика: 100%

звук: 80%

сюжет: 100%

Общий рейтинг: 95%

скорость. При заходе на посадку LSO (Landing Signal Officer, или диспетчер), стоящий на палубе крейсера, сначала запросит у вас подтверждение, что вы наблюдаете навигационный маяк ("Call the Ball"). Но даже если вы его и не увидите (что вполне возможно при графике 320x200), следует дать ответ: "Tomcat — Ball".

Теперь начинается самое любопытное. LSO, полностью контролируя ваш заход на посадку, будет непрерывно бубнить о том, в чем вы, по его мнению, ошибаетесь. Советы диспетчера могут быть трех видов: "быстрее-медленнее", "выше-ниже" и "правее-левее".

В принципе эту бубню можно и не слушать. После вашего ответа: "Tomcat — Ball" на палубе поднимается сигнальный щит, по которому и самому можно понять, как происходит посадка. Но знать, что ты в чем-то недорабатываешь, это вовсе не значит, что ты сумеешь исправить свои ошибки. Управлять самолетом, летящим на минимальной скорости, это не семечки лузгать. Поэтому всегда есть вероятность того, что вас "уведет" с правильной траектории. В этом случае беспристрастный LSO скамандует: "Wave Off", что по-русски звучит примерно так: "Проваливай, дружок".

Мой вам совет: так и сделайте. Не стоит рисковать авианосцем (на самом деле причина очень прозаична — с вас снимут очки). Убирайте шасси, включайте "керосинку" на полную мощность, и вперед — на новый круг. Раньше или позже (лучше до того, как кончится горючее) вы сможете-таки сесть на борт авианосца.

И тут вас ждет еще одно разочарование. За посадку вам, боевому летчику, ставят оценку. Как в школе! Малейшие нарушения скоростного режима, угла "падения" на палубу и т.д. нещадно караются. Посадка считается нормальной только в том случае, если вы зацепили крюком третий из пяти тросов. Кстати, не бойтесь в последний момент просто "упасть" на палубу — если вы просмотрите Flight Deck Clips, то там несколько записанных посадок так и выглядят. О приземлениях в нена-



Achtung! Achtung!

В небе юзер...

После выхода первого номера "МИ", где был опубликован обзор игрушки 1942 Pacific Air War, прошло довольно много времени, и в редакцию поступила обновленная версия этой леталки — 1942 Pacific Air War GOLD.

Станислав Гришин

Flight School

Эта "комната" содержит всю необходимую информацию, чтобы вы "с нуля" начали летать на боевых самолетах середины века. Информация о тактике полетов, маневрах и приборах находится в четырех основных разделах: "Основы полета", "Специальные описания — истребители", "Специальные описания — бомбардировщики" и "Описание симулятора".

Раздел Basic Flight ("Основы полета") посвящен сведениям, которые будут любопытны и новичкам, и опытным пилотам. Например, выбрав Take Offs, можно понаблюдать за несколькими реальными неудачными попытками взлета с авианосца и послушать наставления о том, как все это следует делать. Рассказ сопровождается и ваш "взлет", то есть вы просто сидите и смотрите, как в 1942 Pacific Air War GOLD нужно отрываться от земли. Несмотря на довольно высокий уровень имитации реального полета, взлететь здесь сможет даже ребенок. Гораздо сложнее посадки — Landings. Их технология также описана в инструкции, но на практике осуществить посадку с первого захода вам вряд ли удастся. Конечно же, сами по себе эти элементы техники пилотирования никому не нужны: они лишь предшествуют соли игры — боевым заданиям. Учитывая, что воевать в небе вы будете не в одиночку, а в группе (обычно 4-5 истребителей и 3-4 бомбардировщика), вам понадобятся знания о тактике группового воздушного боя.

В пункте Formation Flying содержатся сведения о полетном строе самолетов при выполнении заданий, о том, сколько машин входит в тот или иной строй, где должны лететь бомбардиров-

щики, где прикрывающие их истребители и т.д.

Пункт Flight Controls, пожалуй, самый сложный и, наверное, бесполезный для тех, кто мечтает поскорее заняться реальными делами, то есть боевыми вылетами. Зато он очень полезен "летунам", которые хотят усовершенствоваться в самолетовождении. Отсюда вы почерпнете информацию о назначении рулей, элеронов, закрылок и т.д. Единственное, что удручает — все



это на английском, и если с языком у вас туго, остается одно — пытливым взглядом смотреть на картинки и усиленно шевелить мозгами.

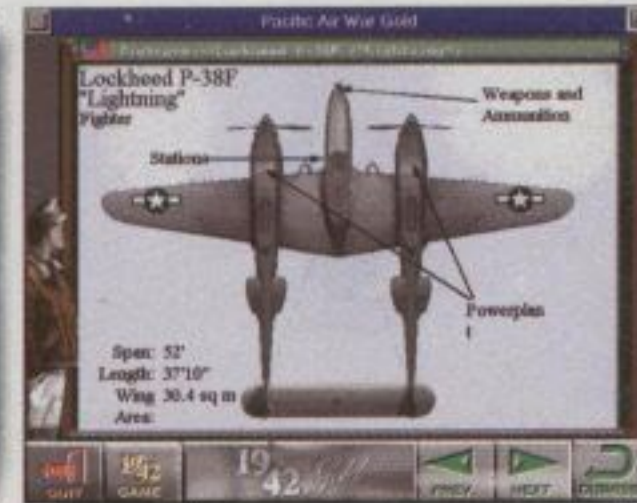
И последний пункт этого меню — Instruments. Здесь вам наконец-то расскажут о предназначении приборов на панели управления самолетом. Советую вам отнестись к этому ликбезу с максимальной серьезностью, так как от ваших знаний во многом зависят ваши боевые успехи. А также ваша виртуальная жизнь.

Advanced Flight — Fighters, как следует из названия, "специализируется" на сведениях о полетах на истребителях. Именно тут вы сможете узнать, что атаковать противника лучше всего со стороны солнца (кто бы мог подумать!). Пункт Before Combat

Несмотря на то что к названию новой игры прибавилось всего одно слово, ее "комплектационное" отличие от предшественницы очень велико. И хотя сама игра, ее сюжет не претерпели никаких изменений, на компакт-диске с 1942 Pacific Air War GOLD появилась оболочка под Windows, которой, собственно, и посвящен этот материал.

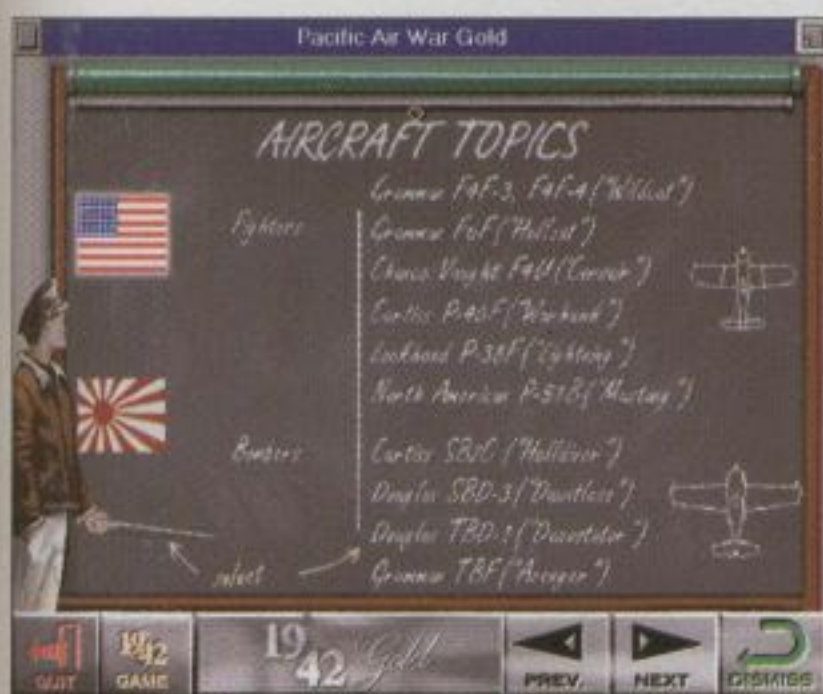
Оболочка представляет собой интерактивную книжку, не только содержащую правила пользования тем или иным прибором в кабине, но и рассказывающую об основных принципах тактики ведения боя истребителями и бомбардировщиками. Кроме того, здесь можно найти документальные фильмы, фотографии и сценарии реальных боев времен Второй мировой.

Итак, после запуска программы перед вами возникает весьма симпатичное и несложное в работе меню, состоящее всего из четырех пунктов (один из них имеет красноречивое наименование "Exit").



подскажет вам, что на бомбардировщик с хвоста лучше не ходить (у него там пулемет), а также разовьет ваш интеллект по ряду других принципиальных вопросов, знание которых понадобится особенно тем, кто ранее "летал" только на реактивных самолетах. Как вы понимаете, с 1942 года значительно изменилась тактика ведения боя, поэтому не обойдите вниманием и пункт Combat Maneuvers, содержащий картинку и описания 10 простых и сложных маневров, используемых в ходе атаки на противника.

Искусственный интеллект ваших врагов (независимо от того, на чьей стороне вы воюете) очень высок. Допустим, вы смогли отразить атаки истребителей и теперь хотите приняться за наземные цели. Если вы кликнете мышкой на пункте Strafing, то вам доступно и подробно расскажут, почему этого делать не надо. Если длительный монолог "учителя" об



опасностях подлета к объекту вас не испугает, то в конце концов вы сможете понаблюдать за тем, как подобную операцию выполняет профессионал.

Раздел Advanced Flight — Bombers содержит пункт Before the Run, очень похожий на Before Combat для истребителей. Вы узнаете, как важно оставаться в группе и о том, как тяжело уйти от огня, ведущегося с земли. Поскольку помимо бомб самолеты времен Второй мировой несли на борту и противокорабельные торпеды, то пункт "Техника атаки" имеет две секции — Dive Bombing и Torpedo Bombing. Содержащиеся здесь примеры очень поучительны, и если вы не хотите провести месяц в попытках подобрать скорость, высоту и угол атаки, лучше взгляните на рекомендации создателей игры.

Simulation Features описывает основные видовые и обзорные возможности игры, предоставляемые из кабины Virtual Cockpit, а также потенциал 1942 Pacific Air War GOLD по части записи и просмотру миссий Flight films.

Эти возможности воистину безграничны. Если вы хотите поделиться опытом или похвастаться удачно выполненной миссией, то сможете создать целый фильм, повествующий о ваших подвигах. В процессе редактирования записанного полета можно переключать точки обзора, приближать и удалять объекты, словом, почувствовать себя режиссером фильма, главную роль которого вы же и исполняли.

Briefing Room

Это вторая информационная комната игрушки. Если Flight School рассчитана на боевых пилотов, то Briefing Room, скорее, предназначена для... адмиралов. Так как 1942 PAWG содержит, мягко говоря, неплохую стратегическую часть (играть в которую можно даже и не будучи первоклассным пилотом), Microprose не смогла оставить столь важную деталь без внимания. Правда, здесь практически нет точных указаний, что и как делать, зато информации для обдумывания и анализа предостаточно.

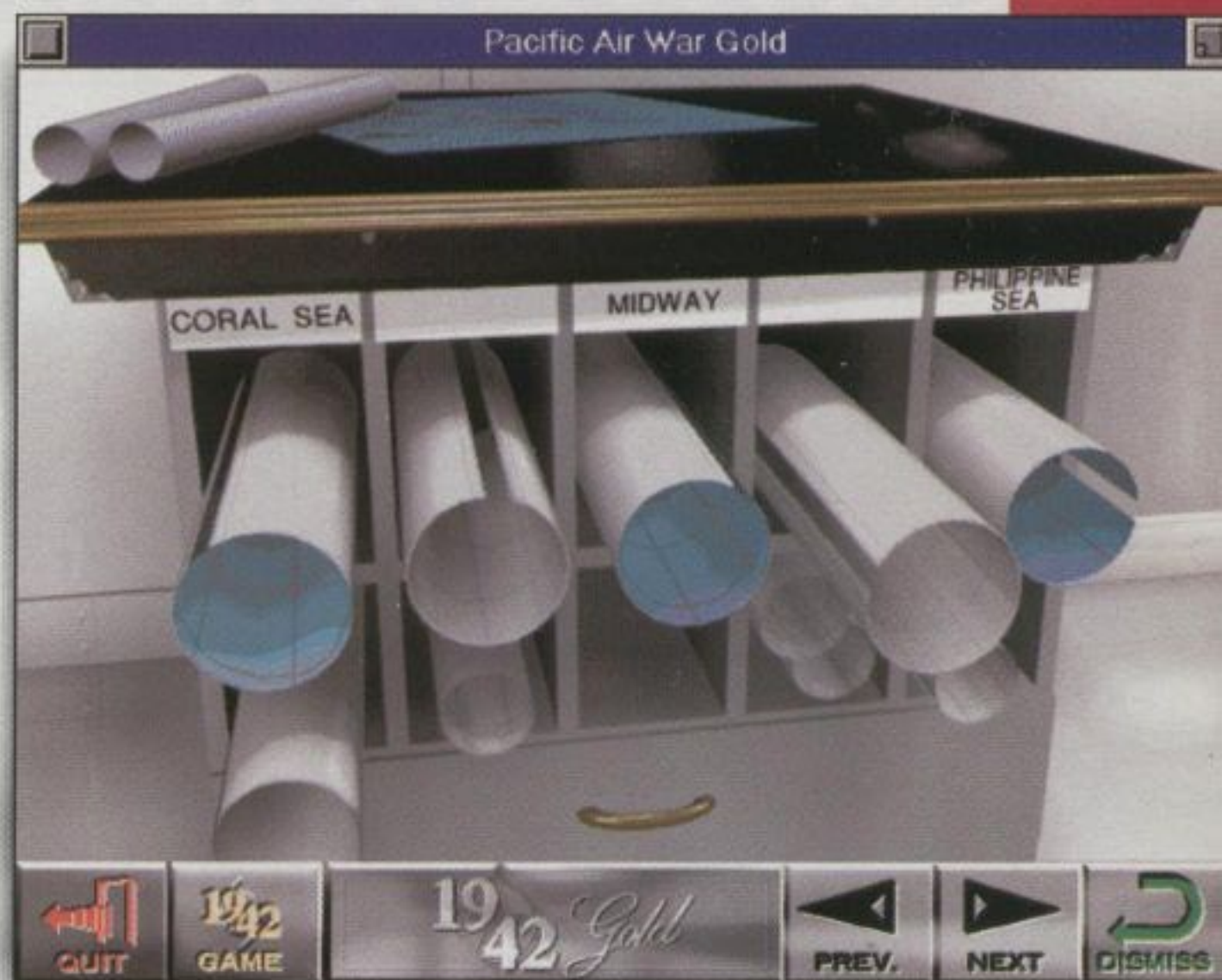
Gallery — наименее содержательная часть Briefing Room. Набор красивых фотографий с кратким описанием того, что на них изображено. И только.

Films — самая "историческая" часть. Выбрав этот пункт, вы сможете посмотреть оцифрованный документальный фильм, повествующий об истории военно-морской авиации.

Maps — пожалуй, наиболее ценная в стратегическом плане информация. Этот пункт содержит мультфильмы с картами (Coral Sea, Midway, Philippine Sea) мест реальных тактических сражений авианосцев. Помимо анимации имеются и комментарии к происходящему, а в ключевых местах появляется специальная "кнопка с мужиком", который излагает свою точку зрения на события и обращает внимание на ошибки воюющих сторон. Учитывая, что вы можете симитировать реальные сражения над морем, пункт Maps особенно полезен начинающим стратегам.

Personnel. Если вам будет мало фильма, можете познакомиться с реальными героями того времени. Биографии исторических личностей (и японских, и американских военачальников) снабжены соответствующими фотографиями — специально для тех, кто забыл, как эти героические ребята выглядят.

В пункте Planes наличествуют схемы и техническая информация о самолетах, на которых вам придется



летать и с которыми вы будете вынуждены сражаться. Опять же для любителей истории фирма Microprose снабдила описания реальными фактами, фотографиями и фильмами.

Ships содержит аналогичную информацию по всему, что плавало в морях в те времена. Схемы, описания, регионы действия не только авианосцев, но и кораблей сопровождения дадут вам исчерпывающие знания о возможностях той техники. Этот пункт, на мой взгляд, полезен и любителям Dogfight, и поклонникам стратегий.

Самая непримечательная табличка, содержащаяся в оболочке, — запуск 1942 Pacific Air War GOLD. Впрочем, опытным юзерам я не стал бы советовать пользоваться такой возможностью. Даже если вы жить не можете без Windows и планируете запускать игру только из-под нее, лучше создайте специальный PIF-файл, а уж потом играйте, сколько душе угодно...

Игра: 1942 Pacific Air War GOLD

Производитель: Microprose

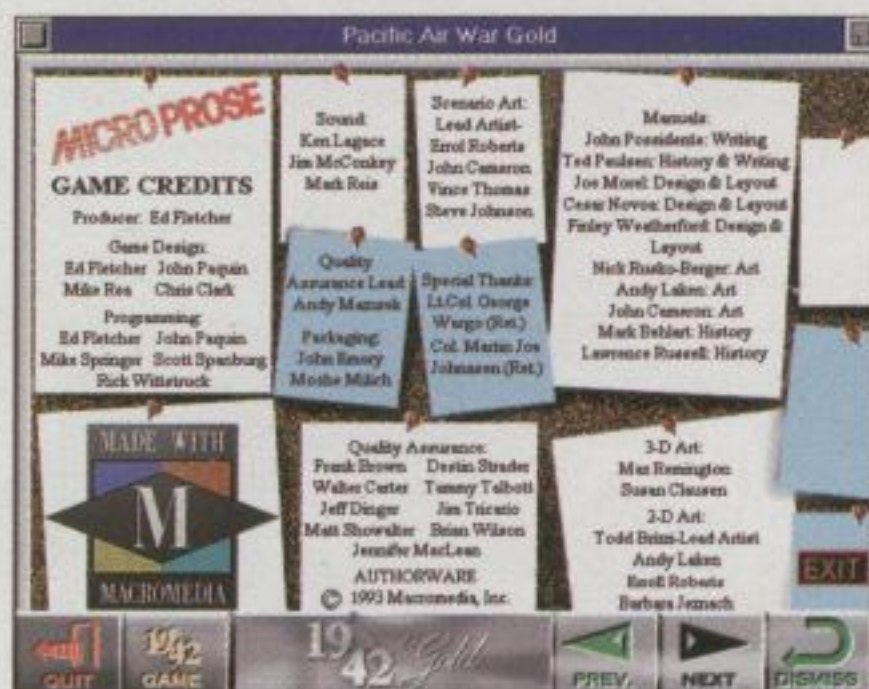
Рейтинги

графика: 100%

звук: 80%

сюжет: 90%

Общий рейтинг: 90%



1942 Pacific Air War
GOLD
GAMES MAGAZINE #4

Games
Magazine

33



Коперник был не прав!

PC

Дмитрий Яковлев

Пристегните ремни! Проверьте запас боекомплекта в пулемете и наличие на борту ракет! Если вы еще не застраховались от неожиданного исчезновения с лица этой брэнной земли, немедленно застрахуйтесь, причем на максимальную сумму!

“Но почему? Что за опасности нас поджидают?” Вижу, как у читателей начинают вытягиваться лица. Сейчас они вытянутся у вас еще больше: вас ждет дьявольское сочетание скорости и насилия, вас ждет проверка водительского мастерства и способности моментально жать на гашетку пулемета, дабы в зародыше пресечь попытки всего, что движется в поле вашего зрения, продолжать дальнейшие шевеления.

В общем, вас ждет Hi-Octane, младший брат (по дате появления на свет, а не по прибамбасам) популярнейшей гоночной стрелялки Death Track!

Надеюсь, суть новой иг-



рушки вам уже ясна: не можешь обогнать соперника — уничтожь его. Благо, средств для этого предоставлено в избытке...

Со времени выхода в свет упомянутого выше Death Track компьютерные технологии заметно продвинулись вперед, и, естественно, что фирма Bullfrog (производитель Hi-Octane) позаботилась о придании своему детищу любезного сердцу игроманов SuperVGA'шного (а не EGA'шного, как у его предшественника) вида. Простирающееся над гоночными трассами голубое небо едва ли уступает по реалистичности... тому, что есть в действительности. Полотно дороги, брусчатка по обо-

чинам, отбойники — все это прорисовано до мелочей. Абсолютно настоящими выглядят склоны гор и холмов, среди которых и внутри которых проложены трассы. Гоночные автомобили по-настоящему, без дураков трехмерны, то есть вы никогда не увидите, что при отрыве антикрыла догоняемой машины остальные ее части “наползают” друг на друга. Кроме того, даже при максимальном приближении авто не превратятся в



уродливую грудку пикселей. Напротив, все элементы корпуса станут видны еще лучше.

Для эстетов предусмотрена возможность гоняться в режиме 640x480. Но как же трудно быть эстетом в наше время! Для того чтобы все это великолепие не слишком “тормозило” нужен Pentium с минимальными 8 Мб “оперативки”. Если же ваш ПК послабее, придется отключить почти все текстуры, но... но игрушка, потеряв в оформлении, вряд ли станет менее захватывающей!

Итак, вернемся к обещанным радостям стрельбы по движущимся мишеням. Как и во всех приличных гоночных играх, в Hi-Octane имеется возможность поучаствовать в настоящем турнире либо промчаться всего лишь одну гонку. Но есть и “увы”: видимо, не зная народной русской поговорки “Тяжело в учении, легко в

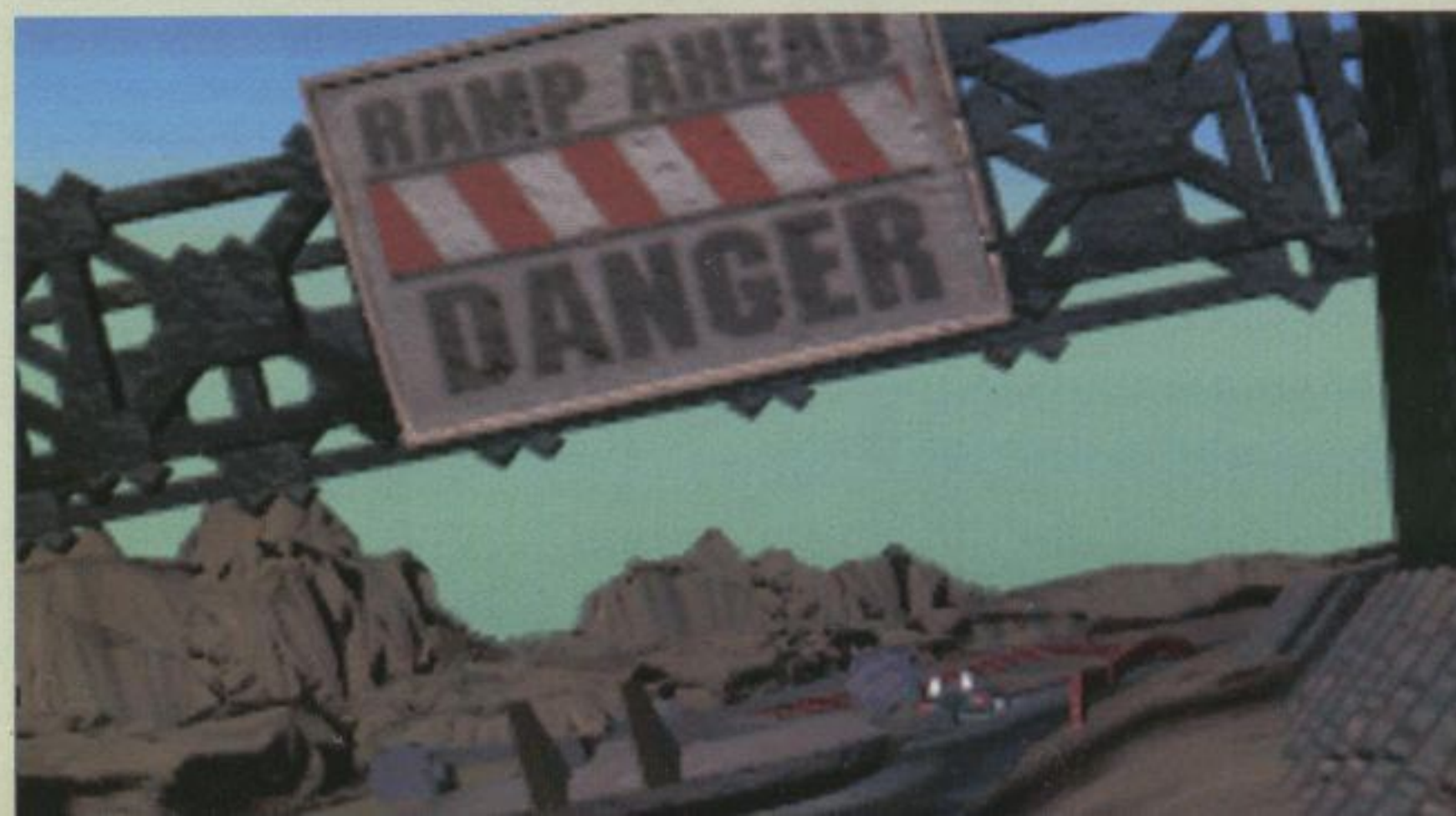
гробу”, создатели игры не предусмотрели режима практики.

Выбрав порядок соревнований, вы должны определиться с машиной. Все восемь авто предстанут перед вашими глазами в рекламном “трехмере”, поворачиваясь вокруг своей оси. Выбирать трудно — глаза разбегаются, но надо. Правда, только два гоночных аппарата являются автомобилями в привычном понимании этого слова. Это огромный трейлер и го-

ночный болид из формулы “Опель”. Остальные многоголовые создания авторов NO представляют собой фантастические самолето-ракеты или, если угодно, ракето-машины. Средств

ва передвижения (назовем их так) отличаются друг от друга по четырем параметрам: скорости, весу, защите и огневой мощи. Отдав предпочтение тому или иному “средству”, займитесь трассой — если, конечно, вы играете в режиме одной гонки. В режиме “Чемпионат” вам просто покажут очередную трек, так сказать, поставят в известность. Кроме вас в гонках примут участие еще семь компьютерных пилотов. К сожалению, посоревноваться с друзьями нельзя. А может, это и хорошо, памятуя о том, что убивать приятеля не очень-то этично.

Особо скажу о трассах. Их шесть. Некоторые, отдавая дань лучшим гоночным традициям, — овалы. Другие имеют массу сложнейших поворотов и крючков, сочетающихся с длинными прямыми участками, на которых можно разогнаться прямо-таки до космических скоро-



Hi-Octane

GAMES MAGAZINE #4

Games Magazine 34



стей. На многих трассах присутствуют тоннели и мосты, а также тупики, созданные специально, чтобы сбить вас с пути истинного. Все без исключения треки довольно сложны для прохождения, и некоторое время уйдет у вас на обычную обкатку, чтобы не вылетать с дороги или не тыкаться в стенки и столбы.

Сразу предупрежу: ни одну из трасс нельзя пройти, все время давя на газ, ни разу не воспользовавшись тормозом, что случается в некоторых родственниках игруш-



ках. А еще на всех этапах обязательно присутствуют хитрые объездные пути, используя которые можно прилично оторваться от преследователей или найти кучу бонусов-бустеров. Кроме того, на трассах есть аналоги pitstop'ов из гонок первой формулы, где можно восстановить защиту (изображен щит на зеленом фоне), пополнить боеприпасы (нарисован пистолет на желтом фоне) и, естественно, подзаправиться топливом. Для того чтобы восполнить недостающее, нужно просто остановиться у необходимого знака и подождать появления определенной надписи (Ammo, Shield или Fuel Recharging — соответственно боеприпасы, защита или топливо). После сообщения Ammo (и т.п.) Full, то есть "Боеприпасы на максимуме", можно продолжать соревнование с еще большим рвением.

Гоняясь по трассам, вы можете управлять автомобилем, находясь в его кабине или наблюдая за ним с точки "немного сзади и сверху". Последний режим, на мой взгляд, более зрелищен, но менее реалистичен, к тому же появляются дополнительные трудности с вождением. Ну, а далее

все просто: наматывайте положенное число кругов, сметая все на своем пути. (Отмечу, впрочем, что по сравнению с Death Track в Hi-Octane больший упор сделан на соревнования, а не на процесс умерщвления соперников.) В гонке победит тот, кто придет первым. В чемпионате — тот, кто наберет больше всего очков, присуждаемых в зависимости от занятого на каждом этапе места.

Наверное, из-за гуманизма создателей Hi-Octane не радует разнообразием вооружения. В игре нет таких гадостей, как мины и ежи, обильно усыпав дорогу которыми, можно осложнить жизнь другим участникам соревнований. После очередной смертельной гонки нельзя купить новую защиту, автомобильное оборудование, более мощное вооружение. Но зато у вас есть пулемет с огромной площадью поражения и ракеты жуткой убойной силы. И потом, огневую мощь перечисленного оружия можно увеличить в процессе гонки, собирая соответствующие бустеры.

Упор на спортивный результат хорош еще и тем, что если вас все же и убьют, то это не так страшно. Поясняю: появление на экране обидно-раздражающей надписи "Killed by Mad" ("Убит Мэдом") вовсе не означает, что для вас все кончилось и никто так и не отмстит этому гаду Мэду. Вас подберет некий летающий дом зеленого цвета и с паучьими ножками. Потом появится ободряющая надпись "Awaiting Repair" ("Ожидание ремонта"). Одним словом, через некоторое время вы будете готовы сами догнать обидчика и, разрядив в хулигана весь боекомплект, с глубоким удовлетворением (но не без прискорбья!) отметить увеличение числа убийств, произведенных вами на протяжении гонки.

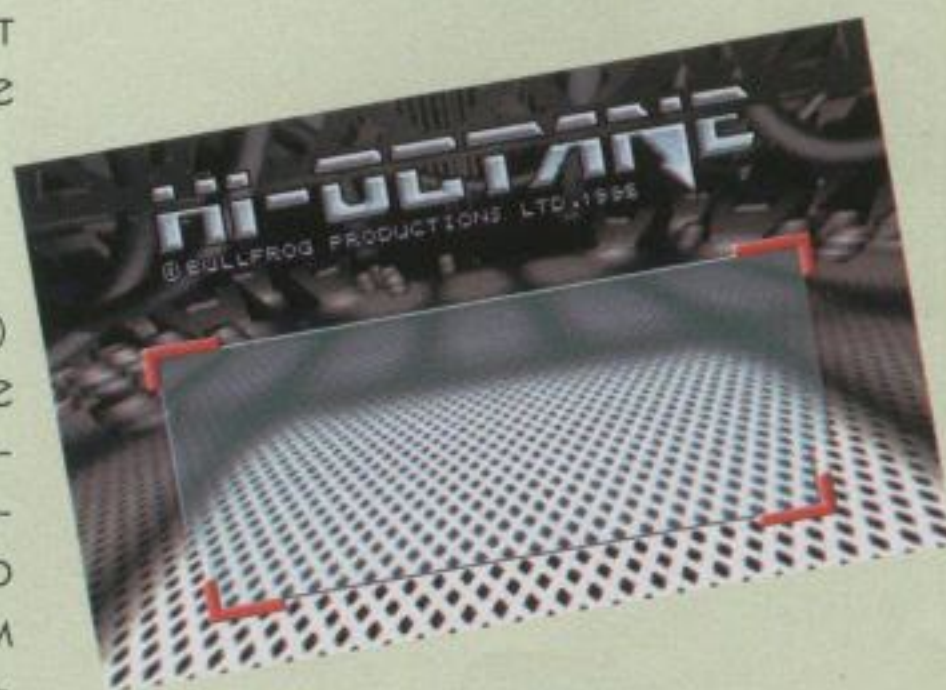
Но совсем не обязательно подставляться под пули. В каждой машине есть специальное устройство под названием "Boost". Используя его, можно разогнать болид до космических скоростей за доли секунды и с легкостью уйти от преследователей. Правда, действует

он только определенное время. Boost, как и вооружение, можно "апгрейдить" в процессе гонки.

Чем еще полезен Boost? Помогает в получении режима SuperCar, в котором ваша машина на халяву заправляется под завязку топливом и загружается оружием. Помимо этого, восстанавливается вся защита, а все что можно улучшить — "апгрейдится". Режим SuperCar дается в награду за первые места на трех кругах.

Итак, как вы уже догадались, в Hi-Octane главное победа, а не участие. Но достижение виктории осложняется заряденностью на борьбу всех участников, считающих, как и вы, что цель оправдывает средства. На мой взгляд, именно поэтому Bullfrog сумела создать настолько захватывающую игрушку, которой в подметки не годятся любые реальные гонки в любом классе.

В общем, друзья, Коперник был все же ошибался, когда утверждал, что Земля и, понятное дело, все находящиеся на ее дорогах автомобили несутся вокруг Солнца. Ничуть не бывало! Лично я и мои друзья вот уже месяц носимся вокруг игрушки Hi-Octane. И нет нам никакого дела до вашего светила!



Название игры: Hi-Octane

Производитель: Bullfrog Productions

Рейтинги

графика: 95%

звук: 80%

сюжет: 55%

Общий рейтинг: 90%



Hi-Octane

GAMES MAGAZINE #4

Games Magazine 35

МЕСТЬ ТЫКВОГОВОГО, или Похождения живого трупа в Царстве Мертвых

Алексей Бобров



Игра предоставлена магазином "GameLand"

Что такое смерть? Существует ли параллельный мир? Куда попаду я? В ад, рай, а может, в какую-то неизвестность? Как же все это загадочно!

Было. Было загадочно. Теперь с этим все просто: вам, дорогой читатель, предоставляется уникальная возможность стать духом и провести пару (можно больше) деньков в царстве мертвых. Понаблюдать за смертными, поучить их уму-разуму, вмешиваясь в их дела, решить несколько принципиальных проблем потустороннего мира, сойтись в схватке с монстрами подземелья, попробовать найти разгадку вечной проблемы бессмертия, набить полные карманы магическими предметами и, это самое важное — суметь возвратиться из царства мертвых в юдоль живых. Как это сделать? Да очень просто. Надо раздобыть игрушку "BloodWings, pumpkinhead's revenge", что в переводе означает "Кровавые крылья, месть тыквоголового", запустить ее и попытаться избежать вендетты этого самого, который с нестандартной головой.

Предположим, вы рискованный человек и решили испытать себя в царстве

духов. Тогда, прежде чем приступать к исследованию подземелий и казематов содружества независимых покойничков, вам придется установить уровень сложности игры. Можно выбрать уровень-люкс, для асов, чувствующих себя в потустороннем мире, как до-

ма. Можно предпочесть уровень для середнячков, а хотите — настраивайте BloodWings на самый легкий, почти прогулочный вариант (это для добровольцев-новичков). Если у вас есть звуковая карта, то непременно войдите в Option и выведите самый мощный звук, потому как музыка в этой заупокойной игрушке заслуживает самой высокой оценки, и о ней мы напишем отдельно. А теперь приступаем, и да благословит нас всевышний.



Первая же встреча настроит вас на самый оптимистичный лад: некая тошнотворного вида старушка ласково сообщит, что вы полный идиот (прошу прощения, но это не мои, а бабушкины слова), так как попали в мир, где всем заправляет тыквоголовый, а он чикаться не привык и не умеет, поэтому обязательно вас убьет... Закрывая свой доброжелательный спич, бабушка еще раз добавит, что вы полный дебил и оттого труп. Пока, правда, живой.

Если на этом месте вы не нажмете от страха на кнопку профессионалов Reset и не

вырвите с корнем из родного гнезда ваш CD-ROM (дабы оттуда, не дай бог, не выполз тыквоголовый чикатило), то попадаете в подземелье.

Первое что бросается в глаза — это стены лабиринта. Местами заросшие мхом, где-то окропленные кровью, они, конечно же, напоминают ваш любимый подвал, где когда-то, в детстве, во время молодецких игрищ был зверски замучен сантехник Потапов (помните: дети в подвале играли в гестапо...). Но в том подвале, резонно заметите вы, было темно, а здесь... Верно, здесь довольно светло, и откуда исходит этот свет — понять невозможно. По моим предположениям, во всем виноваты волшебные кристаллы, которыми просто забито все подземелье. В этой связи сразу предупреджу: кри-



стал — штука небезопасная, он "стреляет" таинственным светом и отнимает часть вашей жизненной энергии, находящейся в пробирке и окрашенной в красный цвет. В общем, обходите кристаллы стороной.

Кроме того, в подземелье вам встретятся монстрики (другого слова подобрать не могу). Эти чучела ассоциируются у меня с уродцами из Кунсткамеры Петра 1 — этикие недоношенные гуманоиды, с крупными головками и длиненькими зубками. Страшилы могут стрелять, но и вы не лыком шиты. Одним словом, кто быстрее нажмет на пробел (или Control), тот и прав. Стреляете вы некой зеленой кляксой. Науке это вещество неизвестно, но по виду — полное сходство с тем, что так часто лежало в темных углах все того же любимого подвала



BAP
INTERACTIVE

BloodWings,
pumpkinhead's revenge

GAMES MAGAZINE #4

Games
Magazine

36

имени Героя-сантехника Потапова. (Замечу шепотом, что и сама игра местами напоминает это неизвестное вещество.)

Впрочем, хватит о "конкрециях", начинаем движение. Главная задача играющего — определить, что же является... главной задачей. А пока вы усиленно работаете головой, чтобы прийти к определенному неутешительному выводу, можно собирать волшебные кристаллы и втыкать их в картинки, которые нахо-



дятся в различных концах подземелья. Кристаллы бывают нескольких типоразмеров, так что не перепутайте. Несмотря на то что вы теперь дух, вас все равно можно отправить на тот свет (неужели там еще хуже?!). Поэтому — полная сосредоточенность, максимум внимания к мелочам, враг никогда не дремлет! И если вам удастся избежать новой смерти, то тогда...

То тогда вам представится возможность увидеть отрывок некоего видеофильма. На этом моменте останавливаясь более подробно, ибо в нем и заключается сермяжная правда BloodWings. Итак, чтобы просмотреть часть видеофильма, нужно вставить кристалл в картинку. Ну, а приобрести кристалл довольно просто. Сперва надо стереть в порошок монстра. Сделав это благородное дело, увидите некую воронку, через которую убиенное вами чу-



довище перешло в свое персональное царство мертвых. Если сможете преодолеть вполне естественное чувство страха, прыгайте вслед за монстром.

Ваш дух попадает в иной мир, отстоящий от ада (если верить "Руководству пользователя") всего лишь в паре километров. Здесь вам предстоит вволю полетать и пособирать пресловутые кристаллы. Их количество можно

наблюдать в верхней части экрана. Если вам надоест это занятие, можно нажать Esc и продолжать путешествие по царству тьмы.

Чтобы досконально разобраться в сути игры, нужно просмотреть все кино. Но сделать это сразу вряд ли удастся, так как каждая "вскрытая" кристаллом картинка — это только часть ролика. К тому же у фильма никудашнее качество, и надо сильно ломать глаза, чтобы хоть что-нибудь узреть.

Но кино — это еще не все. Во время сеанса вам придется яростно возить бедненькой (у нее мозоли!) мышкой по "подмышнику" (коврику) и ожесточенно кликать левой кнопкой. Это для того, чтобы вытащить из мира живых некоторые нужные предметы. Не вытаскивайте все подряд! Как-то раз я вытянул сигарету и, понятное дело, крупно накололся: курение в мире мертвых противопоказано, смерть наступает в считанные секунды. Что по-



делать, духи, они, как известно, слабоваты.

Для того чтобы обойти весь лабиринт, вам потребуется немало времени — царство тьмы полно тупиков. Выбраться из них можно только через потайные стены. К сожалению, не все волшебные стены обозначены на карте, что делает ваше передвижение еще более затруднительным. На мой взгляд, другим недостатком BloodWings является то, что в подземных лабиринтах совсем нет аптечек, которые мы так любим искать и находить в игрушках этого жанра.

Дабы восстановить энергию духа, вам необходимо отыскать волшебный коридор. Однако преодоление этого святого места добавляет лишь часть жизненных сил, но никто не мешает вам хо-

дить по коридору снова и снова... Будьте осторожны в своих поисках, если вы заступите за границу карты, то... Впрочем, не буду раскрывать все козыри, иначе потеряется интерес.

Вернемся к видеофильму, то есть к основной части BloodWings. В нем изображены похождения тупых американских подростков, которые, как и все тинейджеры, пытаются найти приключения на свои... э-э-э... бока. Замечу, что именно это у них неплохо получается. Предметов из фильма вы можете набрать видимо-невидимо, и добрые юные янки на вас даже не обидятся. В общем, игрушка замечательно подходит для начинающих клептоманов.

Подводя итог, выскажусь довольно критически. По-моему, игра изваяна по принципу: а не сделать ли нам новый DOOM? Нет, не сделать! То, что есть, даже на Wolfenstein не тянет. И это в присутствии оцифрованного видео...

А теперь, как обещал, о звуке. Он не то, чтобы хороший, он просто отличный. 16-битный, стерео — без него на игру и смотреть было бы нельзя. А чего стоит музыка! Иногда она приводит вас в состояние почтительного трепета, порой подталкивает к активным действиям. Но главное — на протяжении всей игры вы ни на секунду не забываете, куда вас угораздило попасть. Спасибо основной музыкальной теме — мрачной протяжной мелодии. Спасибо композитору, аранжировщикам и музыкантам. Они, похоже, на своей шкуре испытали, что значит быть живым трупом в царстве трупов в квадрате. То есть мертвых.

Игра: BloodWings, pumpkinhead's revenge

Рейтинги

графика: 20%
звук: 90%
сюжет: 30%
Общий рейтинг: 45%



BloodWings, pumpkinhead's revenge

GAMES MAGAZINE #4

Games Magazine

37



Путь к человечеству

руководство по его скорейшему прохождению

Рубен Петросян

Игра просто великолепна! И хотя это не описание, а так называемый "солюшен", или руководство по прохождению игрушки, не могу не удержаться от комплиментов (изрядная их порция была отпущена в адрес LE во втором номере, где была опубликована рецензия на игру. — Ред.). Вообще-то я не поклонник квестов, но, право же, Lost Eden способен влюбить в себя кого угодно. Отмен-

(Thugg), которая и по-английски-то еле говорит, его не пропустит, сославшись на приказ короля. В общем, необходимо личное распоряжение Грегора. Но когда оно еще будет?

Принцу следует повернуть налево и на некоем подобии лифта спуститься вниз, в основные помещения крепости. А там пройти прямо к тронному залу. Здесь Адам познакомится с птеродактилем Элоем (Eloi) и выслушает монолог последнего об опасностях внешнего мира. Впрочем, не все нам внимать лекциям птеродактиля: осмотрите фрески на задней стене, рассмотрите где-то из истории, а затем вновь обратитесь к Элою. Он пообещает известить Адама в его комнате попозже. Запомните это, ведите принца назад, сверните перед тронным залом направо, в подвале к старому монаху (Monk), советнику короля.

Старый Монк давно бросил государственные дела и углубился в науку. Он живет в подземелье рядом с забальзамированными телами предков и изучает различные странные предметы. Сильно переживая, что секрет строительства цитаделей утерян, он все-таки не является сторонником путешествий по миру и возведения крепостей. В качестве подарка к совершеннолетию он передает Адаму голубой талисман, который скоро понадобится юноше.

Покинув Монка, герой должен пойти в свою комнату, которая находится напротив. Здесь следует подождать Элоя. Птеродактиль известит принца, что с ним хочет поговорить некая Дина (Dina), которая ждет юношу вне пределов Цитадели Мо. Чтобы встреча произошла, Ди-

на открыла потайной ход наружу. Прощаясь, птеродактиль отдает Адаму странный камень с надеждой на то, что



ная графика и настолько же изысканная трехмерная анимация превратили легенду о зарождении человечества в прекрасную сказку.

Адам в Цитадели Мо. Встреча с Монком

В начале игры принц Адам находится в углу родной Цитадели Мо. Пройдя вперед, он мог бы попробовать выйти из крепости, но держащая в лапах топор здоровенная и тупая обезьяна Саг



принц сумеет когда-нибудь разгадать его тайну.

Информация о секрете Архитектора

Оказавшись вновь в большом зале с тремя воротами в виде решеток и повернув направо, принц Адам покидает крепость и встречает Дину — молодую и обворожительную динозавриху.

Девица-динозавр рассказывает юноше, что ее дед, старый динозавр Тау



(Тау) умирает и край как хочет поговорить с наследником престола. Пойдя за Диной, принц возникает перед лежащим на смертном одре динозавром. Тау сообщает Адаму, что его прадед, Архитектор, имел друга Гра (Graa), который знал секрет строительства крепостей. После смерти Архитектора его сын преследовал Гра, и тот был вынужден скрываться в местечке Crypts of Abandon, где вскоре и умер. Там же, вместе с прахом остался и секрет.

Тау слезно просит Адама найти секрет и изгнать гнусных Тиранозавров. Прежде чем уйти в мир иной, старик успевает отдать принцу раковину, через которую тот всегда сможет спросить совета у умершего. После чего умиротворенный старый динозавр уходит в До-

Lost Eden

GAMES MAGAZINE #4

Games Magazine

38



лину Тайн (Valley of Mists), место отдыха всех динозавров после смерти. Дина, немного поплавав, соглашается сопровождать Адама в его путешествии и предлагает свои услуги в качестве толмача. Уходя, не забудьте взять нож Гра, лежащий на лавке. Он пригодится вам чуть позже.

Возвратившись в Цитадель, Адаму нужно заглянуть в комнату пыток, повернув на развилке налево. Дина, кстати, идти откажется, сославшись на то, что там очень страшно. Передайте ей талисман,



подарок Монка — так она сможет войти в это помещение, где будет переводить речь немом палача Джабера (Jabber the Executioner). Палач подарит Адаму на совершеннолетие зуб одного из его предков.

Секрет раскрыт! Первое Магическое Окно

И вновь Адам должен идти к старому Монку, где нужно ткнуть полученным от палача зубом в одну из стоящих мумий. Мумия отодвинется, приоткрыв проход вниз. Пройдя мимо замурованных людей, герой окажется лицом к лицу со скелетом. Вставьте зуб в скелет, и он рассыплется. За останками откроется потайная дверь, ведущая в большую комнату с прахом Мурконга (Moorkong), побежденного генерала Тиранозавров. На стенах этого помещения высечен секрет Архитектора, состоящий в том,

что люди и динозавры, строящие цитадели, должны образовать союз.

Кстати, здесь выяснится, что творимую вами историю рассказывает поставивший Элой. Сейчас он появится на экране, чтобы прокомментировать первое важное событие.

Прочитав при помощи Дины надписи, Адаму следует подняться к Монку, не забыв взять у динозаврихи волшебную флейту и хрустальную призму, стоящую на полу. Ткнув призмой в белую вещь, лежащую на столе, принц откроет окно прямо в апартаменты к... Моркусу Рексу. Злыдень тут же начнет рассыпать угрозы (мол, скоро и твои косточки будут белеть под солнцем Тиранозавров!). Увидев подобное, Монк осознает необходимость и неотвратимость борьбы и, подарив Адаму Магическое Окно (дабы он мог почаще любоваться Моркусом), предложит встретиться с королем.

Соппротивление Грегора будет довольно долгим. Но общие словесные усилия сумеют такти убедить короля отпустить наследника на волю, чтобы тот занялся строительством цитаделей. В конце концов с Адамом отправится еще и отряд солдат под командованием Сага, обезьяны-стражника. В процессе перебранки с королем к группе Адама присоединится и Элой.

По долинам и по взгорьям. Второе Магическое Окно



Обретя, наконец, свободу, принц, следуя совету птеродактиля, отправляется в долину Шама (Valley of Chamaar), где встречает Манго (Mungo), друга Дины, который тоже знает языки всех динозавров и еще долго будет помогать Адаму с переводом.

В каждой долине принц должен найти человеческие поселения и уговорить их жителей на сотрудничество. Затем следует искать бронтозавров, которые,



увы, просто так цитадель строить не согласятся. Поэтому прежде угостите их найденным грибом (понятно, что он не должен быть ядовитым), а потом сыграйте динозаврам на флейте. Грибы, что очевидно, произрастают в лесу, а их дегу-



Lost Eden

GAMES MAGAZINE #4

Games
Magazine

39



стацию можно проводить на лобом члене отряда — ребята сразу же «вспомнят», что это за гриб. Кстати, бронтозавры скажут, что цитадель можно достроить до конца только с помощью Трисератопсов (Triceratops).



В долине Шама никаких происшествий с вами не произойдет. Грибы найдутся быстро, кошкоподобные люди мгновенно согласятся сотрудничать с динозаврами, а бронтозавры присутствуют здесь аж двумя стаями. Но если начать строить цитадель в лесу, то вскоре процесс застопорится, и вам придется строить все с нуля. Как только вы приступите к возведению крепости, лидер местных жителей подарит Адаму Лунный Камень (Moon Stone). Проходя мимо озера, обязательно полюбопытствуйте, что там внутри. В озере может жить Мезозаурус (Mosasaurus): если его угостить яблоком, он расскажет, что Тиранозавры боятся в этой долине предмета, называемого Eye in the Storm. Возвратившийся из экспедиции Элой сообщит, что на севере есть местность, где можно построить еще одну цитадель.

Если задержаться в какой-нибудь долине подольше, то можно столкнуться с Тиранозаврами и Велосирапторами (Velociraptors). С первыми лучше не контактировать, так как есть опасность быть сожраным. Про вторых Манго будет говорить, что это могучие воины, побеждающие в открытом бою даже Тиранозавров. Нагло врёт! Велосирапторы способны на такой подвиг, лишь обладая магическим предметом, о котором говорил Мезозаурус. Но все равно было бы очень недурно завлечь их в союзники. Однако это, к сожалению, произойдет не скоро. Пока Тиранозавры будут спокойно гулять строятелем цитадели.

Непосредственно долина в гонимой долине Улуру (Uluru). Вождь народа Улеле (Ulele), странный лохматый мужик, с радостью пойдет за войском Адама. Но в пещере останется Хранитель Традиций народа Улеле, знакомство с которым вам вскоре понадобится. Мезозаурус известит, что Тиранозавры боятся в этой долине магии Sky Hammera, а вождь Улеле подарит принцу еще одно Магическое Окно, сообщив при этом, что на востоке есть долина Кото (Koto), жители которой сильно страдают от нападков Моркуса Рекса.

Долина Кото. Первые проблемы

В долине Кото у принца начинаются первые неприятности. Так, Камала (Kammala), вождь амазонок, не хочет строить крепость без помощи Велоси-

рапторов. Поговорив со своим окружением, Адам узнает, что Улеле хорошо знает этот вид динозавров. Но вождь отправляет наследника престола к Хранителю Традиций, который рассказывает Адаму, что Велосирапторы больше всего на свете любят золото, ради которого готовы пожертвовать жизнью. А еще они умеют применять в бою магические предметы. В довершение ко всему Хранитель дарит принцу магический Eye in the Storm и просит найти три маски, унесенные Поработителем, дедом Адама. За них он готов отдать другие волшебные предметы, которые понадобятся в войне с Тиранозаврами.

После этого принц, найдя на берегах рек золото, может спокойно идти и начинать строить цитадель в Кото либо разгонять Тиранозавров в Шама с помощью Eye in the Storm. Принципиально важно разыскать в дальнем лесу у лу Кото, в горах, в глубокой пещере желтый камень, похожий на звезду. Когда будет начато строительство цитадели в Ка-



то, Камала даст Адаму одну из масок народа Улеле. В обмен на этот талисман Хранитель Традиций предложит принцу два магических предмета — для Улуру и Кото. После очистки этих земель от Тиранозавров вся свита принца в один голос начнет доказывать своему предводителю, что на востоке есть земля, жители которой страдают от произвола Тиранозавров. Но проникнуть туда можно только по морю, с помощью Акваторисов (Aqasoris), водяных динозавров. Последние же страхи как не любят людей (с тех пор, как Поработитель стноил их друга Гра). Тут-то и пригодится нож с символом Гра, который Адам взял у умирающего Тау. Увидев его, динозавр согласится показать спрятанный в скалах проход...

Долина Тамара. Сражение с Тиранозаврами

Пройдя всей толпой через горы, принц Адам наталкивается на Тиранозавров и дает им сражение. Куча народу погибает, но герой, конечно же, выходит победителем. Дина переживает по по-



Lost Eden

GAMES MAGAZINE #4

Games Magazine 40

воду исчезновения Манго, хотя и не чувствует, что тот погиб. Других неприятностей в этой местности со сладким имечком Тамара (Tamara) больше не будет. Разве что во время битвы завалит выход из долины, и выяснится, что идти больше некуда.

В благодарность за отстроенную Цитадель Фаг (Fagg) мелкий здешний начальник предложит Адаму мешок с землей. А Тимина, вождь местного народа, странная личность в маске, посоветует пересечь море на плотях, построенных когда-то его соплеменниками. Но без утерянного путеводного камня (Way Stone) эти посудины неминуемо сойдут с пути. Здесь не стоит скаречничать и лучше расстаться с тем жирпичом, который Элой подарил Адаму в самом начале путешествия. Это и есть путеводный камень. С ним вся публика благополучно пересечет море-океан и ступит на землю Кантура (Cantura).

Земля Кантура. Разброд и шатания. Третье Магическое Окно

И тут начинается форменный разброд. Тимина снимает маску и оказывается симпатичной девушкой Евой (Eve). Дине вдруг ударяет в голову, что Манго мог попасть в плен, и она немедленно отплывает назад в Тамару. Остатки отряда попадают к воинственным туземцам,



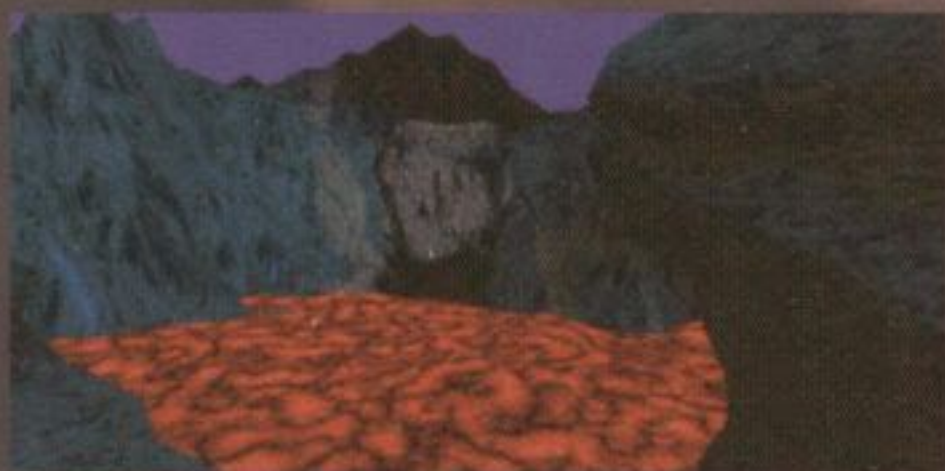
которые берут в плен Еву, требуя предоставить им Дину для важного разговора.

Адаму следует дождаться Элоя и на нем полететь за Диной в Тамару. Найдя там динозавриху (она стоит внизу, у воды), покажите ей Окно с Моркусом Рексом и головой Манго, лежащей перед узурпатором на тарелке. Девушка согласится лететь на друзьях Элоя в Кантуру к туземцам. Вскоре выяснится, что она нужна им как Верховная Жрица (High Priestess), поэтому должна остаться в этой земле. Теперь можете строить очередную крепость. В благодарность за это местные жители подарят Адаму вторую маску Улеле и предложат пройти тест мудрости, состоящий из трех воп-



росов. Вместо ответа на первый вопрос отдайте экзаменаторам камень в виде солнца, вместо ответа на второй — камень в виде луны, а затем отвалите им мешок с землей. Если все пройдет успешно, вождь отдаст принцу третье Магическое Окно.

После этого между делом выяснится, что Ева умеет нанимать Трисераптопсов за пустое гнездо. (Полные гнезда с радостью возьмет кошкоподобный человек из Шама.) Теперь Адаму надо объ-



ехать все долины и заставить Трисераптопсов вкалывать на общее благо, а Велосирапторов воевать теми предметами, которые даст хранитель народа Улеле за вторую маску.

Смерть короля Грегора

Выполнив эту работенку, ждите неприятную новость от Элоя: в Цитадели Мо умер отец Адама, король Грегор, и принц поспешит туда. Монк скажет, что тело короля надо нести к Бальзамираторам (Embalmers), и предложит взять трубу Грегора, подаренную его женой.



Послушавшись совета Монка, принц должен идти в жилище Бальзамираторов, но тут выясняется, что для освобождения королевской души требуется помощник, который будет извлекать сердце Грегора из его холодного трупа.

Увы, в свите помощника найти не удастся, и Адам возвращается в Мо к палачу. Если тому подарить трубу, он с радостью исполнит вышеозначенную работу. Бальзамираторы заодно отдадут наследнику третью маску Улеле и скажут, что с удовольствием расстались бы еще и с крутым оружием против Моркуса Рекса, но у Адама нет Золотого Меча (Golden Sword) — символа власти, кем-то благополучно посеянного. После долгих проводов старого короля и встреч нового, Адаму следует отправиться на север, где какая-то бойкая королева воюет с Тиранозаврами. Возвращать Улеле потерянную маску уже не обязательно, ибо в этой долине даже с магическим предметом, данным взамен, Велосерапторы не могут победить Тиранозавров.

Здравствуй, сестричка! Четвертое Магическое Окно

На месте вдруг обнаруживается, что Гордая Шазия (Shazia the Proud), правительница тех мест, является единокровной сестричкой короля Адама. Мать забрала ее от папаши ребенком вместе с Золотым Мечом. Шазия обещает отдать королю Меч, если тот построит крепость в ее долине. Возведя цитадель и получив меч, Адам сразу же мчится к



Бальзамирователям — за мощным оружием, состоящим из... трубы, барабана и колокольчика. Размещенные у нужных людей в нужной последовательности, они могут сокрушить любые полчища.

Отдав барабан Сагу, колокольчик Монку, а себе взяв трубу, король начинает рыскать вокруг строящейся цитадели в поисках врагов. Первое же войско Тиранозавров, убегая, оставляет на поле брани четвертое Магическое Окно.

Секрет Золотого Меча и Магических Окон

Завалив целых три полчища врагов, Адам становится достойным узнать секрет Золотого Меча, о котором ему с радостью поведаст Шазия. Пройдя в тронный зал Цитадели Мо и ткнув Золотым Мечом в Моркуса Рекса на стене, Адам обнаружит за ним гигантский лабиринт. Пройти по нему без помощи сестры нельзя: надо постоянно, на каждом повороте спрашивать ее о дальнейшем пути. В конце лабиринта будет лежать большое яйцо. Элой сообщит, что это Яйцо Судьбы (Egg of Destiny), принадлежащее всем динозаврам и содержащее их будущее. Когда настанет момент, оно должно быть разбито, дабы динозавры узнали о том, что их ждет. Тут старый Монк совсем впадает в маразм и начинает бубнить, что Яйцо брать не стоит. Пустое! Бредни! Отдайте Яйцо Элою, он проведет Адама к Белой Башне — гнезду

всех птеродактилей, и положит его на место.

В благодарность за Яйцо Адам получает от птеродактилей пятое Магическое Окно. Теперь молодой король должен попасть в Долину Тайн, место отдыха всех динозавров после смерти, где ему следует пообщаться с Отцом Всех Динозавров. После этого



разговора Адам узнает, как перешагнуть Порог Смерти. Для этого надо съесть Корень Веков (Root of Ages), оставшийся у странных жителей долины Кантура, пленивших Дину (в качестве Жрицы). Следует сноситься в долину, где взять корень, а затем, вернувшись в птеродактильник, храбро шагнуть в Долину Тайн.

На этом месте сверкающий Отец Всех Динозавров начнет честить Адама своим простуженным голосом и будет делать это до тех пор, пока парень не ткнет в него одним из Магических Окон. Тут же, проникнувшись уважением, Отец поведаст историю о том, что этих Окон всего шесть, что они разбиты на пары и разбросаны по все-

му миру. Владелец одного из них может видеть все, что творится в другом, владелец же всех шести приобретает могучую силу — он способен постигнуть всю суть окружающих предметов. На этом аудиенция заканчивается.



Друзья с радостью встречают Адама, а Шазия торжественно заявляет, что настал момент: разгромить короля Моркуса Рекса, куда она и вовсе проведет любимого брата. Как и следовало ожидать, примет к Тирану знаменует наступлением ночи, но это не смущает молодого героя. Спустившись в пещеру, Адам без промедления спешит к Моркусу. А зря. Надо было повернуть направо и взять там последнее Магическое Окно. А так Моркус Рекс, посмеявшись немало (оптимист, однако), просто убьет короля. Но если взять Окно, то оно сольется с другими пятью в сверкающий куб. С кубом можно смело идти на гнусного Моркуса. Волшебная штукавина быстро расставит все на свои места, и выяснится, что Моркус Рекс — это вовсе не могучий Тиранозавр, а лишь мелкий и трусливый грызун.

Game Over

Тут появляется Манго (его голова на тарелке тоже была иллюзией), и они вместе выходят наверх, где Манго сразу же отправляется к Дине, а король Адам соглашается разбить Яйцо Судьбы.

“И Яйцо было разбито, — поведаст старый Элой своим слушателям, — но в нем ничего не было. У динозавров нет будущего, они обречены на вымирание. Будущее за людьми. И когда-нибудь далекие правнуки Адама и Евы будут рассказывать своим правнукам, что когда-то, давным-давно по этой земле ходили создания, называемые динозаврами...”

Игра: Lost Eden
Производитель: Cryo & Virgin Interactive

Рейтинги
графика: 100 %
звук: 100 %
сюжет: 100 %
Общий рейтинг: 100 %



Lost Eden

GAMES MAGAZINE #4

Games Magazine 42



Lost Eden: о чем это?



Ниже приводится краткое описание этой замечательной игрушки, которое мы даем специально для тех невезучих читателей, что так и не смогли достать второй номер «Магазина Игрушек», в котором была опубликована рецензия на LE.

...Дело, конечно же, было давным-давно, когда материки нашей старушки имели совсем другие очертания, и по ним ходили, бегали, прыгали и ползали не только млекопитающие, но и динозавры, когда люди, только-только наро-



дившись на свет, жили небольшими поселениями в разных уголках планеты. Кто правил тогда миром? Конечно же, самые сильные и огромные существа — динозавры. Однако далеко не все из них отличались благоразумием. Например, были и такие гады, что однажды захотели править всей Землей единолично и безраздельно. Естественно, их звали Тиранозаврами. И вот, выбрав себе предводителя, которым стал самый злобный и кровожадный динозавр Моркус Рекс, они начали захват территорий.

Остальные живые существа тотчас же взвыли от наступившего ига

насилия и жестокости. Но, увы, ничего иного сделать они не могли. И тогда среди людей нашелся некто Приам, молодой правитель одного из человеческих поселений, который сумел раскрыть секрет того, как выйти из этого неприятного положения, в которое вляпалась бедная Земля. Приам предпринял ряд поездок по всей планете, оставляя после себя возведенные с помощью секрета огромные цитадели, служащие защитой для всего населения, страдающего от жестокого Моркуса. Впоследствии народ дал герою имя Архитектор (The Architect).

Но людской век короток. Приам умер, оставив наследника Вангора. Тот, к сожалению, оказался человеком злым, ненавидящим не только динозавров, но и большинство своих соплеменников. Получив власть, он разрушил почти все построенные отцом крепости (известно: ломать не строить) и совершил множество других злодеяний, за что получил прозвище Поработитель (The Enslaver).

Вскоре умер и он. Его сын, Грегор, пытаясь стереть из людской памяти отцовский позор, довольно успешно воевал с Тиранозаврами. Но так продолжалось только до тех пор, пока он не женился. Обзаведясь семьей, Грегор,

беспокоясь за благополучие своих близких (жены и дочери), снизил свою ратную активность. А потом — после трагической гибели семьи (так он тог-



да думал) — и вовсе потерял надежду на спасение. Так и сидел правитель людей в единственной целой крепости, называемой Цитадель Мо, растил сына Адама и ждал неизбежного конца от рук (или лап?) Моркуса Рекса.

Унаследовавший от матери страсть к путешествиям и тайнам принц Адам томился в замке, пока не достиг своего совершеннолетия. В этот момент контроль над ним передается игроку...



Lost Eden

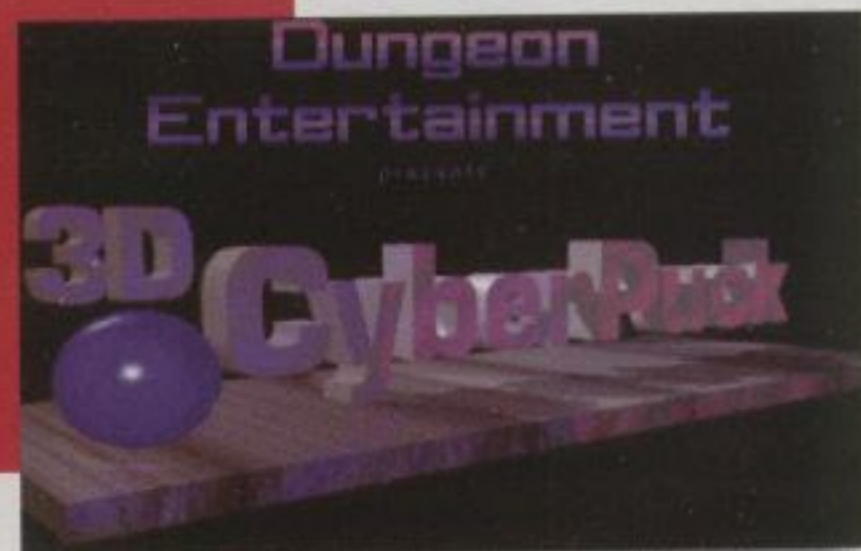
GAMES MAGAZINE #4

Games Magazine

43

Спорт, DOOM и полет фантазии

Рубен Петросян



До сих пор технология DOOM Engine использовалась почему-то только для написания предельно кровавых компьютерных боен. Думаю, что даже перечислять их не имеет смысла — все на слуху. Плюс изредка выходили RPG. (Коротенькое

отступление: Ultima Underworld I появилась раньше DOOM и, как мне кажется, превосходит его по качеству трехмерного изображения.) Остальные же жанры сия замечательная технология будто не замечала.

Но легкая на подъем программистская мысль, изрядно поплутав, подобралась-таки и к спортивным играм. Так возникла новая трехмерная игрушка 3D CyberPuck.

Впрочем, "спортивной" эту игру можно назвать лишь с большой натяжкой, ибо спорт такой еще не изобретен, и соревнований по нему не про-

водится. Загнать мяч в ворота противника — вот и вся спортивная классика, которая характерна для 3D CyberPuck. Далее традиции скоропостижно заканчиваются, и начинается полет авторской фантазии: к примеру, поле может иметь абсолютно любую форму — от круга или квадрата до фантастических лабиринтов; мяч принципиально не бывает в покое; прикалываются, как только могут, ворота — елозят вдоль стен и крутятся вокруг любых осей, причем иногда все это происходит одновременно.

А теперь о действиях игрока. Он рулит какой-то машинкой пирамидальной формы, которой надо поймать мяч, а затем выстрелить им по воротам противника. Соперник, в свою очередь, может атаковать вашу мячезахватывающую машинку, добиваясь уменьшения энергии захвата и, следовательно, того счастливого момента, когда мячик начнет летать по случайным траекториям. Вообще говоря, мяч "дружит" с законами физики, только отражаясь от стен, в остальных случаях направление его отскока предельно случайно.

За каждое попадание начисляются очки, и игра продолжается до пяти набранных баллов. За точный выстрел издали вы получаете два очка, так что есть стимул поупражняться в стрельбе по движущимся мишеням. Иногда, правда, ошибаются судьи, сидящие в вашем ПК (ну не разгильдяи ли?!), и призовые очки за забитый гол достаются сопернику. Кроме того, в 3D CyberPuck есть период, закончив который, можно переиграть весь этап.

Для поднятия настроения на поле располагаются самые разнообразные стенки, магниты, мины (для мяча, разумеется) и прочие интересные штучки, которые и описать-то невозможно. Частью все это можно прикупить в "магазине", открывающемся в промежутке между этапами. Помимо "ловушек" для мяча там есть восемь "примочек" для движущейся машинки и столько же видов оружия. В частности, можно приобрести наиболее часто используемые ускорители и магниты (изменяют направление движения мяча), стены (разрушаются при попадании мяча), бомбы (их взрыв заставляет противни-

ка терять ориентацию), мины (подрываясь на них, мяч меняет траекторию), а также возможность проходить сквозь предметы.

Но, на мой взгляд, более любопытен "отдел неиспользуемых вещей". Здесь можно увеличить силу удара, скорость машинки и энергию захвата, развиться антигравитатором для мяча (при движении с мячом машинка, как правило, замедляет свой бег), расширить радиус захвата мяча и уменьшить расстояние, за попадание с которого дают два очка...

Так и вижу лопухов, поставивших минимальный уровень сложности и ободравших несчастный компьютер, а потом вопящих, как это было неинтересно. И в самом деле на этой сложности ПК занимается каким-то идиотизмом, не представляя ровно никакой опасности. Но стоит переключиться в другой режим, как неминуемо начинаются обломы. Впрочем, довольно скоро можно пресытиться и от игры с "умным" компьютером. Полагаю, что именно на этот случай авторы предусмотрели сетевой режим.

Несмотря на трехмерность, игрушка вполне сносно идет на 386-м ПК, забив, правда, до отказа 4 Мб оперативной памяти. Иногда в ней всплывают какие-нибудь глюки, но, вынырнув, очень быстро вновь погружаются в свою математическую тину. Интерьеры в 3D CyberPuck довольно милы: без особой яркости, но и совсем не мрачные.

Отдельных слов заслуживает звуковое сопровождение, выполненное не без юмора. Мячики гоняются под веселенькую музычку, хорошо вписываемую в грохот от взрывов мин, рев ускорителей и дребезжание магнитов. Компьютер громко, как ребенок, радуется при выигрыше, а проиграв, хнычет.

Игра: 3D CyberPuck

Производитель: Ticsoft

Рейтинги

графика: 70 %

звук: 80 %

сюжет: 70 %

Общий рейтинг: 70 %



3D CyberPuck

GAMES MAGAZINE #4

Games Magazine

44

Впервые!!!

Хит-парад PC-игр "Читательская двадцатка"
(составлен по анкетам и письмам читателей "Магазина Игрушек")



1. DOOM 2
2. Mortal Kombat 2
3. DOOM 1
4. BioForge
5. WarCraft
6. Wing Commander 3
7. Rise of the Triad
8. Dune 2
9. Under a Killing Moon
10. Lost Eden

11. Tie Fighter
12. Dark Forces
13. Cyberia
14. Myst
15. Descent
16. Full Throttle
17. Star Wars
18. Magic Carpet
19. X-Com 2
20. SimCity 2000

От редакции.

1. При составлении данного хит-парада обрабатывалась корреспонденция, пришедшая в период с апреля по август с.г., то есть письма и анкеты, присланные читателями двух выпущенных за это время номеров журнала.

2. Всего обработку прошло 300 с небольшим читательских писем и анкет, в которых упоминалось 98 названий PC-игр. Выведение результатов хит-парада велось стандартным в таких случаях образом: для каждой упомянутой компьютерной игры подсчитывалось число первых, вторых и т.д. мест, за которые назначались определенные призовые баллы (в частности, за 1-е место давалось 5 очков, за 2-е — 4 и т.д. по убывающей). В случае равенства набранных очков (например, это произошло с Wing Commander 3 и Rise of the Triad, а также с Magic Carpet и X-Com 2) выше оценивалась та игра, которая получила большее количество первых и т.д. мест.

3. Легко видеть, что абсолютным чемпионом пяти последних месяцев (и, вероятно, последних двух лет) является DOOM (фирма id Software): вторая и первая версии этой игрушки находятся в лидирующей тройке рейтингового списка. И если отрыв DOOM 2 от второй игры (Mortal Kombat 2, фирма Acclaim) велик "в меру" — почти 30% (53 очка), то "сумма" результатов двух DOOM'ов (с небольшой очковой добавкой от

только-только появившегося ремейка первой версии этой игры Ultimate DOOM) даст почти 85-процентную разницу. На наш взгляд, результат уникален, особенно если учесть, что первому DOOM'у пошел уже третий год.

4. "Очковый" отрыв первых четырех игр от остальных участников нашего "Топа" весьма и весьма велик. При этом игры, занимающие позиции с 11-й по 20-ю, идут почти "ноздря в ноздрю". Впрочем, довольно значительно расслоение и в первой пятерке: WarCraft — 5-е место — 74 очка, BioForge — 4-е — 97 очков, ..., DOOM 2 — 231 очко.

5. Приятно, что в Top-10 вошли две стратегические игрушки — WarCraft и Dune 2, а замыкает двадцатку еще пара прекрасных стратегий — SimCity 2000 и X-Com 2, потеснившие, кстати, такие, казалось бы, суперпопулярные игры, как Heretic и Space Pirates. Приятно потому, что российский игроман не так плох, как его малюют. Иначе говоря, он жив не одними лишь "мочилолками" и, выходит, иногда не прочь пошевелить мозгами. С удовольствием отметим также, что SimCity отличилась еще по одной позиции — это, пожалуй, самая старая игрушка нашего "Топа". Вот так — и жанр довольно немолодежный, и возраст ого-го, а все еще молодцом!

6. В связи с вышесказанным интересно проанализировать жанровый

состав игр из рейтингового списка. В "Топ" попали шесть игр, представляющих жанр 3D-action, четыре квеста, четыре стратегии, четыре 3D-симулятора, один "мордобой" и одна просто "хорошая игра" (если употреблять термин Питера Молинеукса, директора компании Bullfrog; речь идет, конечно, о BioForge). Выводы предоставляем делать вам, дорогие читатели. Скажем лишь, что удивляет полное отсутствие в хит-параде спортивных игрушек, хотя многие с удовольствием играют в великолепные симуляторы футбола, гольфа, тенниса. Совсем нет и так называемых гонок...

7. Относительно невысокие позиции таких высококлассных игрушек, как Lost Eden и Full Throttle, объясняются, конечно же, не их низкой "играбельностью" (чего нет, того нет), а новизной. В этой связи можно предположить, что ситуация будет активно меняться по мере распространения этих игровых программ по России. И еще одно удивление: невысокие места европейско-мировых суперхитов Myst и Descent. Ну, российский юзер, погоди!

8. Мы надеемся на продолжение сотрудничества с читателями и с нетерпением ждем новых писем и анкет, ведь без них не может быть никакой "Читательской двадцатки"!

9. Редакция благодарит Алексея Исупова за скрупулезную обработку материалов, легших в основу данного хит-парада.

Мультимедиа-шлем I-Glasses:

виртуальная реальность становится ближе

Время берет свое, и слово "компьютер" уже не вызывает внутреннего трепета. Привыкнув к цветному монитору, хочется, чтобы точка на экране не напоминала своими размерами муху, а сама машина раз и навсегда прекратила этот противный писк, время от времени издаваемый встроенным динамиком. Ничего не поделаешь, человек не может без комфорта — везде и во всем...

Дмитрий Ключев

Хочу!

Честное слово, все мы напоминаем ухватистую старушку из известной сказки классика. Постепенно, сменив опостылевший "PC-скрипер" на манящий своими гигантскими возможностями Sound Blaster, понимаешь, что

для полного счастья катастрофически не хватает CD-ROM'a, но не простого, а, так сказать, золотого, то есть многоскоростного.

Примерно на том же этапе обустройства своей машинки возникает малообъяснимое стремление к обладанию не просто ПК, а непременно компьютером хорошим, скажем, мультимедиа-компьютером. В отравленное словом "хочу" сознание исподволь, будто компьютерный вирус проникает термин-вурдалак "виртуальная реальность". Проникает и навсегда там поселяется. А как же иначе? Новый, многообещающий, непознанный мир. Мир, только-только вступающий в свои права, но уже завоевавший сердца и умы большинства пользователей, ставший темой для создания за-

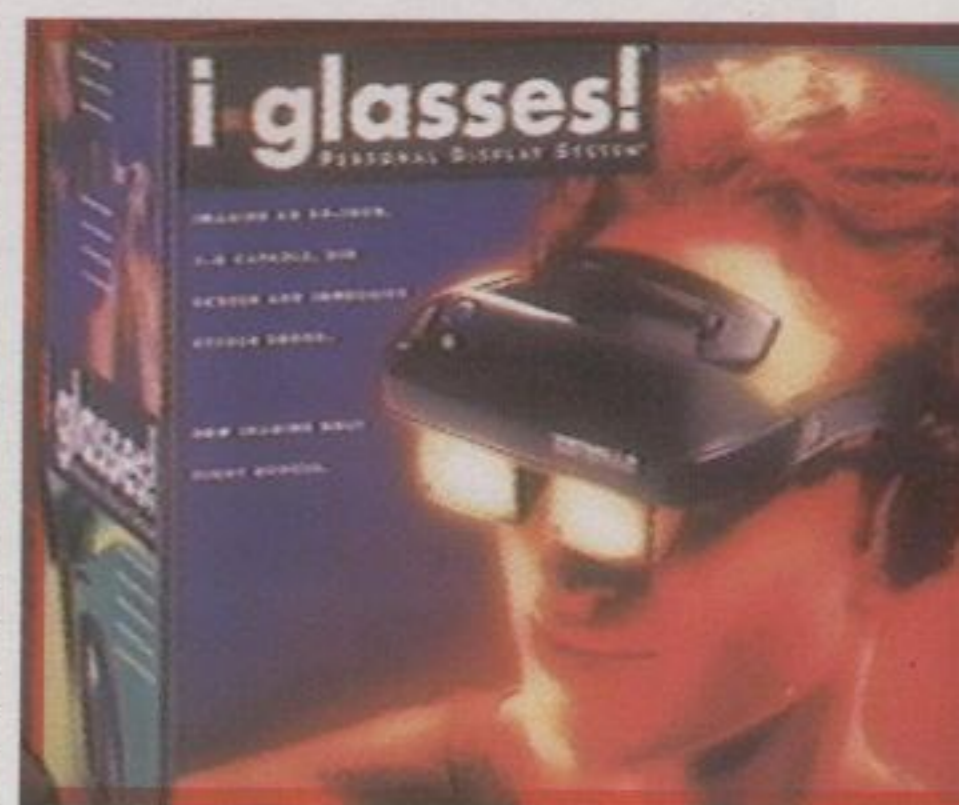
страну неограниченного познания и блистательных приключений. Только представьте себе, ваш любимец ПК прекращает быть шкапушкой, в которой экран монитора играет роль замочной скважины. Мир, хранителем которого является компьютер, приглашает вас не только понаблюдать со стороны за происходящим, но и почти напрямую поучаствовать в разворачивающемся действии.

Увы, именно здесь нас поджидают трудности. И дело не только в том, что нет денег (к этому мы уже привыкли). Даже если у вас "завалылась" лишняя пара тысяч "зеленых", их очень трудно... потратить, так как в нашем отечестве все еще непросто выяснить, что из выпущенных на Западе систем доступно, а главное — что те или иные устройства собой представляют. Согласитесь, мультимедиа-перчатки или шлемы до сих пор воспринимаются в России как сенсация, и получить по ним хоть какую-нибудь информацию игроманы считают за счастье.

Ликбез, тема: "Шлемы"

Воспользовавшись представившейся нам счастливой возможностью, мы решили познакомить вас с некоторыми результатами проведенного нами тестирования одного из мультимедиа-шлемов из серии I-Glasses.

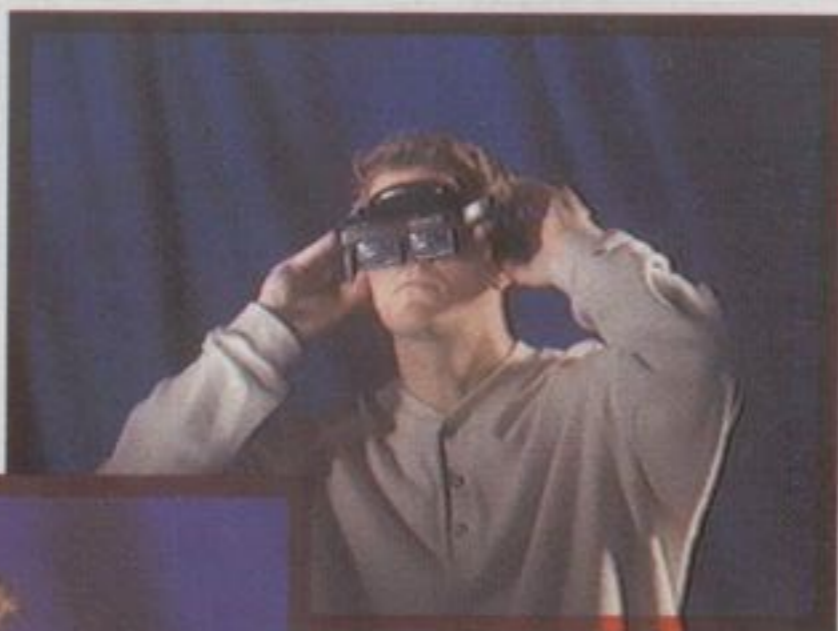
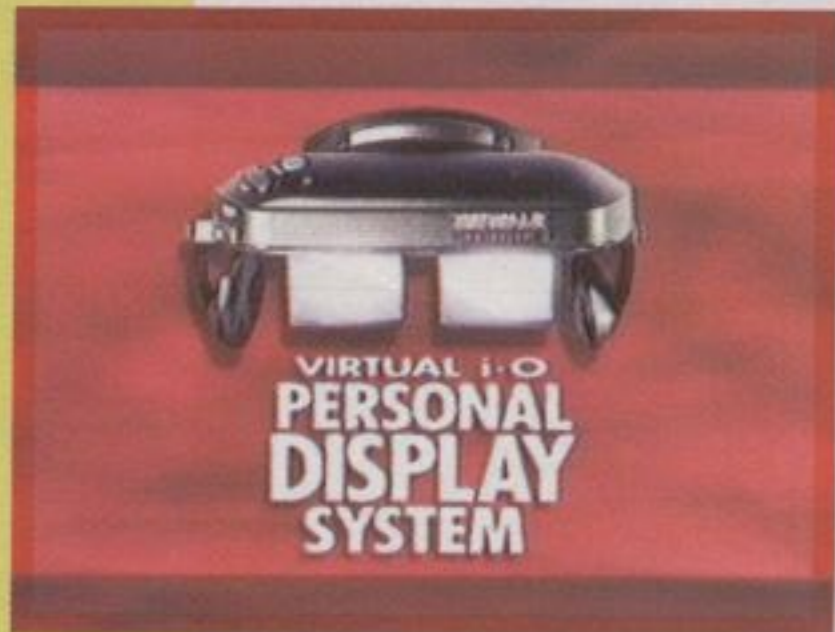
Но прежде немного общей информации о шлемах, которые можно встретить в продаже в России. Фирма Virtual I/O выпускает упомянутую серию I-Glasses, в которую входят версия, адап-



тированная для видеоприставок, а также PC-версия.

Кроме того, можно встретить мультимедиа-шлем CyberMaxx, выпускаемый фирмой VictorMaxx Technologies. Вот его некоторые характеристики: угол обзора — 54 градуса (!), разрешение — 180000 точек на каждый экран; совместим с компьютерами IBM PC, Macintosh, телевизионными системами NTSC, PAL (видеомагнитофонами, телевизионными игровыми приставками). Аппаратные требования: IBM PC 386, 486, Pentium и IBM-совместимые, SVGA, музыкальная плата, CD-ROM.

Следующая модель, на которую стоит обратить пристальное внимание, — VFX-1. Изготовитель — фирма Forte Technologies Inc. Технические параметры: угол обзора по вертикали — 35,2 градуса, по горизонтали — 53 градуса; разрешение — 181470 точек на экран. Аппаратные требования шлема полностью



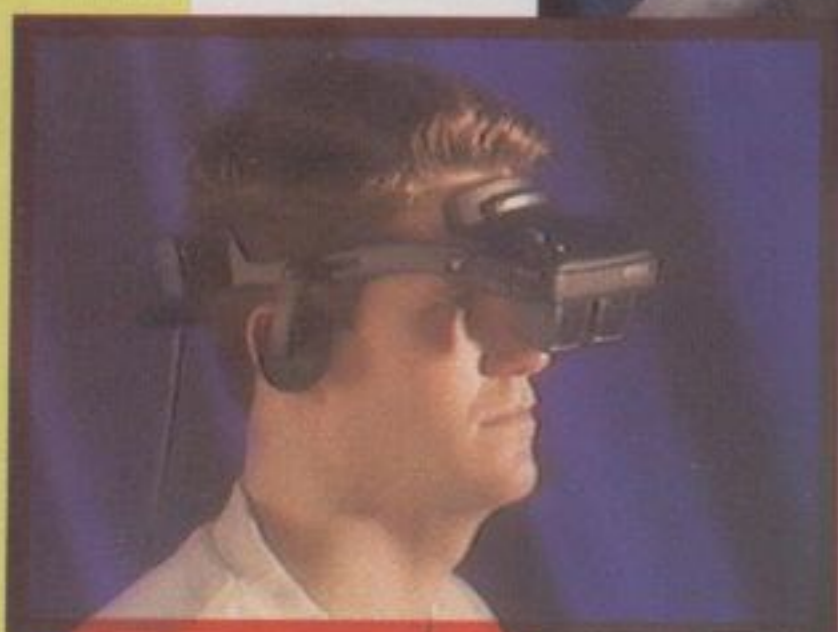
хватывающих фильмов и великих проектов.

Не только я, но и многие из вас, уверен, хотели бы стать обладателями систем, позволяющих окунуться в

Виртуальная реальность Очки I-glasses

новый мир
незабываемые ощущения
и впечатления

"ПРОКСИМА"
Новый Арбат, д. 32
тел. 205 - 21 - 55
тел./факс 205 - 21 - 37



совпадают с требованиями предыдущей модели.

Примериваем I-Glasses

Но вернемся к I-Glasses, шлему, который мы имели удовольствие лично попробовать в работе. Уточню: в распоряжении журнала была РС-версия шлема.

Ее характеристики: угол обзора — 30 градусов, разрешение — 180000 точек на каждый экран.

Знакомство с любой электроникой начинается с ее "инсталляции". Сразу отмечу некоторое преимущество этой системы: в отличие от своих "собратьев", она не требует непременно заглядывания в компьютер при установке, так как не имеет собственной платы (которая, в

ту с компьютером через привычный монитор.

Далее вы, окончательно готовясь погрузиться в мир фантазий компьютера, надеваете непрозрачную полоску, отгораживая себя от любимого ПК. И перед вашими априори восхищенными глазами тут же предстает долгожданная виртуальная реальность.

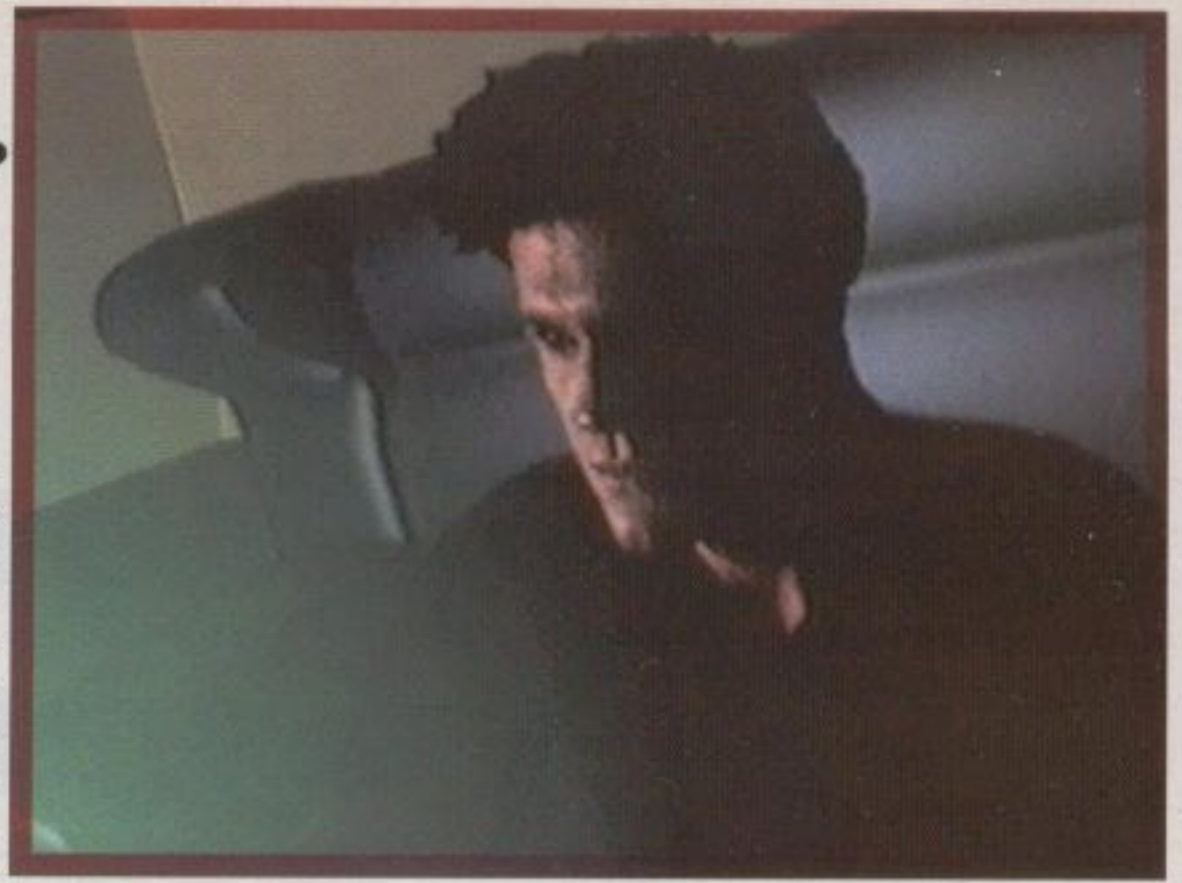
Первые несколько минут ощутить себя профессионалом не удастся, даже если игра знакома, как свои пять пальцев. Приноровиться к управлению не так уж просто и над этим еще предстоит поломать голову. Особенно если вы уже повернули ее "до упора" и ощущаете, что дальнейшие шевеления приведут к падению с кресла. Но и это еще не все: иногда, собравшись лишь слегка и непременно плавно повернуть голову, "разворачиваешься" на все 180 градусов. Или, напротив, возможно такое: ты из кожи лезешь, чтобы "обратиться в бегство" и, пользуясь своими "земными" инстинктами, максимально резко поворачиваешь голову, но... остаешься ни с чем, а очередной вражеский корабль продолжает расстреливать тебя в упор. В такие мгновения невольно хватаешься за спасительную клавиатуру.

Одним словом, то ли шлем "глючит", то ли подводит отсутствие навыков. Все выяснится позже, когда свыкнешься с управлением. А пока в глаза бросается непривычно объемное трехмерное изображение (простите за каламбур). Со стереозвук, пожалуй, мы успели немного освоиться. Но когда враг не только обрел возможность зашипеть от ярости в вашем правом ухе, но и визуально стал трехмерным, честное слово, это воодушевляет. Особенно, опять же, с непривычки.

Разрешение по сравнению с монитором оставляет желать лучшего, но тут уж ничего не поделаешь: возможности подобных "инструментов" пока ограничены.

Как гласит инструкция, шлем можно подключать к видеомagneфону. В связи с этим отмечу один немаловажный факт: не стоит возлагать особые надежды на то, что при помощи I-Glasses любая запись, сделанная на обыкновенной аппаратуре (иначе говоря, заведомо плоская), вдруг станет объемной. Для того чтобы фильм превратился в трехмерный, придется обзавестись специально перезаписанными для объемного показа копиями картин.

Те же замечания справедливы и для игровых видеоприставок. Конечно же, и видеофильмы, и игры можно смотреть при помощи шлема, но это все равно, что сидеть в "Ламборгини" со сломанным двигателем.



Кстати, о видео. В качестве документации к шлему кроме собственно книжки прилагается видеокассета с подробным описанием процесса инсталляции и некоторыми советами по использованию. Кроме этого, несомненно, полезного материала разработчики записали несколько сюжетов, которые я не советовал бы просматривать без шлема. Демонстрация возможностей объемного видео — лишь несколько первых штрихов к будущим открытиям!

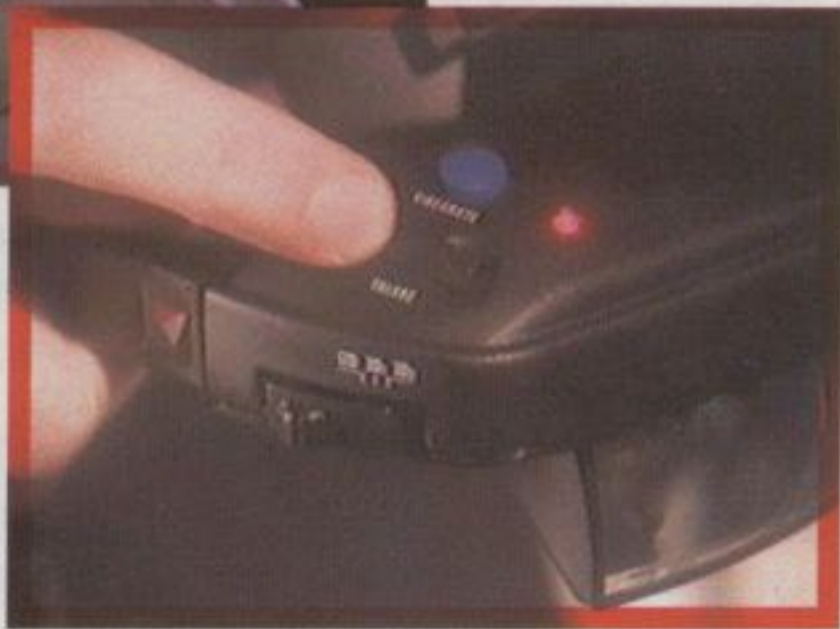
Немного обескураживает, что шлем "дружит" сравнительно с небольшим количеством игр. Пока авторы предлагают поддержку лишь четырех игрушек. Но каких! Heretic, Descent, Dark Forces и Magic Carpet! На мой взгляд, столь глобальное увеличение возможностей этих игровых программ только подчеркивает их привлекательность. Жаль только, что в этот список избранных не попал столь высоко почитаемый DOOM. Впрочем, можно предположить, что более поздние версии игры обретут соответствующую поддержку.

Очень лично: отменный джойстик!

А сейчас несколько слов о сугубо личных впечатлениях от испытания шлема. Конечно же, I-Glasses занимает достойное место среди аналогичных моделей. Широкие возможности этого устройства прочат ему большой коммерческий успех. Не стану сравнивать его с другими моделями: среди них есть и те, что заметно превосходят по характеристикам I-Glasses, и те, что явно отстают. Что же касается ассоциаций, мне шлем представился... джойстиком. Отменным, замечательным, очень удобным и оригинальным, но джойстиком.

Возможно, это связано с тем, что экран I-Glasses позволяет лишь частично окунуться в мир игры. В отличие, скажем, от VFX-1, который "с головой" погружает игрока в виртуальную реальность и дает возможность более полно почувствовать себя в роли героя захватывающего компьютерного приключения.

Но сложные модели шлемов, обладающие более изысканными возможностями, — тема другого разговора, который непременно состоится, как только у нас появится такая возможность...



свою очередь, занимала бы лишний "слот"). Подключение шлема к ПК осуществляется с помощью кабеля, через порт.

Шлем довольно удобно пристраивается на голове. Но сначала все равно лучше ознакомиться с инструкцией. РС-версия I-Glasses обладает весьма удобным зажимом, расположенным на затылке. В упоминавшемся "приставочном" варианте подобная механика напрочь отсутствует, что приводит к некоторым проблемам.

Но вот шлем уже на голове "испытателя", который путем несложных манипуляций прилаживает к ушам наушники. Сразу же отмечу первое впечатление, знать которое всегда важно: даже со шлемом добиться полного "отключения" от внешнего мира не удастся. Во-первых, из-за сравнительно небольших габаритов "очков", во-вторых, из-за полупрозрачности самих экранов, которая позволяет даже со шлемом продолжать рабо-



Кое-что об игровом "железе" и ценах на него

Максим Белянин

Удивительно, но факт: нас завалили читательской корреспонденцией о "железе". Том самом, на котором вам приходится играть. Вот, пожалуйста, цитаты из нескольких писем:

"Почему вы не указываете требования игрушки к компьютеру (здесь и далее речь будет идти только о РС. — М.Б.)? Я не знаю какие игры покупать, а какие нет..." (Михаил Пименов, 16 лет, Москва); "Просьба к редакции — рассказать о том, какую технику лучше всего иметь поклоннику симуляторов, к каковым я отношусь..." (Саша Сорокин, 14 лет, Одинцово); "Я встал перед проблемой выбора звуковой карты, без которой, как вы понимаете, игра не в радость..." (Л.Ефимов ("Слон"), 21 год, Феодосия); "Я фанат DOOM'a, но мой ПК иной раз "глючит", когда я сажусь за Ultimate, не выгрузив из памяти SmartDrive. Что делать, какой же компьютер тогда нужен?" (Аня Тягунова, 17 лет, Серпухов); "Не знаю, покупать ли мне CD-ROM? "Тачка" у меня приличная, младший Pentium, но игры на "компактах" такие дорогие..." (Алексей Дюков, Калининград).

И так далее и тому подобное...

Что ж, чаяния читателей понятны, попытаюсь в общем и целом ответить на подобные письма. Почему — в общем и целом? Все просто: в будущем мы планируем завести специальную рубрику, посвященную именно техническим нюансам игровой индустрии. Представляется она такой: ваши вопросы — наши ответы. При всем том, конечно же, с полос "МИ" никуда не денутся обзорные статьи и переводы, касающиеся новинок игрового "железа". А сейчас...

Аппаратные требования

А сейчас я вынужден заметить, что приводить в рецензиях на игрушки аппаратные запросы довольно проблематично. Пример: стандартные требования DOOM 2 к компьютеру — это 386-й процессор и 4 Мб RAM. Но, честно говоря, у меня есть весьма серьезные сомнения, сможете ли вы играть в DOOM на 386DX-33. Говорят, что умельцы уже хитрили написать одну штучку, которая позволяет запускать DOOM на 2 мегабайтах оперативной памяти. Но покажите мне хоть одного человека, который играет в DOOM на такой с позволения сказать "машине"!

Наконец, не так уж сложно и самому догадаться, будет ли игрушка работать на вашем ПК. Возьмем, к примеру, Witchaven. В принципе, запускается только на 8 Мб, но мы (по ошибке, конечно) сумели "привести его в чувство" на компьютере с 4 мегабайтами. И все прекрасно работало! В том же Witchaven'e сказано, что для SVGA-режима требуется Pentium. Был взят Pentium/90 с 64 Мб RAM (куда уж больше?). И что? Такое впечатление, что сел поиграть в DOOM на 386SX/25. Вот так-то. Одним словом, практика как была, так и остается критерием истины. За работу, товарищи!

Квесты, симуляторы, стратегии...

Квесты. Если игрушка сделана под DOS, занимает не более 10 Мб и работает не с компакт-диска, то ей вполне хватит и 386SX/25/4 Мб RAM. Если же квест по-барски расположился на 25 Мб и более или, не дай Бог, сработан под Windows (игры для Windows — разговор отдельный. Большой несурзанности я не видел), то нужен 486-й ПК с 4 Мб RAM (в случае с Windows — минимум 8 Мб).

DOOM'оподобные игры. По-моему, тут все ясно: минимальная (она же вполне приемлемая) конфигурация — 486SX/25 с 4 Мб. Но оптимальный вариант — это 486DX, 8 Мб RAM. Во всяком случае Quake будет работать именно на таком компьютере.

Стратегии. Крайне неприятательны к "железу". Большинству игрушек этого жанра хватает 2 мегабайтов оперативной памяти, но это вовсе не значит, что вы должны бежать покупать 286-й ПК. Морально устаревшие вещи вообще не надо принимать в расчет. Забудьте о них. К тому же, скажу вам по секрету, рынок 386-х компьютеров значительно превышает рынок 286-х (и 86-х) не только на Западе, но уже и у нас.

Симуляторы (специально для Саши Сорокина из подмосковного града Одинцово). Почти все они выпускаются ныне только на CD. Авторы игр считают своим святым долгом забить бедный "компакт" мегабайтами оцифрованного видео и звука. Но их желание понятно — игры от этого хуже не становятся. Наоборот. Правда, односкоростной CD-ROM вам уже не поможет... Кроме того, симуляторы "умнеют" не по дням, а по часам. То есть они умеют рассчитывать по ходу дела изображения противников, не "утруждая" себя считыванием этой информации с диска. Это означает, что необходимо — как минимум! — 486-й компьютер (речь идет о новейших симуляторах, Retail я обидеть не хотел).

Короче говоря, лучший игровой компьютер — это очень быстрый компьютер.

Цены:

RAM, звуковые карты, CD-ROM...

Итак, вы обзавелись "очень быстрым компьютером", но отчего-то забыли купить звуковую карту (слышишь, дорогой "Слон" из заграничной Феодосии?). Напрасно. Первейшая, доложу вам, вещь. Стоит она от 50 до 400 долларов (забудем о профессиональных аппаратах по цене от 800 "зеленых"). На чем остановиться? Не советую покупать 8-битные карты — это (опять же!) вчерашний день, да и не так уж велика будет экономия.

При выборе 3К первоочередная задача — совместимость с Sound Blaster или, на худой конец, с Gravis Ultrasound (GUS). Абсолютную гарантию со-

вместимости может обеспечить, естественно, только "родной" Sound Blaster или GUS.

Далее. Игровой компьютер, как уже было замечено, это очень резвый компьютер. Резвость же во многом определяется оперативной памятью. Повторюсь: не тратьте деньги на ПК с 2 мегабайтами ОЗУ. Вариант "на троечку" — это 4 Мб, "на четверку" — 8 Мб, оптимальный вариант — 16. А вот каковы средние цены (по Москве): замена RAM с 4 до 8 Мб обойдется вам в 130-150 "зеленых", с 4-х до 16-и — в 400-440, а с 8 до 16 в 270-290 долларов. Если же вы, располагая 4-8 Мб RAM, вдруг захотите (при прочих удобоваримых условиях) поиграть на ПК с 64 "мегами" памяти, это влетит вам в 1600-1800 долларов.

Настоятельно рекомендую обзавестись CD-ROM'ом. Особенно Алексею Дюкову из Кенигсберга (Калининграда). Причем, Алексей, не имеет никакого смысла брать односкоростной "драйв", тем более при вашем ПК, — по скорости он почти не превосходит дискеты. На мой взгляд, лучше предпочесть четырехскоростной CD-ROM. Стоит он немногим дороже двухскоростного (240 против 160 долларов), а работает вдвое быстрее.

Если же вы истинный игроман, я рекомендовал бы купить еще и Blaster 3DO. Эта карта достаточно специфична по своим требованиям (работает только с CD-ROM'ом Panasonic-563), но зато позволит вам всерьез познакомиться с игрушками для 3DO. В отличие от самого 3DO (от 400 "баксов"), стоит он не так дорого — 350 долларов (если долго искать).

(Кстати, в продаже скоро появится аналогичная плата для эмуляции CD-i и Jaguar. Так что ждите наших материалов.)

Итого на круг: "средненький" игровой компьютер стоит около 1500 долларов. Хороший же ПК "тянет" на 2200-2500.

И об игрушках

Сколько игр нужно нормальному игроману? Две-три в месяц, как минимум. Перевожу это на язык цифр: либо 100-200 долларов, либо... 20-30. Все зависит от чистоты вашей совести. От того, станете ли вы поддерживать теневой бизнес, который не дает поднять голову нормальному компьютерному предпринимательству, и пойдете за играми на митинский (это у нас в Москве) или другой рынок, битком забитый "одноглазым" ПО. Или все-таки предпочтете отправиться в магазин за легальными игрушками. В общем, выбор за вами.

Со своей стороны, я был бы рад, если бы вы не тратились на левые "компакты" типа "Лучшие игры всех времен и народов". Во-первых, половина из них будет "глючить", а во-вторых, хватит кормить тех, кто занимается уголовщиной.

Всем привет!

TV-приставки: роскошь или средство?

Дмитрий Ключев

С далеких времен Ильфа и Петрова россияне живут с мыслью, что автомобиль — не роскошь, а средство передвижения. Даже те, кто никогда этого роскошного средства передвижения (или, если хотите, передвигающейся роскоши) не имел и иметь не будет. Ныне почти аналогичное словесное клише все чаще упоминается в отношении компьютеров и прочей электроники.

Спорить здесь, конечно же, не о чем. Черно-белый подход сегодня не в почете, и совершенно очевидно, что для одних ПК — это средство (не будем уточнять чего), а для других, мечтающих о нем именно как о настоящем инструменте, ускоряющем работу, могущем помочь в изучении иностранного языка и т.д. и т.п., ПК был и остается роскошью. Потому как не по карману...

Но не в одних деньгах дело. Ведь надо еще знать, ЧТО ПОКУПАТЬ (или о чем хотя бы мечтать). А для приобретения подобного знания нужна информация. И если с теми же компьютерами в этом смысле все вроде бы утряслось — рекламные газеты и журналы полны самых разнообразных технических подробностей и сведений о сотнях моделей, то в отношении TV-приставок (игровых компьютеров), напротив, имеет место почти стопроцентный информационный вакуум.

Нет, кое-что, безусловно, узнать из СМИ можно. Но это действительно "кое-что" — информация касается лишь одной-двух, максимум трех моделей. А дальше тишина. Как выбрать в таких условиях что-то современное, надежное и чтобы цена не кусалась? Как определиться, составить представление об идеальной приставке юноше, подростку, копящему ради этого устройства деньги? А никак.

Вы спросите, зачем это нужно, если все приставки одинаковы?

Увы, не все так просто. Даже среди будто бы одинаковых приставок (одного класса) есть масса различий по техническим характеристикам, дизайну, комплектации. А сколько ходит подделок!

Говоря в общем и целом, замечу, что в России пользуются популярностью не только западные, но и наши, родные приставки. Среди импортных игровых компьютеров наибольшая известность у SuperNintendo, SegaMD и Game Boy. Хорошо обеспеченные читатели захватывающих приключений и, главное, высокой графики без труда назовут 3DO и незабвенную Sony Play Station. Среди отчаянных фанатов приставок проторила дорожку славы Atari Jaguar (64-битная видеоприставка, к несчастью, из-за своей цены практически недоступная "рядовым" пользователям). Но о моделях ниже, а сейчас поговорим...

О подделках

На белом свете нет таких вещей, которые, будучи изготовленными одним человеком, не могут быть подделаны другим. К несчастью, это "жизнелюбящее" правило не является исключением и в нашем случае. Очень жаль, но именно из-за огромного количества фальшивок, вращающихся на нашем рынке, мне приходится начинать обзор моделей именно с разговора о подделках.

Думаю, не ошибусь, если скажу, что среди всех игровых приставок, продаваемых в России и других странах ближнего зарубежья, приблизительно 50 процентов — фальшивки. Что такое липа, знают, пожалуй, все — это нечто подобное оригиналу внешне, но чаще всего кардинально отличающееся от него своей "начинкой". В худшую, естественно, сторону. Отсюда и многочисленные поломки такой техники, ее ненадежность в эксплуатации.

Но подделки — это только часть "серого" рынка игровых приставок. Немалая доля этих устройств поступает в страну благодаря нелегальному ввозу ("челноками" и прочими частными доброхотами). Подобная техника имеет, как правило, более низкую, нежели у официальных продавцов, цену (приблизительно на 30%), и опять же никто не может поручиться, что это оригинальная продукция.

К слову сказать, я был приятно удивлен тем фактом, что фирма Kenmaster обменивает любые (!) неработающие приставки Kenga на действующие. Правда, с небольшой доплатой и оговоркой: вы получаете не то, что хотите, а то, что приготовила вам фирма, вне зависимости от уровня сдаваемой в обмен техники.

Впрочем, среди дружного семейства Kenga подделки появились совсем недавно (месяца два-три назад, не раньше). Основную массу приставок-фальшивок составляют Sega — 30% от общего объема липовой техники и Dendy — приблизительно 50% (по информации компании Kenmaster).

Но пугаться этих цифр не стоит. Помните, что говорят медики: мойте руки перед едой и вам не грозит... Подумайте, что лучше: потратить чуть больше, обратившись к официальным продавцам, зато иметь у себя действительно качественный продукт или сэкономить на покупке, но потом мучиться с ремонтом.

Спрос

Но вернемся к рынку. Самым большим спросом у нас пользуются Dendy — около 30% рынка. Это не удивительно: в России они появились первыми, опередив нынешних конкурентов на целых два года. Дальше идут Kenmaster и Bitman — по 10%. Причем в эти 10% входят не только приставки Kenga и Bitman, но и другие игровые компьютеры, например, 3DO, продажей которых занимается уже упомянутая компания Kenmaster.

Bitman

Bitman — первая из серии наиболее популярных 8-битных приставок компании Bitman. Она поставляется в комплекте с двумя джойстиком. Первый (основной) имеет четыре игровых кнопки (по две простых и "турбо") и две кнопки управления ("выбор" и "старт"). Другой — только четыре игровых (две простых и две "турбо").

Bitman-2 отличается от предыдущей модели дизайном корпуса.

Джойстики этой и следующих моделей взаимозаменяемы.

Bitman Infra по дизайну и функциональным возможностям повторяет предшествующие серии. Характерное отличие приставки заключается в наличии беспроводного соединения главного блока и джойстиков, реализованного с помощью инфракрасных лучей. Это очень удобно, так как оба игрока могут находиться на расстоянии до 5 метров от главного блока и телевизора.

Все приставки рассчитаны на подключение светового видеопистолета Bitman 8-bit Video Gun (или аналогичного). Эти модели полностью совместимы с 8-битными приставками Nintendo, аналогом которых является Dendy, в них применяются 8-битные 60-контактные картриджи.

Для поклонников 16-битных игр фирма предлагает игровой телевизионный компьютер Bitman Turbo, совместимый с Sega Mega Drive. Джойстики, входящие в стандартный комплект, имеют шесть игровых кнопок, кнопку управления ("старт") и кнопку выбора режима MD 2 "Mode". Приставка позволяет использовать во время игры стереонаушники.

Модификация игровой приставки Bitman Super UCS оснащена встроенной системой Mega-Key, наличие которой дает возможность применения картриджей всех существующих стандартов Sega. Переключатель находится под защитной крышкой рядом с разъемом CD-ROM.

В 16-битных моделях предусмотрено подключение до двух световых пистолетов типа Bitman 16-bit Video Gun, а также аналогов.

Разъем для подключения CD-ROM на перечисленных моделях располагается на основном блоке под защитной крышкой. Для моделей Bitman Turbo и Bitman Super подходят 16-битные SEGA-совместимые игровые картриджи.

Помимо настольных игровых систем фирма предлагает карманное устройство со сменными картриджами. Модель выполнена на основе жидкокристаллической графической матрицы высокого разрешения (аналог Game Boy). Ассортимент игр аналогичен 8-битным телевизионным приставкам.

Замечу, что все модели игровых приставок Bitman адаптированы для России и проходят тройной контроль качества.

Kenga

Фирма достигла значительных успехов в разработке как 8-битных, так и 16-битных приставок.

К примеру, 8-битная Ken-Boy славится своей компактностью. Шутка ли, главный корпус вместе с разъемом для картриджа совмещается с джойстиком первого игрока. Вся конструкция по размерам не превышает некоторые турбоджойстики.

Если вас смущает, что в большинстве случаев инструкции написаны на английском, не беда, с Ken-Boy этой проблемы не возникнет: вся документация этой приставки "говорит" по-русски.

К приставке прилагаются дополнительные аксессуары. Среди них второй джойстик Ken-Joy с плавающей кнопкой управления. (Подобные джойстики входят в комплект 16-битных приставок Sega Mega Drive 2, Mega Ken, Super Bitman; отмечу, что среди выпускаемых в России 8-битных джойстиков Ken-Joy аналогов не имеет), а также Ken-Gun, световой пистолет, подключаемый в разъем второго джойстика. Пистолет совместим с приставками Ken-Boy, Ken-Kid, Dendy Classic, Dendy Junior и Bitman (15-контактный разъем азиатского стандарта).

Вторая приставка, предлагаемая вашему вниманию, — Ken-Kid. Модель схожа по техническим характеристикам с Ken-Boy, но исполнена в настольном варианте. Она удобно скомпонована и имеет современный дизайн.

Серия 16-битных игровых приставок представлена следующими моделями.

Приставка Mega Ken способна порадовать своих владельцев отменным качеством изображения. Цветовая гамма ее изображений формируется палитрой из 512 доступных цветов (одновременно на экран выводится 64 цвета) с разрешением 320x224 точки. Поэтому многие игры практически неотличимы от мультфильмов. В отличие от 8-битных приставок, Mega Ken генерирует стереозвук, который можно прослушивать через наушники, подключаемые к специальному выходу, оснащенному регулятором громкости. Джойстик снабжен особой крестовой кнопкой, существенно повышающей точность управления объектами. Отмечу, что телевизор, к которому под-

ключается приставка, должен непременно работать в системе PAL, в противном случае, возникнут проблемы с цветом.

Следующая игровая приставка, предлагаемая фирмой Kenga, Multi-Mega, обладает возможностями мультимедиа. На Западе аналогичное игровое устройство известно под названием Sega Genesis CDX. По картриджам Multi-Mega совместима с форматом Mega Drive, по "компактам" — с Mega CD. Если возникнет желание, при помощи CD-блока можно прослушивать обычные аудиодиски. Видеохарактеристики Multi-Mega позволяют ей использовать игры с видеовставками, в которых играют реальные актеры. А звуковое сопровождение в формате Mega CD соответствует качеству аудио-CD. Приставка имеет двойное питание — от сети и двух элементов стандарта AA (от батареек приставка будет работать как обычный CD-проигрыватель).

Все приставки этой линии позволяют использовать дополнительные аксессуары и обеспечиваются полугодовой гарантией.

Sega

Среди столь популярной на Западе серии игровых приставок Sega у нас наибольший успех пришелся на модель Sega Mega Drive 2. Эта приставка производится в Японии (по лицензии в других странах). На европейском рынке аналогичная приставка известна как Sega Genesis. По сравнению с Sega Mega Drive 1 представляемая модель имеет меньшие размеры. В приставке отсутствует выход на стереонаушники, но вместо этого есть возможность с помощью специального НЧ-кабеля подключаться к телевизору со стереоусилителем или к домашнему стереокомплексу. Для получения цветного изображения необходимо, чтобы телевизор работал в режиме PAL. Изображение, даваемое Sega Mega Drive 2, достигает разрешения 320x224 точки, цветовая палитра насчитывает 512 цветов.

Следующую приставку, пожалуй, мечтал бы иметь у себя каждый любитель видеоигр. К несчастью, это далеко не всем по карману. Я говорю о Sega Saturn, приставке, реклама которой еще очень долго будет украшать самые популярные игровые журналы всего мира.

Saturn работает с разрешением 320x224 — 640x480 точек. 16 с лишним миллионов цветов превращают

игры в подлинно феерические шоу. Звуковое сопровождение сюжетов осуществляет 32-канальная звуковая карта Yamaha 68EC000.

Честное слово, я очень завидую тем немногим, кому посчастливилось приобрести Saturn. Хотя бы потому, что среди большинства сатурновских игрушек, в которые мне удалось поиграть, я не встретил ни одной слабой или неинтересной. Впрочем, это неудивительно. Как нам стало известно, любая игра, выходящая в формате Saturn, уже прошла жесткий отбор, став популярной. Очень популярной!

Sony

Если кто-нибудь вдруг пожелает перечислить наиболее почитаемые видеоприставки, то среди прочих он непременно назовет и Sony Play Station. А как же иначе! Эта 32-битная приставка по праву занимает одно из лидирующих положений среди собратьев по классу.

Как говорят в самой компании Sony, и я склонен с этими заявлениями полностью согласиться, Play Station является достойным продуктом, появившимся на рубеже почти 40-летних разработок и изысканий, в том числе и в области цифровой электроники.

Приставка работает в режиме 16,7 миллиона цветов при разрешении 256x224 — 640x480 точек. Процессорный блок оснащен двухскоростным CD-ROM'ом и имеет возможность подключения дополнительной карты памяти, позволяющей сохранять пройденные этапы игр.

Помимо достаточно сложного, но при этом довольно удобного джойстика, в качестве дополнительного манипулятора можно подключить мышшь. Но помните, речь идет не о стандарте PC: Sega Play Station обладает собственной, специально адаптированной мышшкой.

3DO

Видеоприставка, в чей адрес давно уже не умолкают восторженные возгласы. И правильно, что не умолкают. Сказать, что разработчики оснастили ее двухскоростным CD-ROM'ом, возможностью работать с разрешением 640x480 точек и продемонстрировать играющему... 16 миллионов цветов — значит, не сказать практически ничего. 66-мегагерцовый RISC-процессор обрабатывает информацию со скоростью 100 миллионов точек в секунду, но и это еще не все!

К приставке прикованы самые пристальные взоры не только потребителей, но и разработчиков, желающих и дальше улучшать возможности системы. Хотя бы для того, чтобы 3DO могла свободно конкурировать с Sony PSX и Sega Saturn.

В настоящее время к выпуску готовится 3DO-2, следующая модификация приставки. Сохранив в себе компоненты уже существующей 3DO, эта модель будет оснащена сверхтехнологичными элементами, заметно расширяющими ее возможности.

Бывает очень обидно, когда в понравившуюся игру можно поиграть только с помощью "родной" приставки. С подобной проблемой неплохо справились разработчики 3DO, сделав 3DO Blaster. Это устройство позволяет запускать игры, выполненные в формате 3DO CD, на компьютере. Но при этом важно знать, что 3DO Blaster работает только с CD-ROM'ом модели Panasonic 563.

Nintendo

Nintendo, пожалуй, самая популярная в России фирма-производитель приставок. Действительно, кто не помнит телевизионную рекламу Super Nintendo! Что здесь можно добавить? И так все ясно. Эта 16-битная приставка еще долго будет выступать в роли желанного подарка на день рождения или Новый год.

Но Super Nintendo — далеко не единственная модель, выпускаемая Nintendo. Широко известны карманные игры со сменными картриджами серии Game Boy. Монохромный жидкокристаллический экран, конечно, не сравнится с любимым телеэкраном, но в длительных поездках Game Boy просто незаменим. К тому же, если приобрести специально разработанный Nintendo адаптер, можно использовать картриджи Game Boy для Super Nintendo.

Но продукты столь почитаемой у нас фирмы не ограничиваются этими моделями. Скоро нинтендовцы порадуют своих поклонников новым изделием. Суперприставка Ultra 64! Как и обещано разработчиками, модель будет обладать поистине титаническими возможностями. Разрешение колеблется от 320x224 до 1200x1024 точек. Приставка будет оснащена двумя 100-мегагерцовыми RISC-процессорами. При всем том в качестве носителей для приставки будут служить не CD, к которым все уже привыкли, а добрые старые картриджи! Впрочем, на качество игр это абсолютно не повлияет.

Atari

До сих пор мне приходилось говорить о приставках, являющих наше настоящее и отчасти будущее. Сейчас наберусь смелости и немного расскажу о "недавнем будущем", ставшем на Западе уже настоящим. Еще вчера о 32-битных приставках говорили, как о чем-то сверхмощном. Еще не скоро стихнут восторженные возгласы в адрес Sega Saturn и Sony Play Station, а Atari уже сделала следующий шаг, выпустив 64-битный Jaguar. Не знаю, что здесь и говорить: то ли очень долго петь хвалу, пророча видеоприставкам светлое будущее, то ли, исполнившись восторженного молчания, смиренно перечислить воистину блестящие характеристики Jaguar'a.

Приставка обладает уже привычными 16 миллионами цветов, но не это главное. Поражает скорость, с которой умудряются обрабатывать информацию ЧЕТЫРЕ процессора, спрятанные под корпусом этого шедевра, — 850 миллионов точек в секунду, плюс великолепное стереозвуковое сопровождение! Качество игр Jaguar'a значительно превосходит то, что зачастую предлагают производители игровых программ для PC.

Подводя итоги

На сегодня в мире существует огромное количество видеоприставок, и одной журнальной статьи не хватит даже для того, чтобы их просто перечислить.

Конечно, далеко не все приставки, о которых здесь шла речь, по карману нашим пользователям. Как бы ни была хороша 32- или 64-битная приставка, не многие способны выложить за нее 500 и более долларов.

И все же, нам кажется, информация о разработках наших и зарубежных производителей не останется без внимания. Хотя бы потому, что в России индустрия приставок только начинает по-настоящему развиваться. И хотя в популярности им не откажешь, в действительности о них слишком мало известно.

Мы и дальше намерены освещать новые разработки наших и зарубежных фирм, делая при этом упор на более насыщенные и конкретные описания отдельных моделей.

Обзор подготовлен по информации, предоставленной фирмами Kenmaster и Bitman. Кроме того, в нем использовались материалы журнала Gamefan. К сожалению, мы не смогли ничего рассказать вам о приставках Dendy, так как компания по каким-то своим причинам отказала нам в материале.

Пират в России больше, чем пират...

Мы продолжаем обсуждение проблемы, условно названной "Российское компьютерное пиратство", которое начали в прошлом номере "Магазина Игрушек" (см. статью "О бедном пирате замолвите слово..."). Там мы попытались, связавшись с компьютерными нелегалами напрямую, отразить их собственное мнение по поводу рынка ворованного игрового "софта". Сегодня же в развитие разговора приводим сугубо личное, а потому довольно спорное мнение одного из авторов нашего журнала. Итак...

Максим Белянин

Думаю, ни для кого не секрет, что средний уровень квалификации российских пользователей намного превосходит средний уровень тех, кто общается с компьютером, скажем, в США. И это объяснимо: в тех же Штатах с компьютером "на ты" почти каждый третий, у нас — дай бог — каждый сотый. Зато по числу программистов мы впереди планеты всей — это уж точно: примерно 5-10% отечественных пользователей — профессиональные программисты, а в Америке — таковых меньше процента. Отсюда и выводы.

Мы очень хорошие и умные

Во-первых, мы, в отличие от падких на рекламу янки, никогда не будем пользоваться плохими программами. Высокий уровень квалификации пользователей — это ведь и более быстрый обмен компетентной информацией о новых программных продуктах. Да, безусловно, все, что появляется на тамошнем рынке ПО, когда-нибудь будет описано в замечательном PC Magazine с его миллионным тиражом, но, уверяю вас, там будут только факты (зачастую искаженные). Мы же черпаем информацию не из слабых пока компьютерных СМИ, а из уст и компьютеров друзей и знакомых, которым, конечно же, доверяем много больше, нежели абстрактному западному журналисту.

Приведу конкретный пример. Помните, года эдак три назад поч-

ти все компьютерные издания "кричали" о том, что X-Tree — самая лучшая оболочка для DOS. Кто о ней сейчас помнит? Кто ее использует? У меня таких знакомых нет. Полагаю, у вас тоже. И в чем же дело? Все просто, как восход солнца: если программа плохая, то на рекламу (даже массивную) в России традиционно кладут известный прибор, и тот или иной "дохлый" продукт "пользуется популярностью" на территории нашего отечества только у тех, кто им имеет несчастье торговать. Короче говоря, русский юзер печатным байкам верит куда как меньше, чем байкам об этом "суперпродукте" изустным.

А что было бы в такой ситуации, если б в России не водились пираты? Не знаю, что думаете на сей счет вы, а я убежден, что не будь достоверной информации о той же X-Tree, которую пираты раскусили в один присест и припечатали метким русским словом, все мухой побежали бы в магазин — покупать "лучшую оболочку всех времен и народов". Была бы потрачена уйма денег, что неизбежно склонило бы многих к героическому решению ни за какие коврижки не стирать эту, с позволения сказать, программу с винчестера. Ибо денежки уплачены, а разбрасывать их на ветер не в нашем характере.

А русская народная оболочка Norton Commander? Вот уж, как говорится, не в бровь, а в глаз! Вы когда-нибудь видели ее рекламу в России? А вот в Штатах этому за-

мечательному продукту не помогла даже усиленная рекламная атака. Замороженные псалмами об X-Tree американцы используют либо эту оболочку, либо вообще предпочитают "голый" DOS.

Иными словами, никто и никогда не сможет убедить нас купить за свои деньги (подчеркиваю: за свои, а не за казенные) ПО, если мы не будем до конца уверены в его стопроцентном качестве. А в Штатах (о которых я уже обильно язык) с этим запросто: лишь бы коробочка была поизящней да покрасочней. Или торговая марка позвончей и посолонней. И дело в шляпе — товар, считай, уже продан. Бедные американцы...

Пираты есть и у них

Но буду справедлив, и за цивилизованно-сытым бугром, как выяснилось, существуют свои борцы за качество. (По-нашему, пираты). Правда, подобная борьба происходит, как правило, подпольно. Так, есть масса пиратских групп, включающих в каждый "зарелиженный" продукт пару красноречивых строчек о том, что пользоваться им вы сможете только 24 часа — этого времени должно хватить, чтобы понять, насколько эта программа вам необходима. Если ПО не представляет интереса, то вы обязаны его стереть, а если, напротив, вы ошались от его великолепия, будьте любезны пойти в магазин и выложить за него энную сумму зеленых. И вы знаете, актуальность такого

подхода прочувствовали даже крупные фирмы: некоторые из них ввели принцип "money back", согласно которому вам вернут ваши кровные за непонравившийся продукт. Как вы понимаете, в России это не пройдет. Никогда. Опять не в характере-с...

Общий вывод: если бы мы всегда покупали те программы, которыми привыкли пользоваться (иначе говоря, только качественное ПО), то, во-первых, у нас — я в этом уверен — почти моментально образовался бы настоящий рынок, а во-вторых, те конторы, которые на Западе с успехом торгуют непотребщиной, к нам никогда не сунулись бы.

Подвожу на этой оптимистической ноте первую черту, и тут же устремляюсь ко второй, дабы поскорее выяснить, что еще хорошего приносят нам доморощенные компьютерные папаши серебряные.

Как завещал великий Петр

Представьте, что появился некий совершенно новый программный продукт. Как в такой горячей ситуации поступает наш брат российский юзер? Верно, друзья, он закидывает информационную сеть по знакомым, дабы выяснить, стоит ли...? А затем, возможно, переписывает его. Если программа действительно того заслуживает, через некоторое непродолжительное время ею пользуется вся одна шестая (или сколько там у нас осталось земляцы?) часть земного шарика. И только потом некоторые, поняв, что без фирменного "саппорта" может наступить труба, идут в магазин. А как вопрос решается там, откуда пошла мода на президентов и зеленые деньги? Любопытный американец десять раз отмерит и лишь затем, если есть лишние тугрики, отрежет. А пока племянник дяди Сэма прикидывает, что к чему и что он будет с этого иметь, проходит уйма "человеко-часов", и передовая Россия семиверстовыми шагами идет к полной и оконча-

тельной победе прогресса и НТР. Развивается, стало быть. К чему это? Ясное дело, к чему: мы, хоть и вороваты, зато менее консервативны, чем братья из-за океана. То есть до сих пор свято чтим заветы великого Петра (помните, "в банный день укради, но выпей"?).

Но и мы, если честно, постепенно скатываемся. (Буржуазный тлен не щадит никого!) Типичный пример. Есть две новые ОС: Windows'95 и OS/2. Какая из них предпочтительней для пользователя? Естественно, Windows'95. По той простой причине, что о ней пишут все кому не лень зарабатывать на этом деньги. А "софт"-купцы так и вовсе в голос блажат о том, что лучше NET и, что характерно, НИКОГДА НЕ БУДЕТ. Вместе с тем, по ряду характеристик "полуось" превосходит бывшую "Чикаго", но об этом почему-то никто не кричит. Нет об OS/2 ни одного рекламного ролика. И расслабившаяся от заграничной колбасы, распутившая уши Россия дружно обзаводится Windows'95 (спасибо хоть ночью, как в Штатах, в магазинах за этой ОС не стоят). В общем, и нас потихоньку стала одолевать "рекламная болезнь".

Локальный вывод: при всех минусах пиратства, оно, подлое и нехорошее, помогает нам умственно развиваться, а также "обустраивать наши компьютеры самым лучшим образом". Пират в России, как и поэт, больше чем пират...

Мнения продавцов и производителей

Что же думают на сей счет российские продавцы, а главное, производители ПО?

Дмитрий Мартынов, начальник отдела software компании "Лампорт", признает, что пиратство сильно мешает работе, но это отнюдь не единственная причина, по которой продажа "софта" не такая уж прибыльная штука, какой могла бы быть. Основная причина вялости этого рынка — отсутствие у рядовых пользователей денег.

Рустем Ахияров, президент компании Inzer, производящей ПО, считает, что в данный исторический момент бороться с пиратами почти невозможно, так как в России нет такой "софтверной" структуры, чьи обороты были бы сопоставимы с денежным валом пиратов. То есть нет застрельщика, лидера, и стало быть, любая битва обречена на поражение. Выход: из деятельности пиратов надо извлекать пользу. Какую? Пользоваться плодами бесплатной рекламы торговой марки.

Евгений Ломко, коммерческий директор компании "Никита", как всегда, очень категоричен и не принимает никаких доводов, оправдывающих пиратов.

Однако все эти компании трудятся не где-нибудь на Марсе, а в России. Рустем Ахияров поступает довольно просто: объем продаж его программ на Западе значительно превышает объем продаж в "Эсэнговии", однако он принципиально не хочет полностью переключаться на забугорных покупателей (как это, например, происходит у компании "Аниматек"). Евгений Ломко придумал гораздо более оригинальный ход. Почему не покупают программы? Правильно, потому что дорого. И цена на компакт-диски от "Никиты" снизилась до 10 долларов. Но в идеале она должна быть еще ниже. Следовательно, нужно уменьшать себестоимость. И это делается: сегодня многие фирмы, торгующие "железом", предлагают покупателям записать на "винт" продаваемого ПК игры "Никиты". Стоимость машины от этого почти не прирастает...

Другими словами, как видите, рынок наш на откуп пиратам никто отдавать не собирается, и стопроцентное пиратское засилье — это из области "охотничьих рассказов". Почему? Ответ тривиален (оставим в стороне "патриотические чувства"): свято место пусто не бывает. Сложи продавцы и производители лапки, место моментально будет занято кем-нибудь другим...

Патрик Рульер: "Предвижу множество проблем..."

Недавно Россию с деловым визитом посетил вице-президент по торговле известной в игровом мире фирмы Inforgames Multimedia Патрик РУЛЬЕР (Patrice Rullier). Чтобы подробнее узнать о целях посещения и ознакомить читателей с планами фирмы в России, с гостем встретился наш корреспондент.

Дмитрий Ключев

— Господин Рульер! Чем обусловлен Ваш визит в Россию? Какие надежды Inforgames Multimedia возлагает на эту поездку?

— Прежде всего, мы видим в вашей стране огромный рынок для своей продукции, и рынок этот очень многообещающ. Но мы здесь только начинаем.

Inforgames Multimedia является одной из трех крупнейших европейских компаний-распространителей игровых технологий. Мы существуем уже двенадцать лет и работаем с такими платформами, как Nintendo, Sega, CD-I, Sony Play Station и многими другими. Деловое знакомство с Россией мы начали со сравнительно небольшого бизнеса, а в качестве первоначальной основы для сотрудничества выбрали Nintendo...

— Когда Inforgames Multimedia впервые появилась в нашей стране?

— Мы контактируем с Россией уже около девяти месяцев и придаем высокое значение работе на вашем рынке. Мы постепенно учимся находить подход к россиянам, так как, исходя из специфичности здешнего рынка, считаем важным приобретение опыта работы с вашими компаниями.

— Вы упомянули о перспективности нашего рынка. Но, на Ваш взгляд, насколько он труден для освоения западными предпринимательскими структурами, подобными вашей?

— О, я ожидаю множество проблем! В России засилье пиратской продукции. И если мы хотим продавать здесь большое количество своих программ, нам придется значительно снизить цены, дабы они были наиболее приемлемы для российских потребителей.

Кроме того, с целью увеличения спроса мы намерены торговать программами, адаптированными для

восприятия, то есть русифицированными играми. Подчеркну, русские тексты будут не только на упаковочных коробках. Мы будем переводить описания к программам и, что, пожалуй, главное — сами программы. Но в такой работе мы не новички: в странах, где продаются игры от Inforgames Multimedia, наши программы также "говорят" на национальных языках. Скажем, мы переводим игры на итальянский, испанский, португальский, немецкий и даже на китайский языки.

— Затрону тему пиратства, коль Вы о ней сказали. Итак, Вы серьезно обеспокоены проблемой торговли нелегальными программными продуктами в России?

— Конечно! Inforgames Multimedia работает во многих странах мира, даже в Китае и Тайване. Кстати, в последнем государстве очень силен закон о защите авторских прав, и против этого никто не протестует. Так что, уверен, в России можно без проблем усилить действие аналогичного закона. И тогда многие западные фирмы с радостью придут на российский рынок.

Чтобы не быть голословным, отмечу, что сейчас мы обсуждаем с фирмой "Бука" возможность продажи полностью русифицированных продуктов по ценам приблизительно 20-25 долларов за комплект. Нам кажется, что с появлением таких цен люди (не все, но многие) реже будут заглядывать на пиратские рынки.

— Какие планы возлагаются компанией Inforgames Multimedia на взаимодействие непосредственно с фирмой "Бука"?

— Соглашения с "Букой" являются первыми и во многом пробными контактами нашей компании в России. Мы стараемся нащупать пути дальнейшего сотрудничества с целью со-

здания самой серьезной базы в вашей стране. При этом мы налаживаем отношения не только с Россией, но и с другими странами Восточной Европы. Поэтому нам очень хотелось бы, чтобы будущие покупатели продукции Inforgames Multimedia узнали о нас как можно больше. Для этих целей вполне можно было бы завязать сотрудничество и с вашим журналом. С помощью своего контактного отдела мы могли бы передавать для публикации в "Магазине Игрушек" картинки из новых игр, всевозможные пресс-релизы, обзоры и т.д. Мне кажется, что подобная совместная работа была бы только на пользу — и читателям (потребителям), и нам с вами.

Что же касается непосредственно Inforgames Multimedia, мы рассчитываем в ближайшие два-три года получить неплохой доход в вашей стране, сделав известным имя своей компании и привлекая большое число дистрибьюторов.

В свою очередь, мы намерены в меру сил повлиять и на уменьшение пиратской деятельности в России, так как видим в этом большую проблему. Причем не столько для себя, сколько для самой России. В противном случае, здесь никогда не будет настоящего рынка...

— Спасибо за беседу.

Подводя итог разговору с Патриком Рульером, отмечу, что мнение, которое выразил мой собеседник, говоря о негативной роли пиратства на рынке программ, разделяют многие западные предприниматели. Однако далеко не все из них, даже осваивая российские экономические просторы, согласны помогать нам бороться с этим злом. Тем приятней позиция вице-президента уважаемой Inforgames Multimedia...

Virgin в России

Интересно, есть ли среди игроманов такие, кто не знает этих названий — Kirandia, Hand of Fate, X-Wing, Day of the Tentacle, IndyCar Racing, Lands of Lore, Dune?

Полагаем, вы уже догадались, что объединяет всю эту "могучую кучку" игр. Верно, один и тот же распространитель — фирма Virgin Interactive Entertainment, считающаяся одной из самых крутых игровых компаний мира.

Так вот, недавно в Москву приезжал представитель Virgin, заместитель директора европейских продаж компании Грег ОВЕРСТОК (Greg Overstok), с которым, благодаря содействию фирмы "Бука", сумел поговорить наш корреспондент.

Сергей Бублик

— Грег, чем приманила Вас Москва?

— Цель?... Для моего приезда было много причин. Первое — это встретиться с нашими российскими партнерами: мы работаем с компаниями "Бука", "Лампорт", Media Group и Dendy. И это главное. Второе — еще раз окунуться в ваш рынок. В этот раз я почувствовал, как здорово он изменился. Но он по-прежнему сильно отличается от всех остальных, где работает Virgin. Его надо скрупулезно изучать и пытаться понять.

— Ну, а перспективы у него есть? Даете ли Вы ему шанс на цивилизованную жизнь?

— Без сомнений. Я думаю, у российского рынка очень большой потенциал. Но он уникален, ибо предельно отличается, например, от того, что есть в старушке-Европе, хотя Россия — это часть Старого Света. Ваш рынок растет не по дням, а по часам вместе с развитием всей экономики. Лично я верю, что через несколько лет он догонит, а может, и превзойдет американский.

— Спасибо, за столь лестный отзыв. В этой связи, видели ли Вы какие-нибудь программы, созданные российскими программистами?

— Увы, нет. Хотя очень хотел бы на них посмотреть.

— С какими разработчиками сотрудничает в настоящее время Virgin?

— Virgin — очень удачливая компания. Мы работаем с исключительно сильными авторами, с лучшими, с элитой — это LucasArts, Westwood, CRYO, Argonaut, Legend... Мы получаем огромное удовольствие от контактов с этими компаниями.

— А кого Virgin считает главным конкурентом?

— Конкуренция — очень полезная штука. Я думаю, что было бы скучно, если бы Virgin была везде N1, N1, N1...

Лично мне нравится Electronic Arts, одна из самых мощных компаний на рынках PC и SEGA. У них есть очень серьезные продукты — Wing Commander, Bioforge. Конечно же, нельзя не упомянуть MicroProse/Spectrum Holobyte. На картриджном рынке — это Acclaim, Sega Products, Nintendo Products. У последней, кстати, весьма заметной игрой была Donkey Kong Country. В Virgin уважают все эти фирмы.

— На Ваш взгляд, какой продукт Virgin имел наибольший успех?

— Разумеется, 7th Guest. По всему миру мы продали больше 5 миллионов копий этой игры. Вторым по популярности можно назвать Rebel Assault, сделанный LucasArts. Отмечу и Myst.

Когда мы делали "Седьмого гостя", это было два года назад, рынок CD был очень маленьким. Но мы решили создать игру в расчете на будущее, потратили на нее миллион долларов. Это был огромный риск — так как не было "железной" платформы, — но мы рискнули и выиграли.

— А какая игра и какая игровая платформа больше всего нравятся лично Вам?

— Ну... Дома у меня нет PC. Жена не разрешает (смеется. — С.Б.). На работе же я играю во многие PC-игры — видите, какая у меня хорошая работа! Лучшей игровой платформой, как мне кажется, является PC.

Игры... Думаю, одна из лучших игр — Earthworm Jim. Все картриджные игры, как правило, очень похожи: бежишь, стреляешь, а Earthworm Jim — нечто новое. Кроме того, мне

доставляют удовольствие спортивные игрушки, например, FIFA Soccer — отменная спортивная игра.

— Собирается ли Virgin заниматься "железом"?

— Нет. Компания работает там, где у нее больше всего умения — на игровом рынке. Мы распространяем игры, мы их пишем...

— Как Virgin видит будущее — свое будущее, например, в ближайшие пять лет?

— Мы будем продолжать создавать игры. Это ясно. Virgin будет продолжать сотрудничать с лучшими разработчиками, лучшими торговыми сетями. Поэтому будущее фирмы представляется мне безоблачным.

Хотя это вовсе не значит, что на рынке не будет перемен. Я думаю, что многие мелкие издатели и разработчики исчезнут — их поглотят крупные компании. Таково мое мнение.

— Что Virgin намерена представить в ближайшее время? Какие из этих программ вы считаете лучшими?

— Нет, извините, я не могу говорить о конкретных продуктах...

Virgin обладает весьма широким диапазоном игр. Мы не специализируемся в неких особенных жанрах. Компания делает стратегические игры — вспомните о Command and Conquer, мы создаем Role-playing games, квесты, гонки (The Screamer). Наконец, у нас есть трехмерная стрелялка — Motor Coil. Вкусовой разброс огромный, и любой человек найдет среди нашей продукции что-то, что ему обязательно придется по душе...

От редакции. В будущем (надеюсь, недалеко) мы предполагаем наладить с компанией Virgin официальные контакты. Одним словом, ждите новостей.

Редакция журнала "Магазин Игрушек"

объявляет конкурс на лучшую рецензию компьютерной игровой программы.

Вы можете стать автором журнала и получить исключительно ценный либо очень приятный приз, если пришлете в редакцию рецензию на ЛЮБУЮ компьютерную игру — как совершенно новую, так и "пожилую" (от "Тетриса" до только что вышедшего ...), лишь бы эти игры не были плодом вашей фантазии; мы рассмотрим даже материалы, касающиеся небезызвестной серии Larry, если, конечно, это не будет апологетикой.

Естественно, что рецензироваться могут не одни лишь РС-игры, но и программы для различных игровых приставок; с особым интересом мы ждем рецензий на отечественные игрушки, хотя это, безусловно, нисколько не умалит нашего отношения к материалам о западных продуктах.

Жанр рецензий может быть самым разнообразным — от "классической" рецензии до научно-фантастического рассказа, от лихо закрученного репортажа (скажем, с презентации игры) до монолога компьютерного фанатика... Лишь бы ваше творение было читабельно и отмечено искрой божьей.

Условия конкурса:

1. При прочих равных условиях предпочтение будет отдаваться оригинальным МАШИНОПИСНЫМ материалам либо текстам, пришедшим по электронной почте (модему). Переводы текстов из западных компьютерных журналов, а также адаптации фирменных описаний игрушек рассматриваться не будут.
2. Объем рецензии не должен превышать четырех машинописных страниц (на стр. — 25-30 строк, 58-60 знаков в строке) или 10-12 "чистых" Кб (для электронных текстов).
3. Рецензии должны содержать точное (оригинальное) название игры и информацию о времени появления и производителях (для новых игр обязательно).
4. Срок отсылки рецензий ограничен довольно далекой датой 31 декабря 1995 года.

Адрес редакции "МИ", по которому следует писать:

119517, Москва, а/я 9; факсы: (095) 956.19.38, 956.23.85; E-mail: inform@cterra.msk.su

Лучшие рецензии будут публиковаться до подведения итогов конкурса с соответствующей почетной пометкой. Редакция сохраняет за собой право сокращения и литературной правки материалов.

Официальное подведение итогов конкурса состоится в начале следующего года и "грозит" вылиться в фейерверк призов и приятных сюрпризов, среди которых самыми "простыми" будут компьютерные игровые программы на дискетах и CD, а также бесплатные подписки на наш журнал.

С нетерпением ждем ваших материалов!



Игры для рубрики SEGA предоставлены компанией "Микродин-С"

Старушка по имени Смерть

Антон Литвиненко

Каток не заметил потери бойца...

Играли ли вы когда-нибудь в такую увлекательную игрушку, как Heretic? Если "да", то для вас не составит труда понять, что такое Gauntlet 4. Тот же "Еретик", правда, после того, как по нему... проехали асфальтоукладочным катком.



Честно говоря, лучше он от этого не стал: плоский какой-то... Да и вообще, находками в области графики игрушка не блещет (оно, впрочем, и понятно: Mega Drive — это вам не Saturn).

Но не будем слишком привередничать: даже плоский Gauntlet и то смотрится вполне пристойно. Приятно также, что играть в него можно хоть кваттетом, были бы джойстики.

Соответственно и воплотиться вы можете в любого из четырех бойцов. На выбор предлагаются: маг, эльф, валькирия и невеста как затесавшийся в эту компанию обычный человек, правда, ну с о-о-очень большим и острым топором. У каждого из героев, как водится, есть свои преимущества и недостатки. Скажем, человек сильнее всех в бою — как на расстоянии, так и в рукопашном. Зато медленно ходит и топор свой тоже кидает, как последний "тормоз". Эльф — самый быстрый, однако его стрелы ощутимо "нежнее" боевого топора, к тому же парень почти без доспехов. Волшебник — настоящий автомат Калашникова: стреляет быстро и с приличной убойной силой. Увы, при этом еле передвигается и почти не умеет защищаться. А это неприятно: умирать-то не хочется! Наконец, валькирия. Играть за нее приятнее всего: во-первых, все-таки девушка (хоть и агрессивная), а во-вторых, настоящая середнячка, поскольку

почти не имеет откровенно слабых сторон. В общем, умеет все помаленьку.

Кроме более-менее привычных мечей, луков и топоров бойцы владеют также и магией. Правда, для того чтобы воспользоваться своим волшебством, предварительно необходимо подобрать некую странного вида бутылочку и выпить ее. После этой процедуры чувствуешь себя настоящим Чаком Норрисом. Во всяком случае, кажется, что способен разнести все вокруг. Замечу, что бутылочки бывают двух цветов: синие и красные. Советую вам налегать на синие — после них в словосочетание "все вокруг" входит такое железобетонное понятие, как "стены".

Врагов в игрушке не просто много, а очень много. Они, словно ночные тараканы, лезут изо всех укрытий с раздражающей регулярностью, и имя им — наглые монстры.

Вывод 1: уничтожая врагов, громите также их обиталища, чтобы недругам негде было спрятаться. На нашего героя, мирно бродящего по замку, стремятся напасть абсолютно все, кто еще в состоянии это сделать. В числе этих садистов, жаждущих теплой человеческой крови, встречаются самые разнообразные негодяи, от троллей до призраков. Особенно опасны некие мерзопакостные маленькие существа непонятного происхождения, умеющие стрелять прямо сквозь стены.

Кроме того, в игрушке есть симпатичная старушка, вся в черном и с кошой наперевес, бесцельно шатающаяся по лабиринту. Здорово мешает тот факт, что ее никак нельзя положить обычными средствами. Бабушка (ее имя вам, надеюсь, известно) поддается только магии.

В недрах лабиринтов довольно часто можно натолкнуться на различные приятно-полезные находки: есть там и сундуки, доверху набитые звонкой мо-

нетой (одно непонятно, каким образом можно таскать с собой эти несколько центнеров золота, да еще и сражаться?), встречается и еда. Очень дельная, скажу я вам, вещь, ведь жизнь уходит не только после точного вражеского попадания, но и просто так, сама по себе. Последнее немного удивляет, но, здраво рассуждая, можно предположить, что, вероятно, уж слишком нехорошо в игрушке с экологией. "Гринпис", ау!

В игре существует несколько вариантов сценария. Можно выбрать чисто аркадный и попросту забивать всех подряд. Другой вариант — отдалиться во власть сценария с гордым заграничным названием Quest Mode. Правда, его отличие только в том, что вы можете покупать себе более совершенное вооружение. Плюс — долгая предыстория, из которой становится ясно, что играющему необходимо захватить какие-то загадочные предметы из четырех башен-лабиринтов. Это придает Gauntlet 4 некое подобие осмысленности, но назвать игру quest'ом?.. Честно говоря, всю свою сознательную жизнь я считал, что quest — это то, где нужно думать (попрошу не путать с глаголом-омонимом "DOOMать"!). Может, я заблуждался? Прошу читателей развеять мои сомнения.

И, наконец, самое приятное: в игрушке можно не только охотиться на монстров, но и радовать живого противника (желательно топором в голову). Причем по лабиринтам разрешается бегать даже вчетвером. Ну чем не Deathmatch!

Вывод 2: неплохо, рекомендую.

Название приставки: Sega Mega Drive

Название игры: Gauntlet 4

Производитель: Tengen

Рейтинги

графика: 30 %

звук: 30 %

сюжет: 30 %

Общий рейтинг: 30 %



Gauntlet 4

Гольф-дама приглашает гольф-кавалеров

Екатерина Лесовая

Давненько я не брал в руки клюшек. Для гольфа...
(Н.В.Гоголь, из неопубликованного)

Всякая, или почти всякая, компьютерно-приставочная игрушка — это дитя своего времени, агрессивнотехнического XX века, о котором не устает напоминать: то воплощенными на экране ревущими гоночными болидами с их сумасшедшими скоростями, то сверхсовременным оружием, которым поигрывают разнообразные компьютерные душки-десантники и авторитеты уголовного мира, а то и вовсе — странными душевными состояниями своих создателей, вылившимися в толпы дефилирующих от игры к игре кошмарных кибернетических монстров... Как же, право, устаешь от всех этих наворотов! И тогда просто поневоле отодвигаешь любимую приставочку далеко в сторону и, вспомнив дни счастливые, бежишь во двор — чтобы поскользнуться на скейте или роликах, организовать ребят на волейбольный матч или на пару-другую футбольных таймов.

Но это летом, в хорошую погоду, а что делать, если за окном пурга-ливень-морозы-грязь-гололеда и дующий аж из самого стольного града Архангельска ветер (северный, стало быть, ветрище)? Тут уж не до забав с мячом, скажете вы и... и будете, как всегда, правы. В грязи только наши несчастные футболисты играют, и нам —

детям своего компьютерного времени это не пристало. Отдыхая от стрельалок-ходилок и леталок-убивалок, мы уж сумеем попинать мячик в комфорте! В общем, друзья, зря вы "Сега"-то отодвинули: теперь с ее любезной помощью можно насладиться дальним родственником экзотической русской лапты не менее заморскоокеанским гольфом. Прошу любить и жаловать: Golf Links!

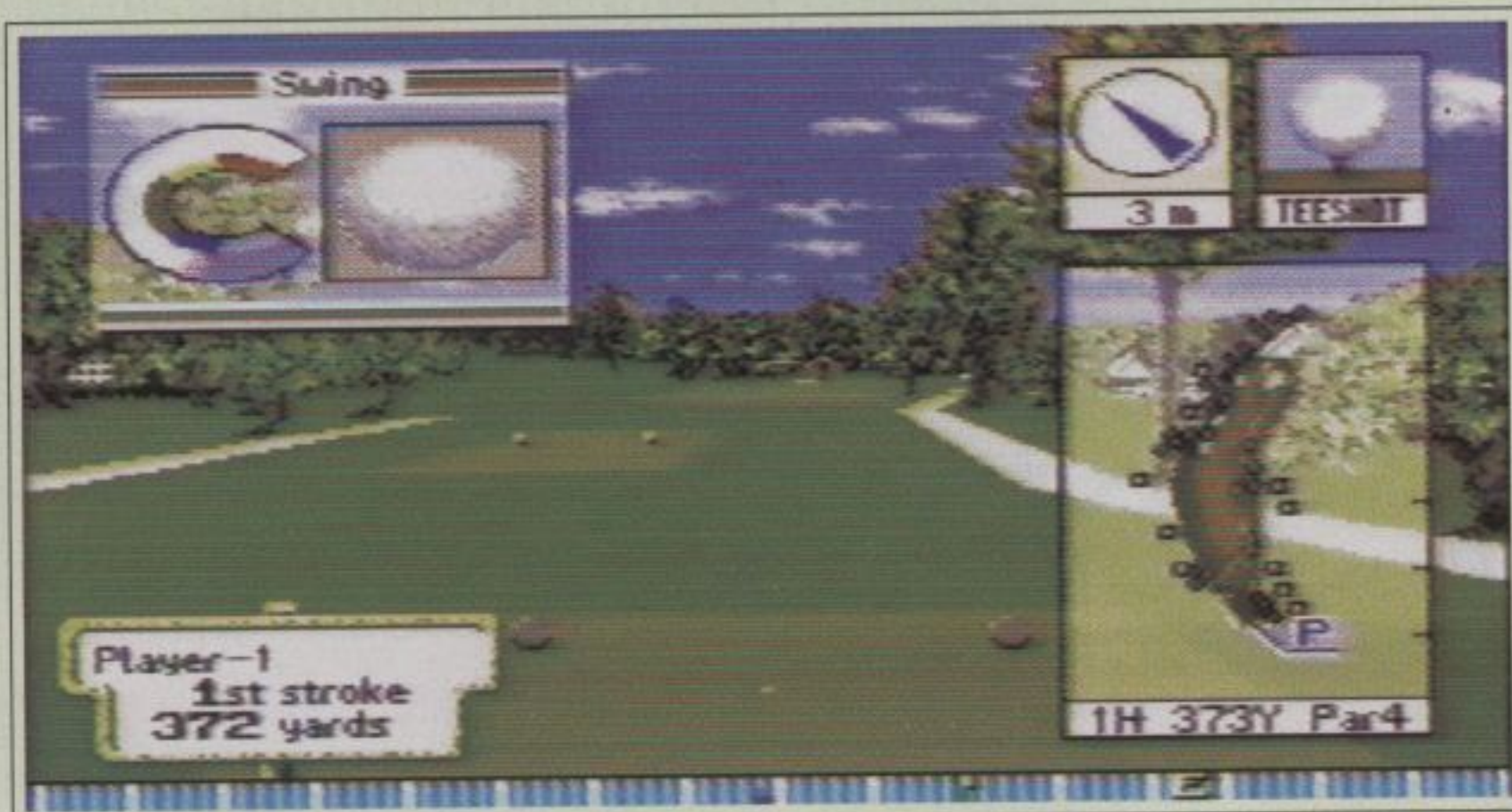
Кстати, о заморских океанах и прочих водоемах. Решившийся связаться с Golf Links (то есть набравшийся мужества, терпения, времени и при желании позвавший на подмогу друзей-соперников) добровольно подвергнет себя всем тем мучительным прелестям и удовольствиям, которые перепадают любителям помахать клюшкой на шикарном галечном побережье славного туманного Альбиона (то бишь Англии). Но только не думайте, что экранное путешествие в мир гольфа, омываемый изящным шумом прибора Атлантического океана, сразу же принесет вам викторию. Скажу так: кроме врожденной "ударной" меткости в этой игре необходимо "брать в голову" кучу самых разнообразных параметров. К сожалению, в компьютерной реальности нет ощущения, что рука срастается с клюшкой, когда достаточно одного взгляда на поле, чтобы оце-



нить расстояние до лунки, а по дуновению ветерка (без всяких там приборов!) рассчитать силу своего удара...

Впервые сев за гольф от "Сеги", я попала в телеса дородной гольф-дамы, которая чрезвычайно эмоционально реагировала на каждое игровое событие и сообщения о результатах. Надо сказать, что она, то есть я, в тот раз играла "не совсем" идеально. Но, поверьте, кайф от этого все равно получаешь. Равно, как и от того, что бьешься лишь с собственным неумением, то есть играешь в полном одиночестве. Замечу при этом, что вполне реально выбрать себе трех экранных соперников.

Поначалу я некоторое время озиралась (пока еще ничего не понимая): передо мной простиралось поле, представленное зелеными, коричневыми, желтыми и голубыми секторами. Перемещающаяся (увы, рывками) камера показывала площадку с разных ракурсов, ближе или дальше от деревенских построек, от игрока и флажка у заветной лунки. В меню Golf Links есть выбор игр — от тренировочных до турнирных. Остановившись на последних, увидела презабавнейшую картинку: в центре, по-видимому, я, вверху справа — указатель направления и скорости ветра, а также текстуры, по которой в данный момент катится мячик (это могут быть настоящий английский газон, довольно подросшая травка,



Pebble Beach Golf Links

GAMES MAGAZINE #4

Games Magazine

59

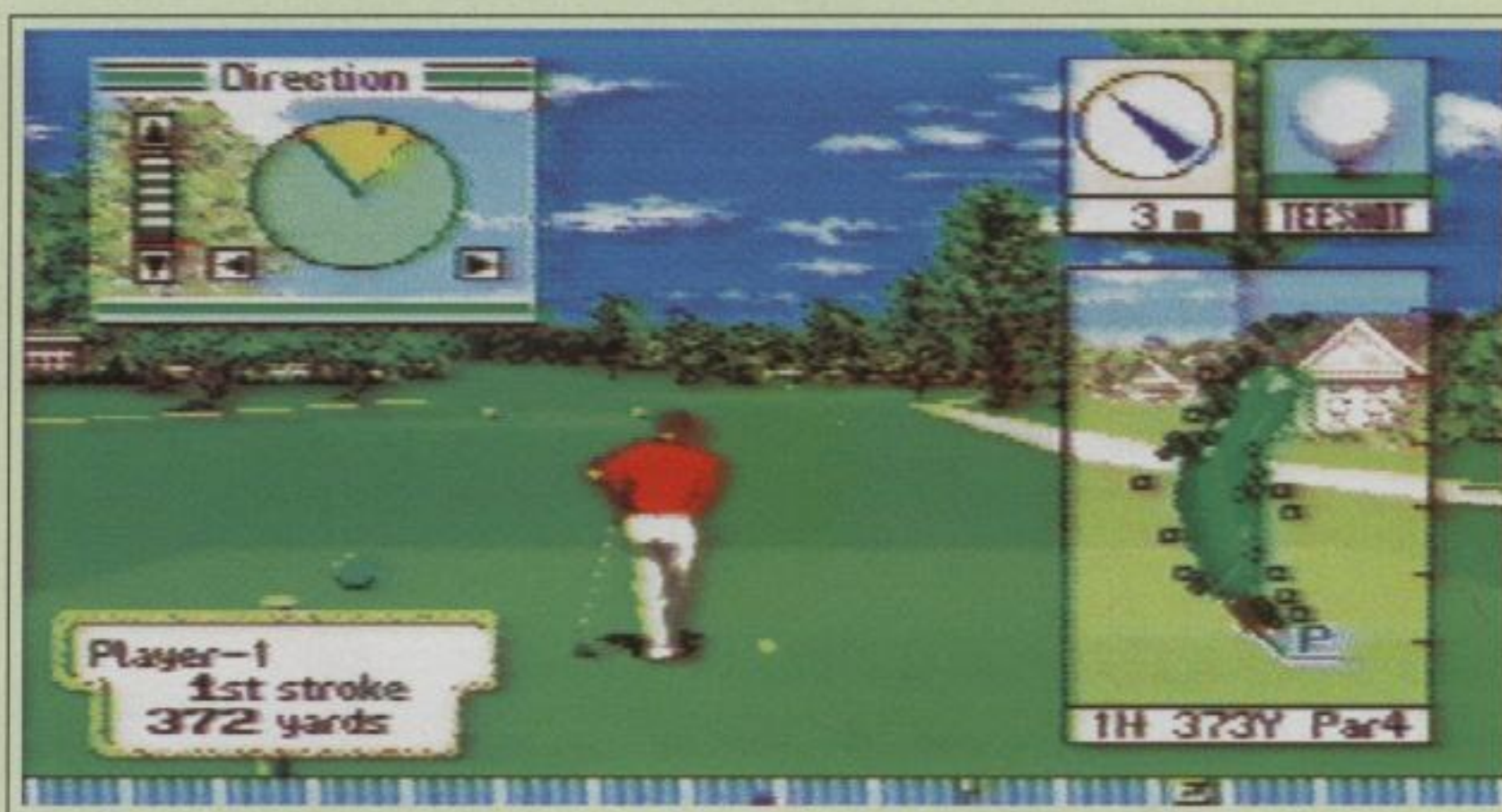
песок или холм). Внизу — имя игрока, номер удара и расстояние до лунки. Для тех же, кому недосуг с помощью калькулятора высчитывать силу удара с поправкой на ветер, имеются такие замечательные вещи, как карта, которая постоянно присутствует на экране, и кнопка подсказки (о ней чуть позже).

При активном воздействии на все подряд клавиши часть "левоверхних" параметров изменяется. Еще одно нажатие — и человечек отводит руку с битой назад, как будто решив почесать за ухом, и наносит сильный удар. И уж конечно, мимо лунки. Шарик улетает куда-то за край горизонта, а его траектория отмечается белой "инверсионной" ленточкой, которую к тому же сопровождает тень на поле. Приземлившись, он пару раз беспомощно подпрыгивает и замирает в нерешительности.

Следующий кадр. До цели уже не 457, а всего лишь 402 ярда. А что, если обратиться к подсказке? (Страсть как не люблю, но выхода нет.) Так и поступаю: ласковый женский голосок отвечает, что бить следует немного правее, а то, неровен час, удар придется на "кривое" поле или — того хуже — мячик упадет в водоем справа.

Пора разбираться в командах, добавляющих моему удару такую необходимую точность (не весь же век сидеть в новичках!). По идее, регулировка должна вестись с учетом скорости и силы ветра. Но это лишь по идее! В действительности все много сложнее. Представьте себе радар, обозначающий поле зрения, по радиусу которого блуждает красная точка лунки да синее перпендикуляр направлению взора. Понятно, что при правом боковом ветре следует бить левее цели! Следующий этап — вертикальная настройка угла зрения (для чего это надо, не уловила, но увидеть поле — без игрока, чуть дальше или уменьшенным раз эдак в двадцать, было приятно). Замечу, что при подстройке на экране наличествуют и карта, и вид на само поле, а также все необходимые параметры.

Ну, а затем я столкнулась с совершенно новым для меня фактом. Оказывается, в гольфе существует великое множество клюшек! В игрушке их 14. Каждая предназначена под то расстояние, которое нужно преодолеть мячику. Три самые тяжелые клюшки — для



ударов на 210-270 ярдов — сделаны из дерева. Менее тяжеловесны их железные собратья (восемь штук). На редкость изящно по сравнению с дубинноголовыми махинами выглядят 90- и 110-ярдовые снаряды. А для совсем уж ювелирных ударов предлагается паттер — укороченная клюшка, чаще всего используемая для подкатки мяча в лунку с расстояния 100 или менее футов.

Теперь пора придать мячику право- или левостороннее вращение. Это тоже способ противостояния ветру. Главное здесь — не переборщить, а то нетрудно отгрызть ноготь, наблюдая, как пущенный вами шарик медленно, аки внезапно скрученный ревматизмом старичок, описывает круг над флажком... и благополучно приземляется на том же самом месте, откуда был пущен! Будьте уверены, что ехидная "Sega" немедля известит вас об отвратительной игре и о том, что вы сильно "упали" в рейтинге...

Последняя настройка — по силе удара. С чувством меры у меня всегда было плоховато... Так что скрежет зубов по поводу перелетов, равных первоначальному расстоянию, а также реплики: "Ваш удар равен 0 футов" стали для меня делом вполне обычным.

...Наконец-то я (так мне казалось) сумела "настроить" свой удар и — получила 50-ярдовый недолет. Выслушиваю подсказку: "Следи за мячом, в этом ключ к успеху". Какое хамство!

Затем мячик непостижимым для меня образом (а! просто ветер дует не в ту сторону!) оказывается в воде, за что я "награждаюсь" пенальти. Моя гольф-дама тут же сообщает о все возрастающей дрожи в коленях и внезапно нахлынувшем ужасе ("Мне страшно, Катя!"). В общем, от моего удара зависит

не только мое благосостояние (игра идет на деньги), но и самочувствие подопечной. Удар и — какая жалость! — я скатываюсь с 12-го на 47-е место. Так и не решаюсь взглянуть в глаза своей экранной подружки...

Еще один удар, и я у горочки, на преодоление которой (а мячик должен был упасть на ее вершину) ушло пять попыток. Выход оказался очень простым: требовалось взять самую тяжелую клюшку и вложить в движение всю свою силу.

...До цели всего 30 футов. На помощь мне приходит нанесенная на поле сетка и диаграмма поверхности. Последняя попытка — и шар в лунке! Из динамиков несется гром аплодисментов. Bravo, Катя! Молодец! Шайбу-шайбу!

В сводной таблице потихоньку вырисовывается, насколько успешно я прошла этот этап турнира, сколько выиграла или потеряла. Мне желают успеха, и я с гордостью за свои потрясающие достижения иду на следующее поле... Как бы я хотела, чтобы в этот момент рядом со мной были и вы. Поэтому перетерпите полосу невезения, умерьте свой пыл сразу стать чемпионом — и удача не обойдет вас стороной. Гольфовые корты и морской берег уже ждут вас. Решайтесь!

Название приставки: Sega Mega Drive
Название игры: Pebble Beach Golf Links

Производитель: Sega sports
Распространитель: Sega

Рейтинги
графика: 75 %
звук: 70 %
сюжет: 90 %
Общий рейтинг: 80 %

ЭТОТ СТОН У НАС ПЕСНЕЙ ЗОВЕТСЯ...

Алексей Бобров

И куда только катится этот старый и странный мир? Люди бросаются в омут виртуальной реальности, лишь изредка выныривая на поверхность реальности реальной. Чтобы, как говорят в армии, покурить и оправиться.

А скоро так и вовсе забудут появляться: оцифруют свои мозги и будут лежать на винте в виде какого-нибудь файла. Или сомнамбулически бродить по виртуальному миру. Идешь себе потихонечку, никому не мешаешь, пейзажам кибернетическим радуешься. Хорошо, душевно! А тут — хоп! — какой-нибудь залетный негодяй-вирус, специалист-“золотые руки” по форматированию винчестеров. Вот так-то. Не ходите, дети, в Африку гулять...

Но ведь ходят, гады. Тянет их туда. А все потому, что совсем обленились жить настоящей жизнью. Уже и не скажешь, какая сторона окружающей нас действительности осталась обделенной вниманием видео- и компьютерных игр. А теперь еще и компания Electronic Arts решила подлить масла в огонь, выпустив игрушку Virtual Pinball.

Надеюсь, все понимают, что такое пинбол. Если нет, то готов объяснить: это такая дощечка, по которой катается шарик, попадая (или не попадая) в лунки. (Полагаю, вы напрягли память, отшибленную в баталиях с компьютерами и приставками, и вспомнили несколько аналогичных, но реальных, а не виртуальных игрушек, в которые с удовольствием играли в пору вашего золотого детства.) Так вот, вы можете помогать шарiku в его благородных потугах оказаться в лунке. Для этого существуют рычаги, связанные хитрым образом с лопаточками. Дергая в ожесточении за эти приспособления, играющий получает загадочное удовольствие.

Теперь же, после осуществления бессмертной идеи переложить пинбол на игровую приставку, каждый желающий может реализовать дарованное конституцией право побывать в зале игровых автоматов, не вылезая из своего любимого кресла-качалки. Достаточно лишь потратиться на картридж, разыскать где-нибудь немного мозгов, чтобы вставить его в пристав-

ку, и можно наслаждаться, пиная мячик всякими-разными закорючками вверх и вниз (но лучше все-таки вверх).

Если вы прониклись мрачным настроением первых двух абзацев, то выбросьте все это из головы, так как на самом деле игрушка Virtual Pinball никакого отношения к компьютерной попсе не имеет. А компании Electronic Arts и вовсе можно и нужно поставить памятник величиной с Эверест только за то, что из такой примитивной игры, как Pinball, умудрилась сделать совершенно гениальную Virtual Pinball, напоминающую одновременно все хиты последних лет — Quarantin, Mortal Kombat и Doom. И да простят меня фанаты этих шедевров.

Мне кажется, эта игра достойна быть купленной только за то, что, включив TV на полную громкость, дает наслаждаться чарующими звуками альтернативной музыки. Одни названия чего стоят: arosalyptic, ufo, new rock... А конкретные звуки! Это ж мелодия сфер: душераздирающие крики, сопровождающие удар мяча, наверняка, приведут в детский восторг даже таких закаленных бойцов, как “морталкомбатовцы”. В общем, этот стон у нас песней зовется...

Излив душу в восторге по поводу музыки, просто необходимо упомянуть графику. Она, и это естественно (Electronic Arts все ж таки), сделана на самом высоком уровне. Особенно завораживает вид капелек крови, остающихся после побитого шарика. Да что там рассусоливать! Как гласит народная мудрость, лучше в морду, чем по зубам.

Вообще говоря, симбиоз такой графики, конкретных звуков и альтернативной музыки создает совершенно неизгладимое впечатление. Но я, право же, не советовал бы связываться с этой игрушкой лицам младшего школьного возраста, а также особо впечатлительным натурам всех возрастов. Игра явно не для них. Но если вы наш человек (вы меня поняли), она придется вам по вкусу.

Управление VP не составляет никакого труда: вы отправляете мя-

чик в путешествие одной кнопкой, а затем двумя другими пытаетесь удержать его в игровом поле. Только не говорите мне, что такое может быстро

опостылеть. У меня создалось впечатление, что вся фантазия авторов была направлена именно на борьбу с этим неприятным явлением. В Virtual Pinball можно играть и вдвоем, и втроем, и даже вчетвером. Уровней в игрушке столько, что их хватит любому нормальному человеку до конца дней. Но даже если вы успеете пройти их раньше, не печальтесь: в VP встроен... редактор уровней. И здесь все зависит только от вашей испорченности. Некоторые, уверен, уже потирают руки в предвкушении такого, отчего их наивные друзья полезут если не на стену, то хотя бы на люстру, откуда не согласятся слезть ни за какие коврижки. До тех пор, пока вы физически не сотрете свое творение.

В общем, как завещали большевики из “МИ”, играйте, играйте и играйте. Virtual Pinball того стоит.

Название приставки: Sega Mega Drive

Название игры: Virtual Pinball

Производитель: Electronic Arts

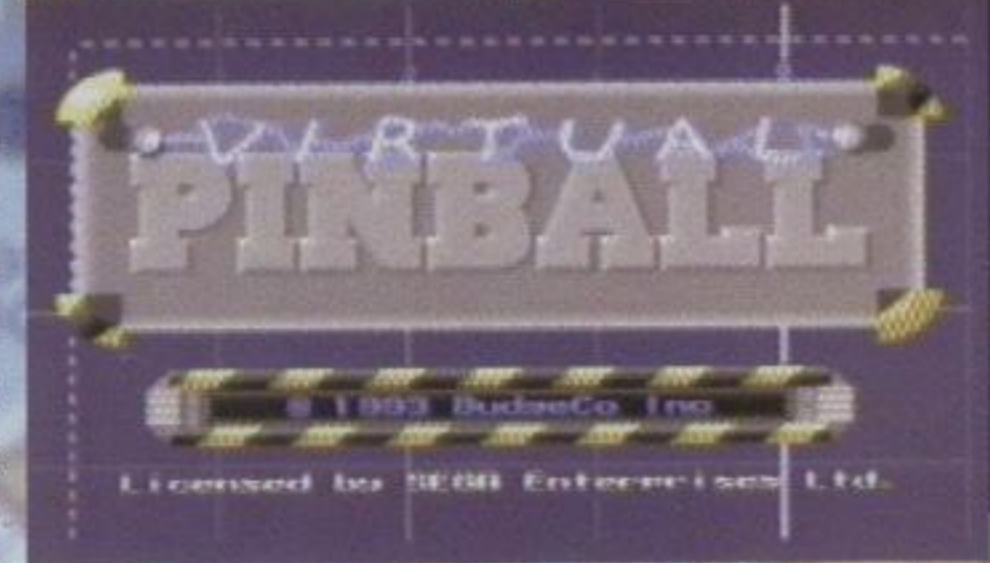
Рейтинги

графика: 80 %

звук: 80 %

сюжет: 10 %

Общий рейтинг: 50 %



Virtual Pinball

GAMES MAGAZINE #4

Games Magazine 61

Миссия в Зиристане

Дмитрий Дмитриев

Военный переворот (вместо политинформации)

Жизнь такова, что кое-где порой происходят военные перевороты. Виртуальная жизнь, ничем принципиально не отличающаяся от событий за моим окном, точно так же от переворотов не застрахована. На этот раз перепившие шнапса военные бряцнули оружием в Зиристане (на пентагоновском жаргоне — Red Zone, Красная Зона). Слыхали про такой город-государство? Нет? Напрасно. Райское местечко. Было. Колбаса из туалетной бумаги за два двадцать (только по великим религиозным праздникам), туалетная бумага из старой наждачки (по рулону в руки, раз в квартал), шнапс по три шестьдесят две (по талонам), партия (одна) и много-много кассетных ядерных боеголовок (езде).

Но потом случилась в Зиристане катастрофа, и все покатило куда-то в тартарары. Появилось много мягкой туалетной бумаги. Вместо горького шнапса из опилок рекой потекла сладкая амаретовка. Колбаса стала продаваться даже в магазинах бытовой химии, а количество партий перевалило за лимон, сравнявшись с числом живущих зиристанцев. Потому как каждый зиристанец объявил себя политической партией и потребовал разоружения и мира во всем мире.

"А это непорядок", — подумали зиристанские военные и сотворили переворот. К власти пришел мятежный черный полковник Иван Ретовиц, личность психопатическая и, хлебом не корми, любящая соврать. Ведомые полковником Ваней головорезы устроили в городе-государстве резню, перевешали на столбах всех новых партийных вождей (читай: всех пере-

вешали), выпустили из тюрем уголовничков, объявив их местной милицией, а всех милиционеров, напротив, заковали в кандалы и отправили этапом в Сибирь (край такой суровый).

"Ну и черт бы с ним, с этим Зиристаном. Пусть себе развлекается!" — скажете вы. Не, нельзя так, господа. Это политическая близорукость. Вы разве не знаете, что там ядерные головки в каждом дворе, на каждом огороде и, простите, возле каждой уборной дежурят. К тому же полковник Ваня, продав часть оружия массового поражения (дома всех поразили) повстанцам недружественных стран и снабдив им всех своих родственников, и о государстве позаботился. Конечно, а вы как думали? Святое дело. Мой дом — моя крепость. Желательно ядерная. Короче говоря, все заводы Зиристана (даже туалетнобумагоделательные) перешли на выпуск новейших ядерных ракет "ЛГМСС" (расшифровывается как "Любимый Город Может Спать Спокойно"). Ракеты, естественно, взяли под прицел все прогрессивное человечество, которое в панике в один голос заговорило о ближайшем конце света.

Да! Ядерные боеголовки — это еще цветочки. Колонель Ваня вырастил также ягодки: была создана сверхсовременная лазерная система противоракетной (самолетной, вертолетной, воздушношаровой, подлодочной и корабельной) защиты. Редкая железная птица долетала до середины территориальных вод Зиристана. Редкая железная рыба доплывала до... Все тонули. Прямо беда. В общем, не зная коду, не суйся в воду (воздух). Ну, а код тот знал один полковник Ваня.



Пентагон не дремлет

Итак, все прогрессивное человечество дрожало, забившись в чуланы и подполья. Лишь один геройский Пентагон не поддавался панике и, собрав волю в кулак, решил броситься грудью на амбразуру. Как вы понимаете, "броситься" и "грудью" — это красивые образы. Сам Пентагон (лично) никуда бросаться не хотел, для этого у него есть вы, читатель. (Только не надо поджимать хвост и показывать мне справку от врача! Человечество в опасности! Ну-ка, родной, быстро за приставку и спасать! Спасать, я сказал!)

И насчет "груди". Сегодня вместо едва прикрытой шинелью груди вам предлагается совершенно шикарный, бронированный от винта до шасси, весь в рюшечках, оборочках и маленьких ядерных ракетках вертолет неизвестной масти (больно секретен), но с живописно нанесенными на корпус опознавательными пентагоновскими значками. Нравится? То-то. Это тебе не жалкий "Апач" и даже не "Черная акула"!

Кстати, о ядерных ракетках (а то я смотрю, родной, ты приуныл). Бояться нечего. Тут все честь по чести. Пентагон свое дело знает туго. На борту безымянного вертолета столько этого добра, что им можно полмира уничтожить, а не только маленький Зиристан. А для самых сомневающихся вот более конкретная информация.



YOU HAVE 24 HOURS

Red Zone

GAMES MAGAZINE #4

Games Magazine

62



Всего вертолет несет три типа ракет: крылатые (с небольшими, но очень эффективными ядерными боеголовками), самонаводящиеся (как говорится, без них ни шагу!) и некие сверхракетки. Последних больше всего, так что в бою пользоваться лучше ими. Тем более, какой из тебя, родной, пилот и стрелок! Аховый. Точно говорю, сначала будешь палить, не разбирая, где враг, а где друг.

Ну ладно, не будем переходить на личности. Разглядеть ракеты можно, просмотрев демо-запись. Предупреждаю: гляди в оба, ешь ракеты глазами, анализируй всю выдаваемую информацию. Это, быть может, подскажет тебе, как и когда применять те или иные виды ракет. А не подскажет, так и черт с ним: беспорядочная стрельба тоже интересная штука.

Кроме того, на вертолете есть предельно крутой пулемет, который, в свою очередь, наверняка способен заменить все ракеты вместе взятые. Ты только на гашеточку-то нажимай, не стесняйся и не ленись. Уверю тебя,



родной, не пройдет и пары минут, как очередной вражеский объект взлетит на воздух, и ты получишь море удовольствия.

Вдобавок ко всему вертолет обладает защитным магнитным полем. Это поле, естественно, можно уничтожить, причем без особых усилий, но пока оно действует, ты имеешь все шансы полетать в свое удовольствие и побрызгать ракетами.

И последнее по поводу этого летающего танка: при столкновении с преградами (а их — и столкновений, и преград — будет много) твоя энергия будет уменьшаться. Береги себя, родной!

Сутки на подвиг

Да, родной, на подвиг тебе отводится всего 24 часа. За это время ты должен подобраться (подлететь, подползти) к некому секретному зирьстанскому объекту, который расположен на юго-восточном острове, захватить его и уничтожить атомную, электронную и ручную электростанции. В

противном случае, родной, полковник Ретовиц развяжет ядерную войну.

Так и слышу, как ты, раздухарившись от моих уверений в совершеннейшем к тебе и твоему вертолету почтении, кричишь: "Да я их одним сапогом!.. Этот колонель Ванья будет у меня с руки кушать!..". Не надо, родной, не кричи, поздно. Обманул я тебя. Иначе б ты не полетел спасать планету. Знаю я тебя: тебе не соври — не поверишь...

Короче, родной, пилот ты никудашний, вертолет твой — так себе, слабоват, и полковник Иван из тебя жаркое соорудит в два счета. Только ты наладишься шамальнуть в какой-нибудь катерок из пулемета, как сзади всплывет полковничья подлодка — и шара-а-ах тебе в хвост тонной-другой ядерных ракеток!..

Ага, слышу, как ты заявляешь, что пойдешь на врага пешком и возьмешь его голыми руками. Куда ты пойдешь? А танки на пути? а вооруженные до зубов головорезы-десантники? ты об этом подумал? Наконец, если рискнешь идти пешком, тебе может встретиться совсем уж страшный противник — строительный батальон (стройбат). Этим зверям даже оружия не дают. Вот уж кто тебя сапогами затопчет. В общем, родной, в первую миссию — только на вертолете! И не смотри, что он неказист...

Пока ты еще летишь, родной, не забывай нажимать на кнопку start. Нажал и перед тобой — карта, на которой подробнейшим образом указаны бензиновые и ракетные склады, хранилища медикаментов и прочие полезные для тебя объекты. А если ты успеешь при этом (до того, как тебя...) надавить на кнопочку "А" или двинуть джойстиком направо, то появится еще одна карта — с расположением того самого секретного объекта и некоторых баз, которые ты должен уничтожить. Кроме того, обрати внимание на нижнюю часть карты. Там есть указатель топлива в твоих баках (всего их у тебя два). Учти, родной, без бензина-керосина вертолет входит в штопор...

Налетавшись, ты сможешь попасть в подземные бункеры полковника Вани, в которых, уверен, испытаешь массу приятных ощущений. Например, почувствуешь, как торчит между лопатками нож. Между твоими лопатками, родной. Или, скажем, как приятно перекачивается за шиворотом вражеская граната. За твоим шиворотом, родной...

А как у тебя с бегом? Трусцой по утрам не носишься? Зря. Пригодилось бы. На обследование подземелий времени тебе хватать вряд ли будет. Такова селяви. Так что пошевеливайся. Но поспевай, конечно, медленно! Кругом понаставлены мины и понарыты волчьи ямы. И не забывай бросать гранатки! Всюду и всегда. Пока не устанет рука.



Ты не один, родной!

Да, дружище, тебе повезло: в этой сложнейшей операции тебе будут помогать три человечка. Здоровенный чернокожий качок с не менее здоровенной пушкой. Гордись: парень воевал во Вьетнаме, где получил сержантские лычки, имеет кучу всевозможных наград и знаков отличия.



DICTATOR DECLARES NUCLEAR WAR

Второй боец — как ни странно, девица. Но какая, родной! В совершенстве владеет приемами рукопашного боя, заслуженная каратистка-обладательница черного пояса... Неформальным лидером диверсионной группы является капитан Death — дохлак, ни одного ордена. Зато... зато носит темные очки и шарашит из огнемета по всем и вся.

Итак, режь-коли, стреляй, взрывай и убивай. Удачи!

Название приставки: Sega Mega Drive

Название игры: Red Zone

Рейтинги

графика: 80 %

звук: 100 %

сюжет: 100 %

Общий рейтинг: 90 %

Red Zone

GAMES MAGAZINE #4

Games Magazine

63

Дети чугуновых богов

Алексей Бобров

Все началось с крупных изменений в четвертом Метрополисе. Неожиданно понадобилось выдвинуть на первый план проект "Лидер". Требования, предъявляемые к компании "Электрокорп", ведущему производителю робототехники, за-



ставили ее значительно ускорить запуск завода в Метрополисе 4. В результате проекту "Лидер", направленному на совершенство-

вание многозадачных, со сверхразвитым интеллектом и самосознанием роботов, которые способны управлять огромными предприятиями, был дан высший приоритет.

"Лидер", создавший робота по имени Супервизор, оказался единственным конкурентом ЭКО-проекта, самого охраняемого из всех исследований того времени...

Киборг ЭКО 35-2

Сложности, связанные с созданием кибернетического организма, наполовину человека, наполовину железки, обеспечили основную часть трудностей на первых стадиях проекта. Человеческое тело отторгало механические элементы андроида, что вызывало все новые и новые затраты и существенно пожирало бюджет работ, заставляя после каждой неудавшейся попытки искать нового "добровольца" (точных записей не сохранилось, но, по некоторым данным, "мясорубку" ЭКО-проекта прошла не одна сотня волонтеров).

Вскоре, однако, все трудности были преодолены, и перед счастливыми авторами проекта возник ЭКО 35-2 — полностью функционирующий двуногий андроид, созданный по образу и подобию гомосапиенса. Комбинация "человек и машина в одном флаконе" приобрела вид настоящего человеческого мозга, помещенного внутри прочного волоконного черепа, намертво приделанного к структурному скелету, на чье изготовление ушло огромное количество материалов.

(Особые удары: "Вниз", "Вверх" + любая кнопка; "Назад", "Вперед" + любая кнопка.)

Роботы Метрополиса 4

Завод компании "Электрокорп" в Метрополисе 4 был до отказа набит различными роботами, подавляющее большинство которых являлось тупоголовыми рабочими железками с примитивными ЦПУ. Так было до тех пор, пока Супервизор не перепрограммировал и не заразил их вирусом "ЭГО". Теперь даже самые безобидные на вид роботы представляют для великого ЭКО 35-2 и его миссии очень серьезную угрозу. Каждая "железяка" Метрополиса наделена определенными преимуществами и недостатками, что, без сомнения, может сказаться на самочувствии и воле к победе нашего киборга. Кто же они, эти дети чугуновых богов?

Лоудер (грузчик)

Прочный, но гибкий, этот робот был когда-то вершиной свершений робототехники, именно он принес первый коммерческий успех компании "Электрокорп". Несмотря на то что несколько лет назад его полностью заменил робот ВНФ03 Билдер (строитель), "грузчики" до сих пор работают в Метрополисе 4, что, конечно же, говорит о качестве и долговечности этого изделия.

Тяжелый Лоудер быстр и точен в своих движениях. Это плюс. Но есть и минус — явная нехватка мозгов, что так сказывается в битве. Запрограммированный только на простенькие задачи, его примитивный центральный процессор лишен всех понятий о самообороне. В результате Лоудер должен полагаться на свои древние программы защиты от риска, непригодные для сражений, особенно против современных киборгов. Это мешает ему эффективно управлять массивными "клешнями" и, в конечном итоге, побеждать.

(Особый удар: "Вперед", "Вперед" + любая кнопка.)

Билдер (строитель)

Представляющий новое поколение промышленных роботов, Билдер совмещает тело гуманоида с примитивным процессором, ко-

торый, однако, способен поддерживать некое подобие нервной системы. Это дает ему преимущество в выполнении более сложных комплексных задач и позволяет на тривиальном уровне руководить производством. У Билдера мощные "руки" и низко расположенный центр тяжести, что делает его неплохим "драчуном". Огромные верхние конечности могут взлетать



в ужасной дуге и приземляться с усилием в несколько тонн.

Неустойчивый Билдер обладает наружностью обезьяны, в бою передвигает вперед верхнюю часть своего корпуса, защищая сравнительно хрупкие "ноги". Слабенький процессор навязывает ему эту позицию, так как это единственно возможная защита, на которую способен Билдер.

(Особые удары: "Вниз", "Назад" + "Вверх"; "Вниз", "Вперед" + "Вверх".)

Крашер (убийца)

Крашер был разработан специально для внутренней охраны "Электрокорпа" и никогда не предназначался для коммерческого распространения. Несмотря на то что он проводил большую часть своего времени, утилизируя токсичные отходы производства, первостепенная функция этого механизма — поиск и уничтожение представляющих опасность промышленных роботов. Короче говоря, Крашер — это робот-убийца, обладающий всеми необходимыми для подобной "работы" преимуществами в силе и хитрости. Нет сомнений, что Супервизор использует этого огромного насекомоподобного монстра как телохранителя.

Сенсоры Крашера, работающие в высоком разрешении, соединены с центральным процессо-

ром, ничем не отличающимся от процессора киборга ЭКО 35-2. ЦПУ быстро перебрасывает информацию с сенсоров в базу данных робота, с помощью которой определяются слабые точки соперника. Такая технология позволяет Крашеру не тратить напрасно время на исследование тела врага механическим путем.

(Особый удар: "Вниз", "Назад" + любая кнопка.)

Милитари (военный)

С самого основания компания "Электрокорп" получала заказы от правительства, доход от которых составлял основу ее немалых прибылей. Последним правительственным заказом была разработка сверхсекретного робота с кодовым названием "Экстерминатор", предназначенного для военных целей. Несколько действующих прототипов этой машины испытывалось во время захвата Метрополиса Супервизором. Существуют опасения, что эти изысканные орудия убийства поставлены у захватчика на поток.

Милитари оснащен улучшенным самообучающимся процессором и специальным программным обеспечением, поддерживающим бой без оружия. Все роботы этого класса обладают высокоразвитым искусственным интеллектом и хорошо вооруженным человекообразным телом. Это делает из них отменных бойцов, способных к сражению в любой ситуации. Конечности этих монстров изготовлены из особой, сверхпрочной стали, что позволяет Милитари не только наносить, но и выдерживать сокрушительные удары.

(Особые удары: "Вниз", "Вверх" + любая кнопка; "Назад", "Вперед" + любая кнопка.)

Сэнтри (часовой)

Этот боевой робот высотой в 3,5 метра представляет собой новое поколение военных машин. И хотя до зубов вооруженные большие боевые роботы всегда проигрывали более мелким машинам и человеку, Сэнтри, снабженный мощным источником питания, сверхскоростным центральным процессором и всевозможными

сенсорами, сумел преодолеть эту закономерность.

Несмотря на огромный размер робота, его стекловолоконная чувствительная наружная оболочка прочна и легка, а компактный спинной реактивный двигатель расширяет и без того неплохие прыжковые

возможности. Сенсоры опасности позволяют Сэнтри мгновенно просчитывать сложные связи контрударов, эффективно отвечающих на любые атаки соперников. Огромный, кроваво-красный Сэнтри внушает ужас одним только видом.

(Особый удар: "Вниз", "Вниз" + любая кнопка.)

Супервизор

Супервизор — это новая эра в металлургии, роботехнике и создании искусственного интеллекта. Супервизор был первым роботом, спроектированным с целью заменить человека в управлении производством. Он наделен самосознанием, нервной системой и самообучающимся процессором. Все это дает ему возможность адаптироваться к любой ситуации.

При создании робота были использованы последние достижения в области физики электрических потоков и их воздействий на различные полиморфные сплавы титана. Это позволяет Супервизору, изменяя электрические потоки в своем теле, придавать ему различные формы ("морфить").

Бокс!

Итак, начинаем игру. Управление в ней не то чтобы очень простое, но и не слишком уж сложное. Особенно для тех из вас, кто привык к диким комбинациям клавиш в аналогичных РС-игрушках. Если вы обладаете трехкнопочным джойстиком, то у вас могут возникнуть некоторые сложности: кнопки "отвечают" за удары разной силы

обеими конечностями, переключение с "ног" на "руки" производится с помощью Start. Понятно, что в тяжелом бою это будет мешать. В общем, играющим в Rise of The Robots лучше запастись шестикнопочным прибором.

Для того чтобы освоиться с управлением, программисты предлагают вам режим Training. Проблема одна: вы играете только за ЭКО 35-2 (ECO35-2 CYBORG), то есть за компанию

"Электрокорп" (Electrocorp).

Но зато имеете право выбирать противника по душе, что позволяет вам посмотреть "в деле" каждого будущего супоста-

та (кроме Супервизора). Если же вы хотите не только оценить ваших врагов снаружи, но и почувствовать себя в их "шкуре", вам, определенно, понравится режим 2 Players: один из игроков бьется за ЭКО 35-2, а второй имеет полное право выбрать себе любую консервную банку из тех, что воюют за Супервизора.

Должен сказать, что Rise of The Robots способна вызвать довольно приятные чувства. Особенно у тех, кто прежде жить не мог без Mortal Kombat, но потом охладел к "Смертельному бою" из-за его "кровавости". В рассматриваемой игрушке от вас и ваших противников отлетают не окровавленные куски мяса, а скромные запчасти, которые можно купить в любом магазине "Сделай сам". Так что теперь вы, забив до смерти своего партнера, можете не мучиться угрызениями совести, а преспокойно плюнуть на его останки и произнести сакраментальную фразу типа: "Железке железкина смерть".

Название приставки: Sega Mega Drive
 Название игры: Rise of The Robots
 Рейтинги
 графика: 80 %
 звук: 50 %
 сюжет: 30 %
 Общий рейтинг: 40 %



Rise of the Robots

GAMES MAGAZINE #4

Games Magazine

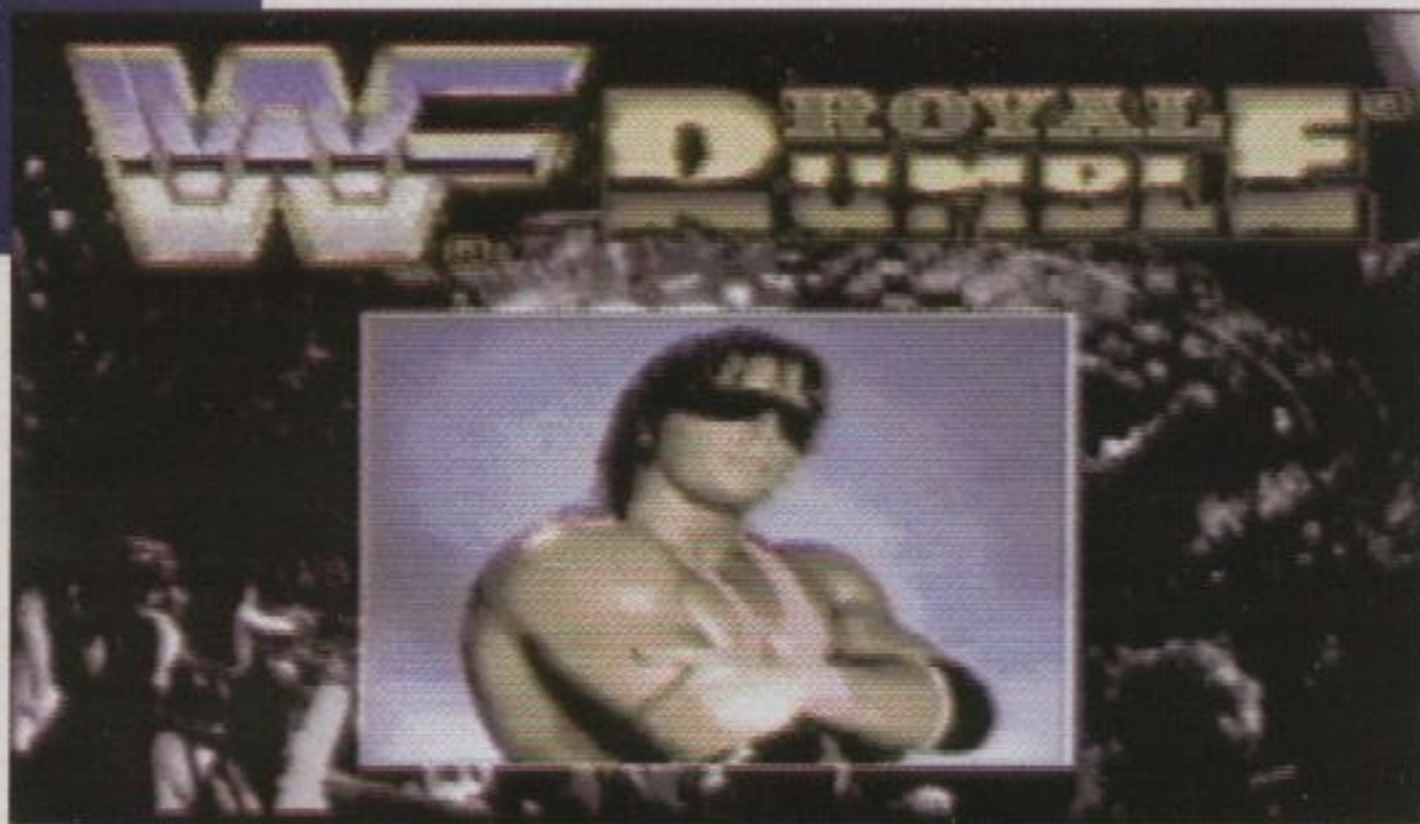
65

Кровь на ринге, или Знаете, каким он парнем был...

(урок настольного мордобоя)

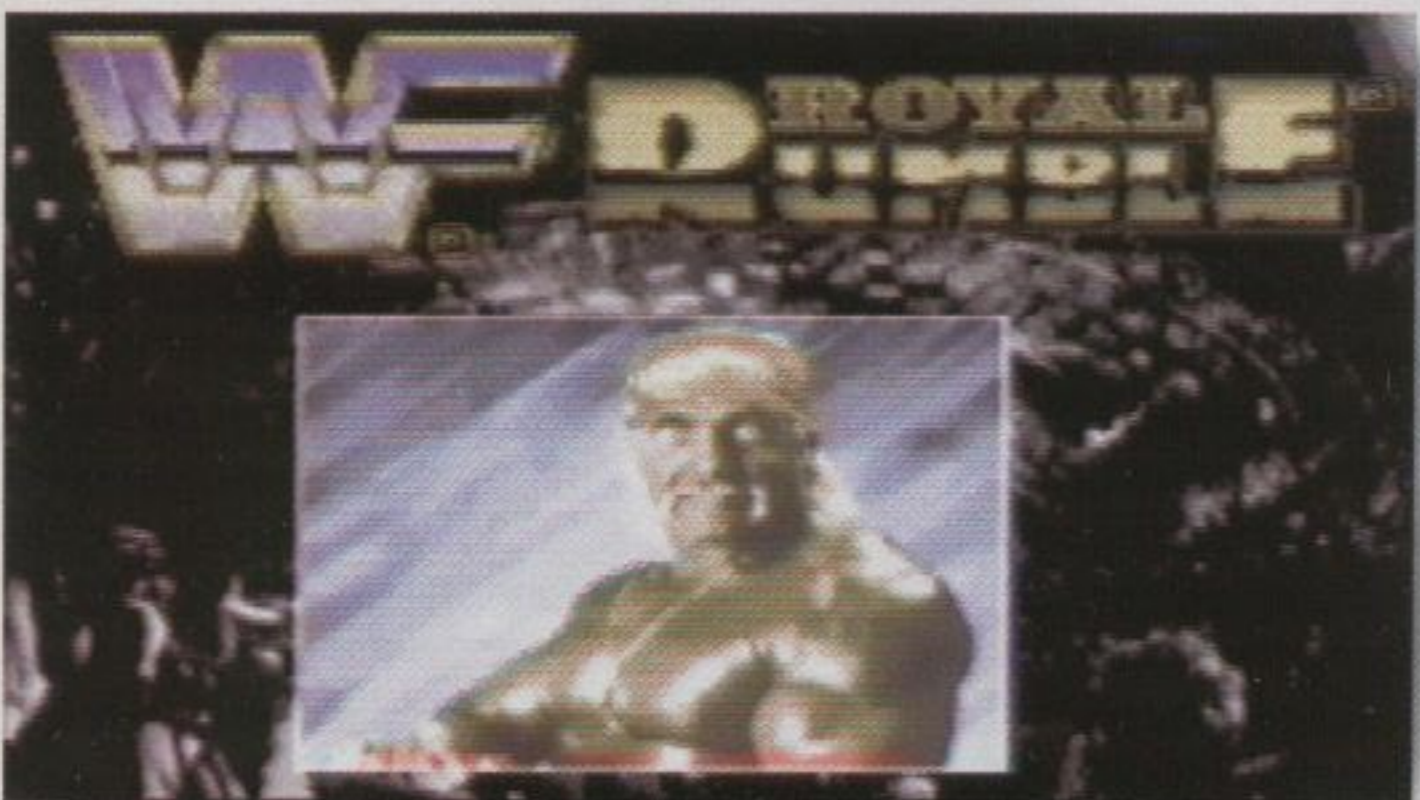
Влад Дмитриев

Бить или не бить? Вот в чем вопрос...



...Ну, а теперь, дети, давайте отложим в сторону велосипедные цепи, нунчаки, дубинки, арматурные пруты и кастеты и поговорим о новой игре Mortal Rumble... то есть, извиняюсь, Royal Rumble.

Вопрос первый: что есть сие творение? Отвечаю: это борьба, не сопровождаемая правилами и называемая иначе "кетч". Здесь, дети, вы, как и в жизни, смело можете применять аб-



солютно любые удары... э-э-э... простите, касания и приемчики.

Предположим, вы любите выбрасывать своего противника за борт... э-э-э... за ринг и касаться его там всем, что попадется под руку или под ногу. Тогда, дети, это игра для вас. Royal Rumble дает вам счастливую возможность, оказавшись в зрительном зале,

удалить со стула болельщика и наказать вашего партнера по поединку несколькими касаниями этим стулом по: а) голове; б) туловищу; в) ногам; г) рукам; д) пяткам и е) даже зубам.

Извините за анатомические подробности.

Далее. Имея известную ловкость, вы всегда можете забраться на канаты (как правило, это происходит в углу ринга) и обрушиться на противника всей своей небольшой массой. Дабы он, противник, четко осознал известную народную мудрость: кто с мечом к нам придет... Нет, это из другой оперы... приношу свои извинения, увлекся.

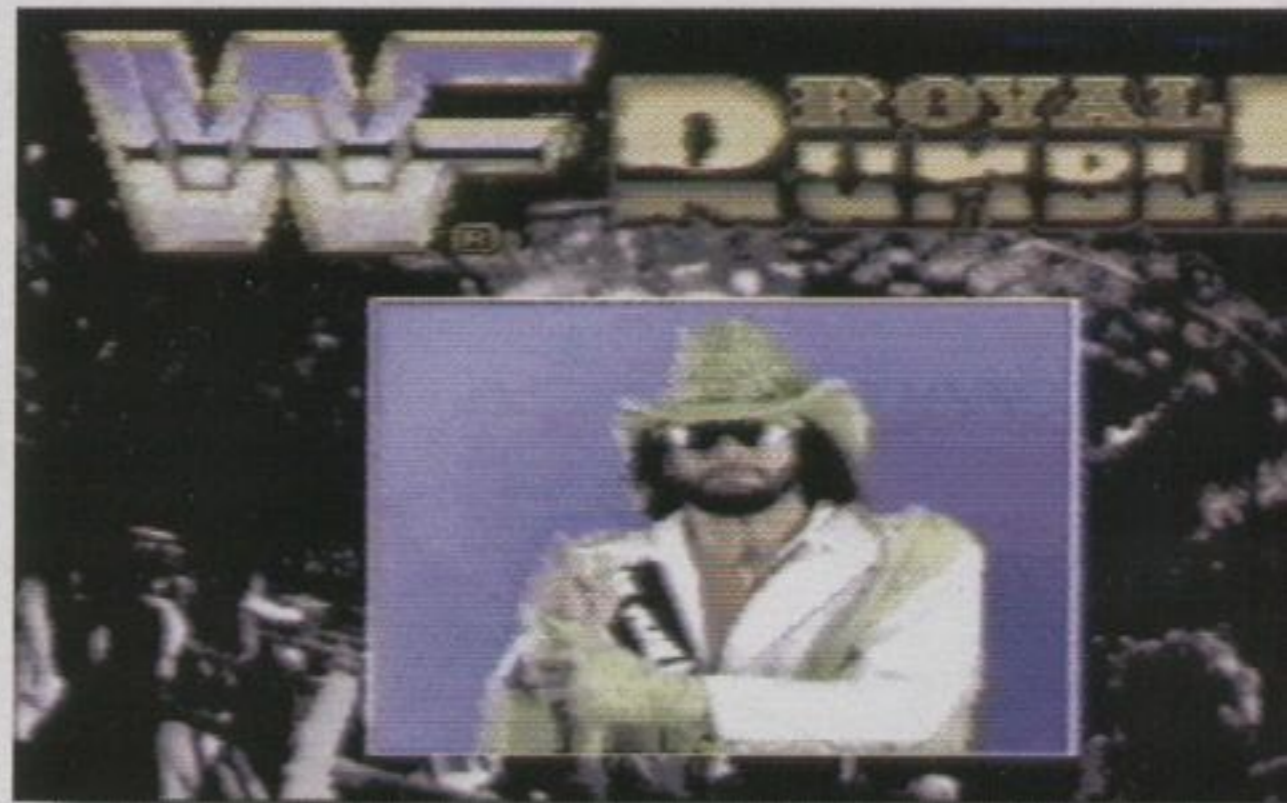
Впрочем, дети, о приемчиках чуть ниже. А сейчас, как говорил великий философ Спиноза, давайте не будем растекаться мыслью по древу и перейдем непосредственно к просмотру игры. Первое, что предстает вашему удивленному

зору (кнопок пока трогать не надо!) — это искусно выполненные фотопортреты всех двенадцати спортсменов. Внимательно взгляните в эти одухотворенные лица, полные ума, пылкости и неги во взоре. Многие из героев наверняка вам известны. Только не спешите! Я призываю вас, дети, сполна насладиться великолепным зрелищем абсолютно здоровых, восхитительно мускулистых и... э-э-э... немного задумчивых фигур.

Скоро вы сможете наблюдать их в действии и, как говорится, во всей красе... Я смотрю, некоторые дети вдруг разволновались. Не надо. Зря. Спортсмены пока не живые, они не могут выпрыгнуть с экрана и показать здесь свое искусство. Это, к сожалению, фотографии. Всего лишь фотографии...

Все? Насмотрелись? Чудненько. Теперь можно надавить на какую-ни-

будь кнопочку на пульте и игра запустится. Но сначала, дети, должен вас предупредить, что обижать действием (то есть касаться) можно не только приставку, но и, например, кого-нибудь из друзей. Бude таковые найдутся. В зависимости от этого вам нужно указать в меню количество игроков (соответственно, одного или двух). Обратите при этом внимание на то, как удобен интерфейс данной программы. И пусть вас не очень беспокоит большое количество различных опций (или,



по-русски, команд), полагаю, вместе мы быстренько их одолеем.

Чтобы приступить собственно к поединку, вам нужно выбрать спортсмена, который будет защищать вашу честь. Думаю, что с этим проблем не возникнет. Всего, как я отметил выше, в игре действует 12 героев. Все они настоящие мастера своего дела, и выбор лучше всего осуществлять, исходя, так сказать, из эстетических пристрастий. Ну, а научиться управлять любимившимся спортсменом довольно просто: программа написана так искусно, что любой из героев приходит в восторг от вашего джойстика. Да, чуть не забыл! Будет правильной, если вы, дети, поначалу установите самый простой уровень. В противном случае ринг быстро окропится кровью вашего подопечного, и вам придется прибегать к помощи валерьяновых капель.

Royal Rumble

GAMES MAGAZINE #4

Games
Magazine

66

Итак, дети, если вы играете с приставкой, то помимо двух участников на ринге будет находиться рефери поединка. Любой из вас может совершенно случайно либо сгоряча задеть дядю рукой или ногой, что, без сомнения, отправит его в нокаут. Так что будьте осторожны! Но это, так сказать, красивое лирическое отступление. А сейчас, как говорил выдающийся французский писатель-гуманист Ги де Мопассан, давайте перейдем ближе к телу. К телу противника, естественно.

Вы, дети, можете обижать его рукой — если коснетесь в районе лица, или, что, на мой взгляд, еще лучше, ногой — если коснетесь ею тела противника чуть ниже пояса. В народе про такие касания говорят так: повыше колена, пониже... э-э-э... живота. Да, живота.

Впрочем, дети, будем справедливы: оба касания, увы и ах, не отличаются достаточной эффективностью, ибо не способны заставить вашего соперника потерять сознание. А вот удачно проведенная серия подобных касаний, напротив, на такое способна. Противник на некоторое время задумывается, лежа на ринге. При этом его линия жизни (см. ниже) начинает незначительно убывать. Так сказать, стремиться к нулю (нуль — это такая цифра).

Кстати, дети, о жизни. В левом верхнем и правом нижнем углах экрана расположены окошки жизни обоих спортсменов. В этой связи вопрос: чем больше тебя касаются, твоя жизнь:

а) убывает? б) увеличивается? в) остается неизменной?

Правильный ответ — а). И это, в общем-то, понятно. Поэтому, дети, что есть силы старайтесь увиливать от касаний противника. Кроме того, не стоит бросаться на канаты, если вы стоите спиной к вашему визави. Даже в минуты отчаяния. Ни к чему хорошему, уверяю вас, это не приведет. Лучшее чего вы добьетесь — это разбитый нос (свой) и падение на ринг. Из-

вините за откровенность. Другими словами, настоятельно рекомендую вам, дети, все время смотреть сопернику прямо в глаза...

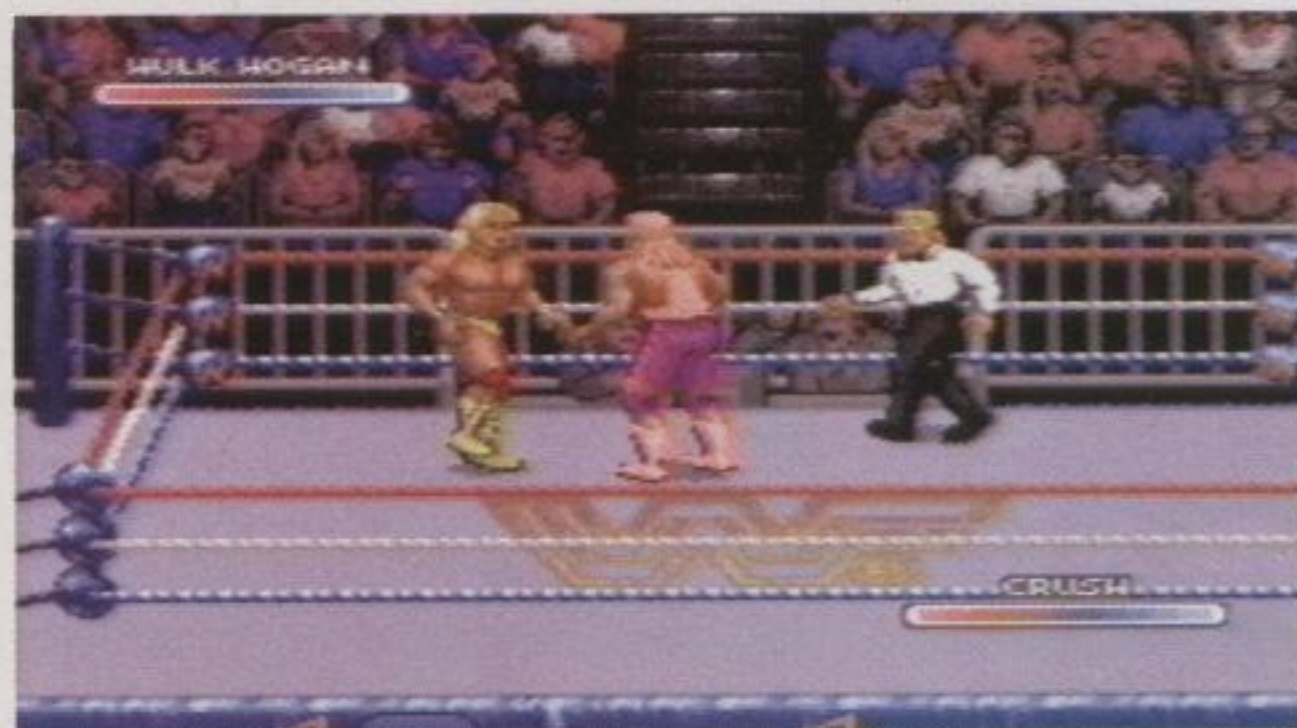
Предположим, так случилось, что вы обнимаете друг друга за плечи. Вопрос: как действовать дальше? Отвечаю: есть несколько вариантов:

а) коснуться соперника головой (желательно чуть сильнее, нежели обычно); при этом ваш оппонент будет вынужден отпустить хват, и вы сможете произвести серию касаний руками (или ногами) либо успеть коснуться соперника ногами в прыжке;

б) попробовать надавить сопернику на один глазик (исключительно в профилактических целях!);

в) попытаться перебросить соперника через себя; как показывает мой опыт, это самый гуманный и эффективный одновременно вариант: во-первых, бросок отнимает у противной стороны много жизни (вот почему он гуманен — соперник не будет долго мучиться), а во-вторых, ваш визави некоторое время будет отдыхать, удобно улегшись прямо на ринге. Во время его отдыха вы, дети, всегда сможете пару раз прыгнуть (в любом месте ринга, даже там, где лежит соперник) и спеть что-нибудь доброе и поднимающее настроение. Например, один куплет из песни А.Пахмутовой и Н.Добронравова "Знаете, каким он парнем был..."

К слову сказать, дети (раз уж вспомнил), прыгать можно не только с места, но и с возвышения. Скажем, с угла ринга. И эффект, как говорится, не заставит себя ждать. Если, конечно, вам удастся подпрыгнуть очень высоко. И если вы не пушинка. Слышу ваш заинтересованный вопрос: как прыгать? Отвечаю: очень просто. Нужно



лишь подойти вплотную к отдыхающему противнику и нажать одну из кнопок. Все остальное сделает ваша умная приставка. Представьте себе.

Еще один совет, дети. Старайтесь не перебарывать соперника,

если вы оказались вблизи канатов. Ни к чему полезному и гуманному (в том числе и для вас) это не приведет. Лучше всего попытаться вытолкнуть противника с ринга. Это можно сделать, найдя на площадке нужную точку. Если все получится, спортсмен противной стороны на некоторое время, так сказать, потеряет над собой контроль, и вы, руководствуясь принципами человеколюбия и Хартией ООН, можете спуститься в зал и попробовать привести его в чувство. Например, взять стул и... Впрочем, об этом мы уже говорили.

А сейчас, дети, минуточку внимания! Очень важно! Первое: попытка забраться на ринг с разбега закончится для вас разбитым носом и птичками, летающими над вашей головой; поэтому советую подниматься на площадку только с помощью курсора. И второе: находиться вне ринга можно весьма недолго, и если судья успеет досчитать за время вашего отсутствия до десяти, то вы будете объявлены побежденным.

Несколько слов о звуке и графике. Авторы игры позаботились и об этом: все ваши действия сопровождаются красивой музыкой; любое точное касание — и в уши льется приятный рев трибун и хрип противника. За звук

ставлю твердую пятерку. А за графику — пятерочку с маленьким минусом. Особо отмечу радующий глаз общий фон, которому обычно так мало уделяют внимания.

На этом, дети, урок, окончен. Спасибо за тишину в классе и пытливые вопросы.

...Дети, за что?!

Название приставки: Sega Mega Drive

Название игры: Royal Rumble

Производитель: Flying Edge

Рейтинги

графика: 95 %

звук: 100 %

сюжет: 100 %

Общий рейтинг: 95 %

Royal Rumble

GAMES MAGAZINE #4

Games Magazine 67



Бокс суров, но это бокс!

Дмитрий Дмитриев

Милая сердцу тема рукоприкладства волновала светлые умы человечества с древних времен. Помните: "...и нача ихъ, бусорманов, бити и сечи гораздо без милости..." Увлекательнейший жанр! "Битию" посвящена такая уйма игрушек, что уже и не помнишь,

в какой из них противнику надо оторвать, простите, голову, в какой левую заднюю ногу, а в какой съесть его без соли. Вот до чего доигрались! О таких — можно сказать,

ключевых — моментах запомнили! В общем, игра Toughman Contest фирмы EA Sports — из того же согревающего душу и пробуждающего все самое светлое в человеке репертуара. На этот раз вам предоставляется возможность испытать свои бицепсы на ринге при большом стечении рукоплещущих зрителей.

Но прежде чем насладиться аплодисманом в честь победителя, следует выбрать того, на ком будут отводить душу ваши соперники, кто вместо вас, болезного, будет получать прямые в челюсть, хватать апперкоты и за- мертво падать от серии удачно проведенных хуков. В этом поможет некая табличка, возникающая перед вашим ясным (пока еще) взором. Боксер, отстаивающий честь вашего персонального флага, может быть с любого континента старушки-Земли: взгляните в его видеоизображение, вчитайтесь в его досье (оно довольно подробно) и сделайте выбор. Если же парни все равно кажутся вам темными лошадками, всегда можно побывать на некой выставке атлетов (Exhibition 1p). Уж там-то информации хоть отбавляй...

Решили? А теперь определитесь с тем, стоит ли вам сразу же лезть в турнир? Мой совет: повремените. Опыт подсказывает: новичков бьют и бьют нещадно. Так что умерьте амбиции и честно потренируйтесь в спарринге с каким-нибудь крепким парнишкой, отработайте на нем тактику ведения боя, коронные удары, а уж потом задумайтесь о чем-нибудь более престижном и серьезном.

Скажем, о чемпионате мира среди боксеров-профессионалов, который происходит по самым что ни на есть реальным правилам, согласно которым, попасть на турнир можно только тогда, когда вы одерживаете определенное количество побед. Одна неудача — и придется начинать сначала. Как говорится, закон суров, но это закон. Впрочем, у вас есть некоторое преимущество: вместе с выбором приглянувшегося боксера приставка осчастливит вас набором неких коронных ударов. Ваша задача — как можно чаще применять их на практике.

Бой на приставочном ринге, в отличие от живого мордобоя, идет всего лишь минуту. Но поверьте, иногда эти 60 секунд делятся часы. Для того, из кого делают котлету. Понятно, что

рушке много, но мне почему-то приглянулся... бар. Во-первых, здесь очень азартная атмосфера, а во-вторых, можно заработать денежку (посетители этой питейной точки любят делать ставки).



А вот и ринг. Вы возникаете на нем в несколько необычном ракурсе: драться будет прозрачный, бестелесый контур вашего бойца. Но не стоит обращать на такие пустяки внимание. Вокруг беснуются зрители, то и дело раздаются выкрики в адрес боксеров (довольно обидные), наконец, звучит гонг. И понеслось... Град умопомрачительных ударов осыпает вас с головы до, простите, копчика, а может, и наоборот, это вы мутзите соперника до потери пульса. На экране имеется "полоска жизни" (именно так отзывает-

ся о ней автор), заполнение которой нежным красным цветом свидетельствует о чем-то нехорошем. Интересно, о чем?

Игрушка сопровождается неплохим звуком, играть с которым

(естественно, включив его на максимум) очень весело.



мен- тально прекращается, если боксер оказывается в нокауте.

Полагаю, что пора переходить к делу. Серьезно подготовившись, вы приняли скромное решение стать чемпионом и, следовательно, лететь на чемпионат. Нет проблем! Выбирайте самого крутого бойца, место, где вы будете "лечить" противника, и в бой. Кстати, симпатичных площадок в иг-

Название приставки: Sega Mega Drive

Название игры: Toughman Contest

Производитель: EA Sports

Рейтинги

графика: 50 %

звук: 100 %

сюжет: 50 %

Общий рейтинг: 75 %

Toughman Contest

GAMES MAGAZINE #4

Games Magazine 68

До свидания, мой ласковый ежик!

(ода на закрытие темы)

Максим Хохлов

Сразу же попрошу вас проехаться взглядом вниз по строчкам и упереться в таблицу рейтингов... А вот удивляться я вас не просил. Тем более, чему удивляться-то? 200-процентный рейтинг — и это очевидно — присвоен на основании того, что ежеиков в игрушке не более и не менее, чем двое. Из чего следуют законные 100 процентов на брата. За повышенную ежистость. А сто плюс сто получается... Короче, подсчитайте сами (можно даже на калькуляторе).



Так, свершилось, рейтинг определен. Теперь пора заняться самым неприглядным занятием в мире. Игрой. "Но как?" — спросит самый догадливый читатель. Ответ: "Умело преодолевая все препятствия". "Это я и сам знаю! — усмехнется сметливец. — Что, собственно, запускать-то?"

И я опять встречаю: Sonic — это зарегистрированный товарный знак компании Sega, поэтому тип приставки мы уже определили. Осталось недрогнувшей рукой воткнуть картридж в картриджовод (не путать с дисководом) и вперед, по оврагам и буеракам.

Представьте себе: вы — тихий и загадочный психоделический ежик, вышедший на прогулку. На душе все поет, врагов на горизонте не наблюдается, пейзажи — словно с полотен художника Шишкина. Но чу! Что это? Среди охапок листьев, залежей веток и делянок грибов медленно, но неуклонно замечается бесхозное кольцо. Задарма получить что-либо всегда огромное счастье (ведь вегно, товагиц?). Поэтому, набрав ровно сотню дармовых артефактов, у ежика спирает в зобу дыхание, что неминуемо при-

водит к прибавлению еще одной драгоценной вещицы. А именно дополнительной жизни.

(Увы, потом окажется, что все поднятые с земли для улучшения настроения штучки охранялись каким-то государством. Иначе говоря: вы, товагиц Ежов, еще и жулик! А вы знаете, что кгажа оггомного количества предметов, пгедставляющих собой гуманитагнуу помощь, тгебует возмездия по всей стгогости закона?..)

Нет, не знал этого наш ежик. Не знал и поплатился: некто нехороший, дабы возместить материальный и моральный ущерб, похитил у ежа самое дорогое — подругу детства. Рыдай, читатель! В результате срочно пришлось сворачивать мирную прогулку и превращать ее в опасную спасательную экспедицию.

Но кто этот наглец? Из чьих лап надо вырывать самую дорогостоящую подругу детства? Думается, ответ очевиден: из лап тех, кто по ошибке природы родился в чаще того же леса и тоже хочет возмещения ущерба. (Да, читатель, все еще встречаются в наших лесах такие мегзавцы, как агрессивные ежики, котогые бесстепетной дланью швыгяют мухомогы в своих товагищей соплеменников! Все на богьбу с мегзавцами!) Но что делать с ежами-оппортунистами? К сожалению,



нет другого способа, кроме как колоть их Sonic'овскими гиперсупермегаиголками. Колоть и, простите, отправлять к праотцам.

И вот наша родная колочая зверюга, полная мстительного пафоса, идет по родной сторонке. Навстречу ей выскакивают шальные осы, ядовитые грибы и зловещие кибернетические (это когда вместо головы компьютер) монстры. И

всех их приходится нещадно колоть, ибо если их не убивать, то они могут отнять набранные с таким трудом бонусы.

Но, странное дело, только разбежавшись, ежик начинает вдруг пробуксовывать и нервно потеть. Присмотревшись, можно обнаружить некий неприятельский корешок, цепко обхвативший нашего героя за лапы. Как бороться с бездушной дубиной? Надо вспомнить о существовании если не бензо-, то хотя бы просто пилы.

Но откуда у мирного ежа грозное лесоповальное орудие? И верно, откуда? Куда ни кинь взгляд — одни колючки. Придется именно из них быстренько соорудить пилораму и до потери пульса вкалывать лесорубом. Вырвавшись, бегите вперед без остановок, попутно собирая колечки и прочие бонусы. На финише получите нежную встречу сначала с главным негодяем (его надо завалить, полоснув чем-нибудь по горлу), а потом с любимой ежихой (ей надо обрадоваться). Фенита, понимаешь, ля комедия.

P.S. Вот и наступило печальное время. Ежия тема исчерпала себя до дна. Надеюсь, она (тема) была вам, читателю, интересна. Но со всем хорошим (на мой взгляд) приходится прощаться. Рано или поздно. (Лучше поздно.)

P.P.S. Но не огорчайтесь, вчера возле редакции я встретил ежидного бегемота, который потребовал публикации серии статей о тяжелой жизни его толстомордых соплеменников. Подумываю, как взять эту тему за глотку...

Название приставки: Sega Mega Drive

Название игры: Sonic & Knuckles

Производитель: Sega Enterprises

Рейтинги

графика: 90 %

звук: 70 %

сюжет: 200 %

Общий рейтинг: 100 %



Sonic & Knuckles

GAMES MAGAZINE #4

Games
Magazine

69

Звездолет уходит в... шахту

(отрывки из звездного дневника)

Влад Дмитриев, космоплаватель

**Запись 1: полночь 13-го,
8-й мес. 2495 г.,
борт звездолета XYZ,
район астероида Sub
Terrania**

...Час назад получил указания с Земли о спуске на астероид. Что они там о себе думают? А главное — чем? Неужели эти кабинет-

ные зад... (неразборчиво) "звездолетчики" забыли, что корабль экспериментальный, что это его первый, к тому же испытательный полет?! Космоплан совсем сырой, управление ни к черту, а они приказывают лететь на этот хр... (неразборчиво) астероид и громить каких-то монстров. А вооружение? Курам на смех!

Шестьдохлых пушчонок. Монстры слопают нас вместе с потрохами. С жиру они там, на Земле, что ли бесятся?..

С другой стороны, как не порадовать землякам? Что мы не люди, что ли? Бросать попавших в беду — разве это по-нашему? Нет, надо лететь. И сделать этих гнусных пришельцев. Показать им где зимуют косморакки. Назло жирующей Базе. Только что же там у них все-таки стряслось? Надо порыться в компьютере...

Ага, вот: "Астероид стратегически важен для Земли... здесь добываются исключительно редкие минералы, без которых не может существовать земная

промышленность... До последнего времени шахты Sub Terrania имели прекрасную защиту — как от пришельцев-негуманоидов, так и от радиоактивной космической пыли, особенно активной в этом районе галактики... Выработка одной шахты составляла... Производительность труда... Лучшие шахтеры..."

Это не то, пропускаю, а вот то, что доктор прописал: "...SOS!!! Всем-всем-всем!!! На астероиде авария! Помогите! В результате мощного взрыва повреждена система защиты шахт... люди оказались заживо погребенными в глубоких трещинах... их убивает радиоактивная пыль... земная колония астероида поработана пришельцами, которые, вероятно, и устроили диверсию..."

Вот мерзавцы! Ну мы им врежем по первое число! Все! Нечего рассусоливать, даю команду спускаться и атаковать. Заодно и космоплан проверим...

**Запись 2: 5 часов утра
13-го, 8-й мес. 2495 г.,
борт звездолета XYZ,
астероид Sub Terrania**

...Должен заметить, что наши здесь неплохо развернулись, словно кроты поработали: вся планетка вдоль и поперек изрыта шахтами. Летим уже битый час, а выработкам ни конца ни края не видно. Некоторые уровни затоплены водой. Биологиче-

ская разведка сообщает, что монстры прекрасно себя чувствуют не только в местной атмосфере, но и под водой. Ничего, мы и на глубине их достанем, родная мать-наука наделила нашу славную космомашинку



Sub Terrania

GAMES MAGAZINE #4

Games
Magazine

70



шестикратным жизненным запасом. А я, пенек, ее хаял...

Черт побери! Только что чуть не вляпались! Слава Zyrix'у, все обошлось! Представьте себе, звездолет вдруг начал падать. "Что такое, елки-моталки?!" — кричу пилотам. "Горючка кончается!" Так бы и грохнулись, если б глазастый радар не увидел в одной из шахт некий запасец нужного нам топлива. Молодцы шахтеры! Вернемся, попрошу всех наградить. Хотя бы именными космошмутками...

...Пять минут назад отбил атаку монстров. Пушкобластеры показали себя неплохо. Особенно пара кормовых. Вылезшие из своих щелей негуманоиды (ну и уроды, доложу я вам!) были мгновенно упокоены. Царство им небесное. Гады, а все жалко — говорят, они разумные...

Получил секретную информацию от службы внешней разведки: в некоторых пещерах лежит какое-то мощное вооружение. Спрашивают: "Берем на борт?" Почесал пару часов в затылке и ответил им, что, мол, берем, но далеко не все: корабль новый, необкатанный, вдруг чего случится, нестыковочка там какая. Короче, трофеи — это хорошо, но давайте и о собственной безопасности думать...

Запись 3: полдень того же дня, там же

База просто утомила своими сообщениями: то не делай, туда не лети... Сколько можно! Кто руководит кораблем?! Хотя, должен признаться, некоторые космокаксы приходят толковые. Один раз



я поленился прочесть очередную указивку и зарулил в такую глухомань... Так вот База тут же отреагировала: мол, вы такой-сякой, не послушались, поэтому автоматически возвращаетесь назад. Ну и хорошо, а то бы я там плутал, пока горючка не кончилась. Или другой случай: предупредили, чтобы я не приближался слишком близко к стенам шахт. Это дело! На собственной шкуре испытал, когда какая-то гадина вдруг впи-



лась в звездолет своими щупальцами. А еще не стоит "стыковаться" с монстрами, лучше палить по ним с приличной дистанции...

Запись 4: полночь 25-го, 9-й мес. 2495 г., борт ресторана Махит, столица нашей родины

Только прилетели — сразу сели. Космомары в хрене, космокильки в собственном соку (на мой взгляд, слишком жирно) и космовайн в космостатах (по-моему, слишком крепко). В общем, обмывали со спасенными шахтерами (душевные, доложу



я вам, ребята) успешную миссию, а также прием звездолета госкомиссией. Теперь звездолет пусть в серию, и будет он бороздить просторы Большого космического театра —



от Космосамары до Космотуркестана. Да! А мне дали серебряный Космоквест с подвязками и пару суток отпуска. Еду я на родину! И пусть кричат: уродина!..

Название приставки: Sega Mega Drive

Название игры: Sub Terrania

Производитель: Zyrix

Рейтинги

графика: 100 %

звук: 100 %

сюжет: 100 %

Общий рейтинг: 100 %



Sub Terrania

GAMES MAGAZINE #4

Games Magazine

71

ВЕНДЕТТА

по-фанкатронски

Дмитрий Дмитриев



Эй, приятель, посмотри на меня! Однажды мне вдрызг надоело обижать хорошо известных тебе инопланетных монстров

(названия игрушки не привожу принципиально — на языке мозоль). И я решил: а не заняться ли настоящим делом, не попробовать ли себя на месте этих самых хорошо известных тебе... монстров. То есть испытать на собственной шкуре, каково это — быть обиженным, униженным и оскорбленным. В общем, делай как я! DOOMай как я! И тебе, наконец-то, представится счастливый шанс отомстить — стать инопланетянином, устроившим настоящую охоту на гнусных землян. Заманчиво, не правда ли?

...А начало было чисто сказочным. Давным-давно, когда в небесах парили бабочки и дедочки, на земле росли папоротники и маморотники, а на травке резвились мамонты и папонты, в некоей отдаленной галактике зародилась небольшая планетка — Фанкатрон, которая быстро была заселена безобидными крошками-фанкатрончиками. Поначалу ребята, верные принципу "не тронь — не будет", жили тихо и мирно: растили детей, сажали деревья и строили дома. Но идиллия, известно, хороша до поры до времени. И однажды вечером, когда фанкатроны

всем скопом собрались после напряженных трудовых будней у биотелевизоров, чтобы насладиться программой "Фанка-Время", а потом зажевать ее очередной серией мыльной "Фанка-Барбары", диктор вдруг выдал шокирующую новость (цитирую дословно):

"Фанкатрон в опасности! На нашу замечательную планету пробралось несколько кошмарных землян. Пришельцы ведут себя крайне вызывающе: бегают, шумят, мусорят и вообще создают толпу. Братья и сестры! Грядет ужасная катастрофа, так как незваные гости нарушили баланс ФАНКА (фанк для фанкатронцев — почти то же самое, что для нас кислород; вдобавок, про-



пажа фанка вызывает обесцвечивание всего живого, что для фанкатрончиков — трагедия, они обожают цветное. — Д.Д.)! У компетентных фанка-органов есть подозрения, что земляне просочились с корабля, на котором прилетели два фанкатронских тинейджера Тойджем и Эрл..."

А тем временем подростки Тойджем и Эрл, гуляя по парку, случайно остановились около паркового биотелевизора, услышали тревожное сообщение трехглазого диктора и поняли, что... без них Фанкатрон просто-напросто превратится в Нью-Землю. В общем, ну, земляне, берегись! Так началось новое компьютерное приключение...

Ты попадаешь на первый уровень Panic on Funkatron и тут же включаешься в поиски коварных землян. Бди! Они повсюду: за каждым кустиком, деревцом, камешком. А чтобы заглянуть под кустик, деревце и так далее, сосредоточившись напротив выбранного объекта, направь

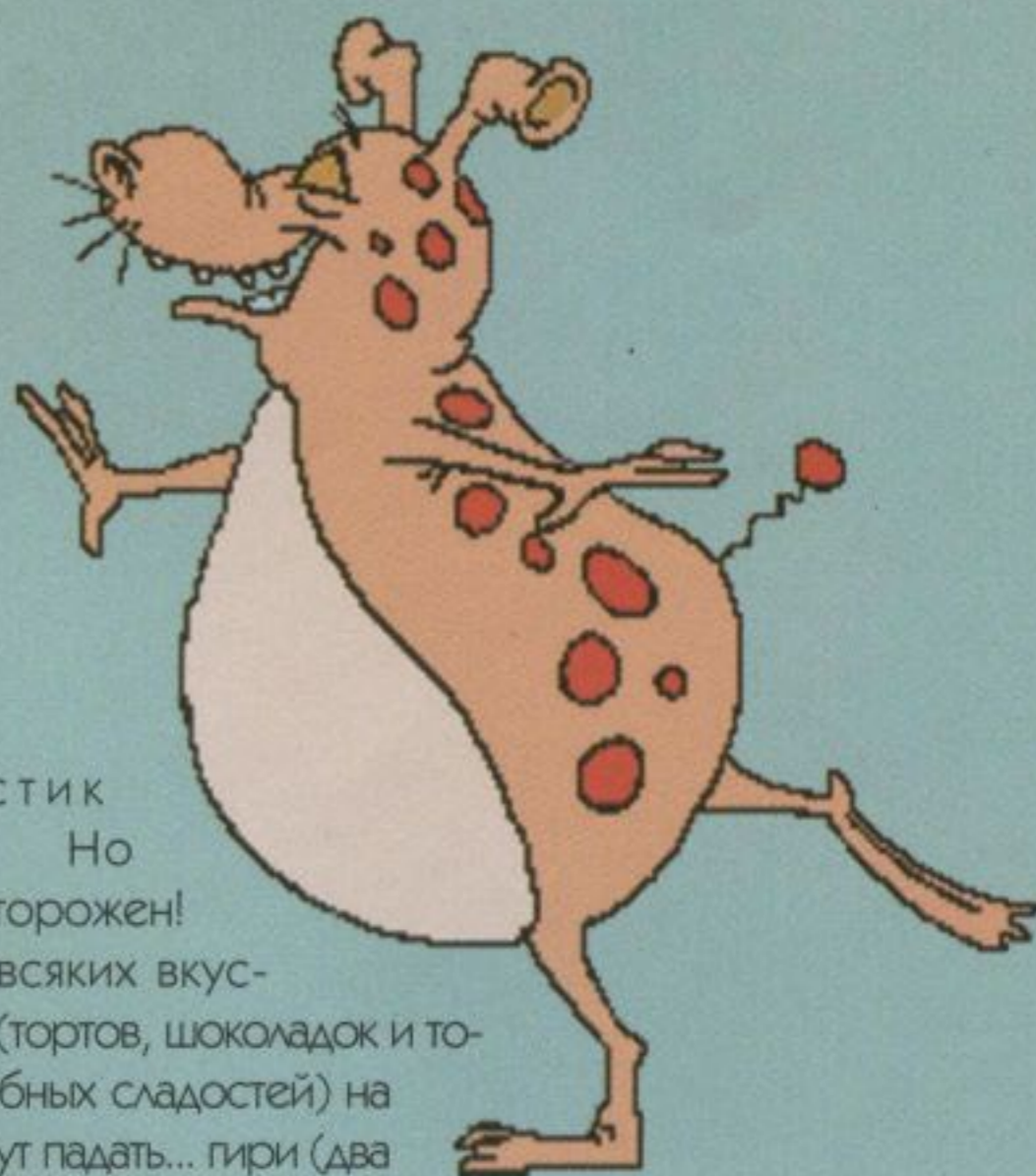
джойстик вверх. Но будь осторожен! Кроме всяких вкусностей (тортов, шоколадок и тому подобных сладостей) на тебя будут падать... гири (два пуда, не меньше), колеса, мусорные ведра. Встретившись с землянином один на один, тут же закидывай его банками, которые лежат у тебя в кармане. Банки эти не простые, а консервные: пара-тройка попаданий, и противник... консервируется, оставаясь при этом в добром здравии. (Надеюсь, ты не забыл, что Фанкатрон — родина добряков? Земляне должны быть пойманы и отправлены восвояси в целости и сохранности.)

Ну, а узнать их, полагаю, труда не составит. Неужели ты не видел девчонок и мальчишек, зайцев-попрыгайцев и прочих горилл? Ведь именно эта публика забралась на райский Фанкатрон.

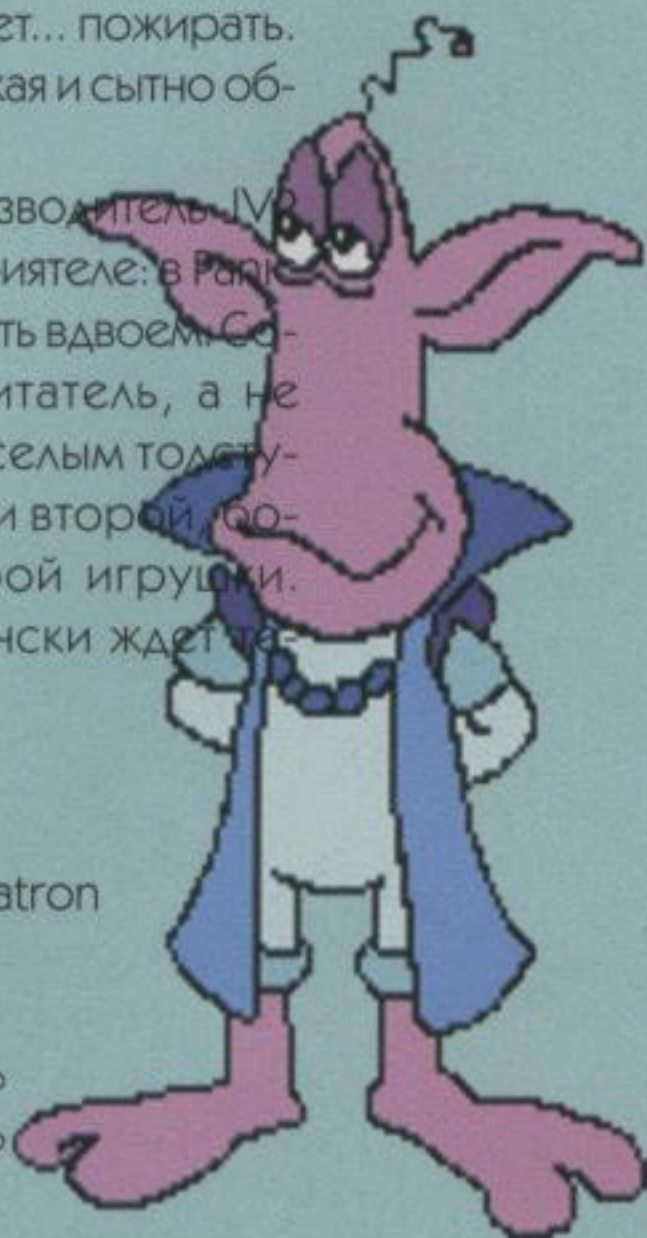
В конце каждого этапа тебя ждет сюрприз. Например, рэпер, который предложит тебе потанцевать с ним, а потом повторить кое-какие танцевальные па (и ма). И если ты сумеешь сделать это без ошибок, то заработаешь несколько фанков (фанк — это еще и местная валюта). Кроме того, ты можешь плавать (причем под водой) и собирать дары моря. Последние следует... пожирать. Желательно, громко чавкая и сытно облизываясь.

Кстати, фирма-производитель JVP позаботилась и твоим приятелем: в Panic on Funkatron можно играть вдвоем. Советую (лично тебе, читатель, а не твоему другу) стать веселым толстуном. Впрочем, неплох и второй, более маневренный герой игрушки. Вендетта по-фанкатронски ждет тебя!

Название: Panic on Funkatron
Фирма JVP
Рейтинги
графика: 100%
звук: 100%
сюжет: 90%
Общий рейтинг: .. 95%



Panic on Funkatron

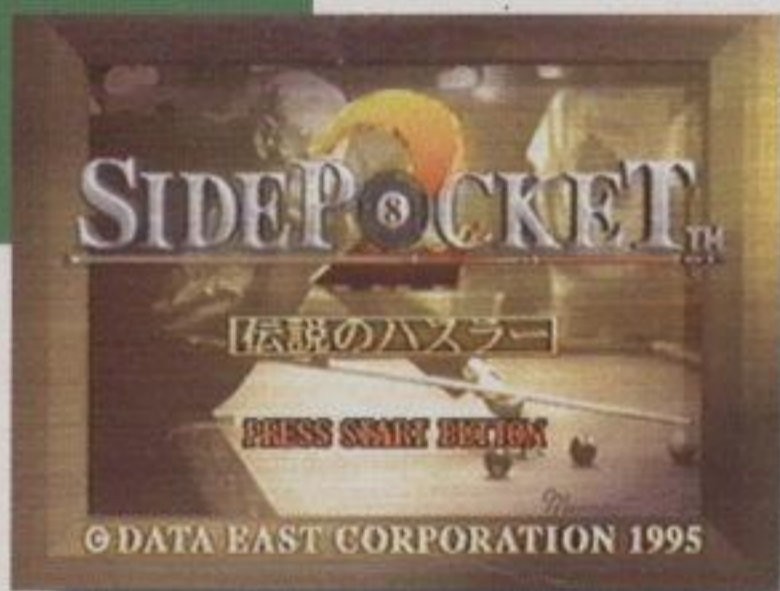




Игры для рубрики SEGA SATURN предоставлены магазином GameLand

Единственный стол, за которым нельзя делать уроки...

Алексей Ильин



Сigaretный дым медленно поднимается вверх и растворяется в пространстве. Наигрывает популярная когда-то коктейлеобразная музыка — смесь джаза и эстрады. Это действует на нервы, поскольку ты терпеть ненавидишь ни то, ни другое, тебе бы Sex Pistols или, на худой конец, Sepultura. Атмосфера потихоньку накаляется до состояния вольфрамовой нити в лампочке товарища Лодыгина, руки начинают дрожать, глаза краснеют,

но игра не терпит нервных: они слишком часто ошибаются. И снова приходится метаться по периметру стола, мучительно долго прицеливаться и бить!..

Но вот в глазах побежала зеленая рябь, по спине потекли ручейки холодного пота, а голова, бедная буйная головушка, похоже, готова расколоться пополам...

Да, дружок, ты переиграл. Говорила же мама: брось ты эту Sega Saturn с ее бильярдом, не крути ее целые сутки. А ну-ка, беги немедленно спать, а мы здесь с дедом забьем партейку-другую...

Если вам еще не знакомы подобные картины, то, думаю, очень скоро они вполне могут стать реальностью. Что? Вы бы с радостью, но папа выворачивает электрические пробки, а бабушка демонстративно ложится спать и начинает сопеть, как реактивный истребитель на взлете?

Спокойно, Дункель! Больше такое не повторится, так как перед вами игра ДЛЯ ВСЕЙ СЕМЬИ, и каждый найдет в ней что-то интересное. Вечера напролет вы будете сидеть перед экраном телевизора и оживленно выкрикивать: "Да не туда, лопух!", "В правую лунку пап, в правую!", "Не умеешь — не берись! Гони джойстик", а расставшаяся с виртуальным кием (из-за проигрыша) мама будет восхищенно вспоминать виды Лос-Анджелеса и Лас-Вегаса из видеопредыстории Side Pocket 2...

Да, бильярд от Sega Saturn — это вам не бубль-гум! Ученые поговаривают, буд-

то прообраз бильярда существовал еще у древних ацтеков, так что гонять шары по плоскости у человечества заложено в генах. Впрочем, уверен, что одними ацтеками не обошлось. Наверняка зелеными столами кишмя кишели Древние Рим, Вавилон и Греция. Есть у меня такое предчувствие...

Одним словом, компакт? есть компакт! И не пугайтесь скуки и неторопливости, с которыми обычно ассоциируется это развлечение. Даже и не надейтесь на такие штучки! Стоит вам только воззреться на экранный бильярдный стол, как внутри вас немедленно проснется голос ацтекских предков, сама



собой закипит кровь, и захочется взять и выиграть (естественно, у всех и с первого раза). Но если ничего такого с хо-



ду не получится, не огорчайтесь: в бильярде победа не главное, главное — сам процесс, очень увлекательный, окруженный океаном оцифрованного видео и звука. В общем, все в лучших традициях Sega Saturn.

На мой взгляд, SP2 — это не просто игра, а, скорее, своеобразная база данных — настолько велик объем информации, содержащейся на диске. Правда, здесь вы не услышите ни слова об истории бильярда и проводимых ныне турнирах (производитель ориентируется на слабоумного "массового потребителя"),



зато сможете выбрать любую игру из предлагаемого внушительного списка (с некоторыми из этих "бильярдов" вряд ли знакомы даже знатоки) и попробовать свои силы в одной из 16 так называемых Trick Game.

И опять же о музыке, которая, как и положено, соответствует духу программы. Представьте себе бильярд под зажигательные рифы какого-нибудь Aerosmith. Не получается? Тот. Бильярд — игра хладнокровных и расчетливых суперменов, так что музыка ни в коем случае не должна "садиться на

мозги" или призывать к активным действиям. Этим правилом руководствовались и авторы SP2. Запаситесь терпением — вам предстоит выбрать одну из 34 (!) стильных мелодий, имеющих в некоем подобии музыкального автомата под названием Juke Box.

Говоря об игре в целом, могу сделать прогноз, что этот компакт наверняка задержится в поле вашего внимания дольше, чем остальные "сидюки". Причина в том, что здесь не существует такого понятия, как Game Over, ибо пройти игру до конца нельзя, и играть в бильярд можно бесконечно (естественно, разумно дозируя "нагрузки"). А потом, друзья, виртуальный бильярдный стол — это, пожалуй, единственный стол, за которым нельзя делать уроки... Подумайте об этом.

Название приставки: Sega Saturn
 Название игры: Side Pocket 2
 Производитель: Data East
 Рейтинги
 графика: 80%
 звук: 80%
 сюжет: 85%
 Общий рейтинг: 80%

Side Pocket 2

GAMES MAGAZINE #4

Синенький, а все ж колобок!

Дмитрий Дмитриев

Игра Tama напоминает мне одну старинную русскую сказку, которую, вы, конечно же, забыли, так как давно забросили все книжки, плотно засева за Sony PlayStation, но которую я вам напомню.

Итак, в одном древнем царстве, в тридесATOMом государстве у самого синего моря жили старик со старухой. Старуха помаленьку тунеядствовала, то есть ничегошеньки не делала, а старик слыл знатным рыболовом, то есть помаленьку глушил рыбу динамитом.

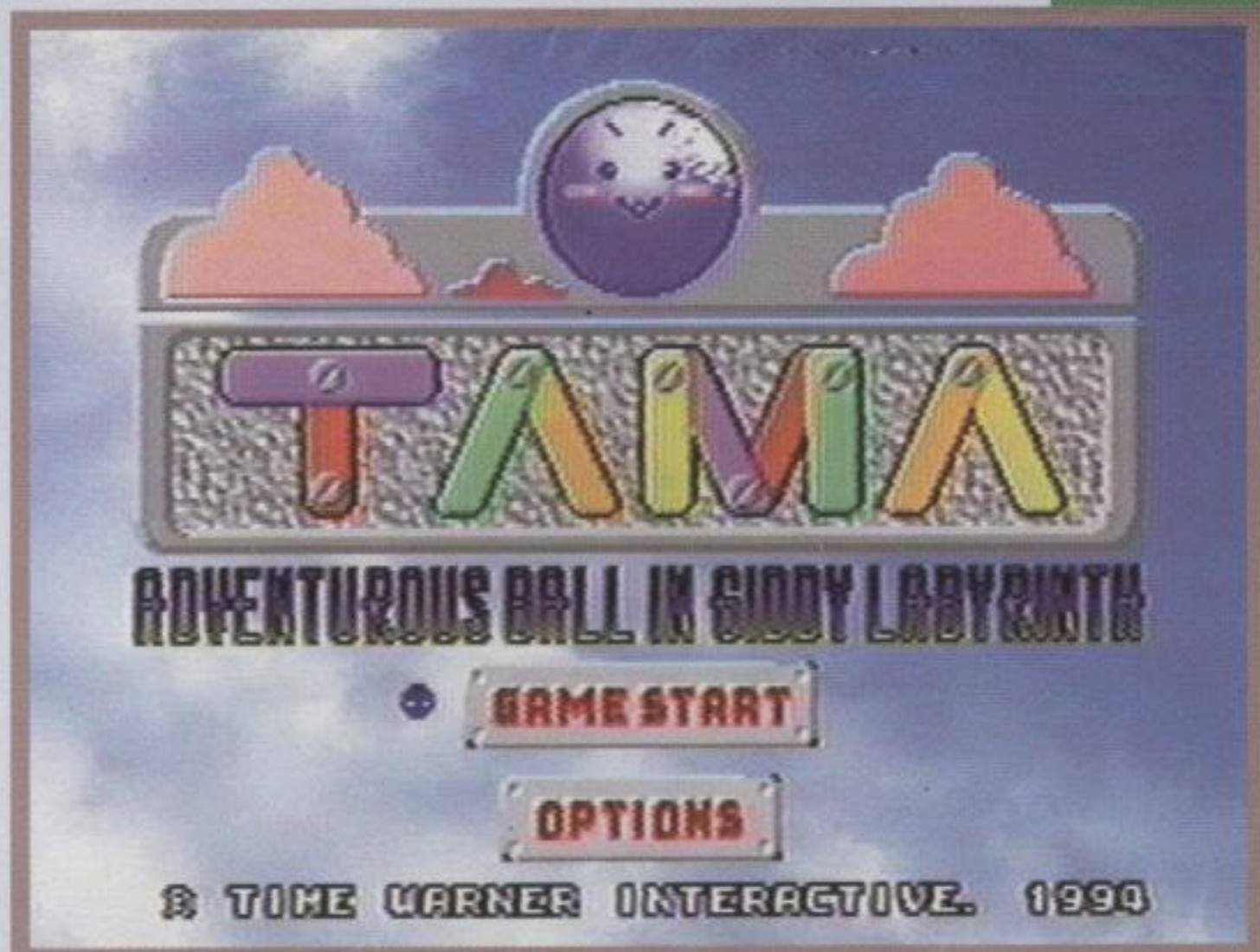
Однажды старый вернулся домой без единой рыбешки. Шваркнул динамитом об пол и заорал: "Бабка, хватит в носу ковырять, я есть хочу, испеки мне колобок!" Ну, а дальше, надеюсь, вы все знаете. Бабулька стала оправдываться, что, мол, ковырять в носу даже и не думала, а для мучного изделия в хате нет ни грамма муки. Но старик наш изобретательным оказался и настоятельно посоветовал бабке пройтись по амбарам и сусекам с веничком и совочком, то есть

тщательно их промести, но наскрести на чаемое кругленькое мучное изделие. Что делать? Баба послушаться не могла (кормилец-поилец приказал!), взяла приборы и вперед. Насобираала всякого мусора (там и мучки немного было), замесила все это и в печь.

Наконец, колобок испечен. Только почему он синий, позвольте вас спросить? Неужели из-за того, что в сусеках было больше мусора, чем муки?.. Впрочем, не суть важно, быть может, у авторов игрушки Tama просто буйная фантазия.

Теперь препарируем сюжет этой известнейшей сказки. Главный герой, господин Хоть-И-Синий-Но-Колобок (дед по причине синевы есть парня не стал) попадает на фирму Time Warner Interactive, где ему популярно объясняют, что нужно забыть про всяких там лисиц, зайцев, медведей и прочих гадов, так как встретить их в этой игре не удастся. Хотя нет, пардон, на некоторых этапах вам посчастливится столкнуться нос к носу с коровой (а может, и с быком). Эта животина будет вас бодать, кусать, бить и обижать, поэтому старайтесь миновать ее краем.

Перед началом игры загляните в Option и увеличьте количество кредитов. Это



раз. А два — это возможность выбора музыкального оформления. Советую завести что-нибудь мелодичное и жизнеутверждающее. Чтоб эта песня вам строить и жить помогала.

Наконец, перед вами открылась карта лабиринтов, которые надо пройти. Синенькому придется исследовать леса, моря, горы и реки и в конце концов встретиться с бабушкой, которая на досуге танцует буги и ковыряет в носу. А может, и не с бабушкой, а с дедушкой, который день-деньской глушит динамитом бедную рыбу. Короче говоря, надо благополучно докатиться до последнего этапа.

Кстати, чуть не забыл о самом главном. Для тех, кто в детстве крутил и ломал разные кубики-рубиксы, в которых полагалось катать шарик сверху вниз (или наоборот), пройти лабиринты будет проще. Ибо сермяжный смысл Tama ничем не отличается от подобных карманных игр. Но ухмыляться и иронизировать на сей счет не надо. У игрушки класс-



Tama

GAMES MAGAZINE #4

Games
Magazine

75



свободно перемещать в пространстве ваш лабиринт: крутить, вертеть, переворачивать как вам будет угодно, приближать и удалять. С помощью этих манипуляций и предстоит докатить синенького до финального флажка. Кроме того, я посоветовал бы вам, прежде чем начинать тот или иной этап, досконально его изучить: исследовать местность, разглядеть желанный финальный флажок и пробежаться глазами по лабиринту. Теперь, когда вы это сделали, немедленно начинайте катиться. Время не ждет!

ная 3D-графика, богатое звуковое оформление, она обладает бешеным разнообразием лабиринтов. И т.д. и т.п. (просто долго перечислять).

Мой опыт показывает, что стоит только начать рубиться в Тама, как тут же появляется какой-то нездоровый азарт. И немедленно хочется попасть на следующий уровень. Но известно, что без лайфа нет никакого кайфа, так что, дорогие мои, придется немножко потрудиться. Зато потом вас ждет суперприз! Какой, не скажу.

Конечно же, дело не обойдется без всяческих подвохов со стороны создателей. Вам, то есть колобка, будут встречаться разнообразные преграды и препятствия. Например, злостная ямка, в кото-

рую совсем необязательно заглядывать. Или так называемые холмики, которые могут просто выбросить колобка за пределы лабиринта и, следовательно, отнять у него жизнь. Нельзя забывать и о времени — его отведено не так уж много. Но если вы случайно ни с того ни с сего заблудились, не отчаивайтесь. Во-первых, можно напрячь зрение и разглядеть на игровом поле стрелки, которые указывают нужное направление. Есть еще один способ, пожалуй, самый верный и надежный. Когда кончится отведенное время, колобок, так сказать, отбросит коньки, после чего можно начинать проходить этот же этап снова (естественно, потеряв одну жизнь).

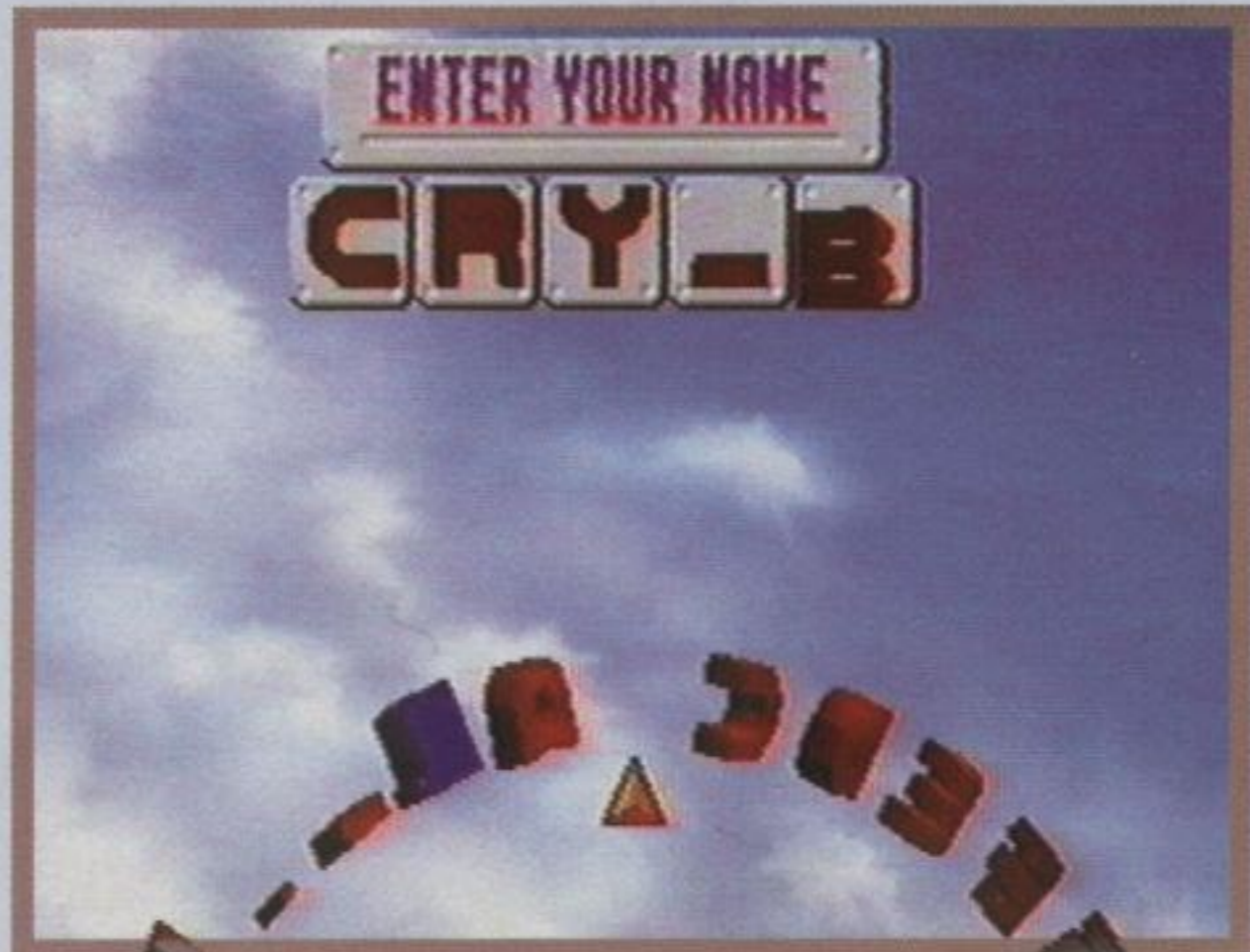
В заключение хотелось бы упомянуть управление игрушкой. Сказать, что оно удобно — значит, ничего не сказать. Вы имеете возможность



- Название приставки: Sega Saturn
- Название игры: Tama
- Производитель: Time Warner Interactive
- Рейтинги
- графика: 100%
- звук: 70%
- сюжет: 100%
- Общий рейтинг: 90%



Tama





Игры для рубрики SUPER NINTENDO предоставлены компанией "Бука"

SOCCER

Футбол от души

Дмитрий Яковлев

Несомненно, футбол — спорт номер один в мире. В любом уголке земного шара можно встретить мальчишек (а теперь и девчонок), с упоением гоняющих мяч. Но жизнь есть жизнь, и попинать "пузырь" удастся далеко не всегда. Одним будущим Марадонам,

Итак, я рад представить вам одну из лучших спортивных игр на платформе Super Nintendo — FIFA International Soccer! (Бурные, продолжительные аплодисменты. Все просто обязаны встать, поклониться и крикнуть: "Шайбу, шайбу!".)

Понятно, что Кубком мира невозможно завладеть без тщательной подготовки. Чтобы приобрести необходимую игровую практику, лучше всего воспользоваться товарищескими играми (exhibition). Если вы хотите почувствовать себя увереннее в играх плей офф, где каждая ошибка может стоить очень дорого, сразу же, минуя игры в группах (playoffs), отправляйтесь на турнир. Для тех, кто мечтает просто наиграться от души, существует режим лиги (league), победитель которого определяется по итогам двухкруговых соревнований в группе. Команды, выигравшие лигу или серию с выбыванием, также объявляются чемпионами мира. (На мой взгляд, сыграть в турнире и престижнее, и интереснее.)

Кстати, перед началом игр следует определить регламент соревнований. Данная процедура реализуется с помощью меню "Опции" (Options). Здесь можно установить такие параметры, как продолжительность одного тайма (2, 4, 6, 8, 10, 20 и 45 минут), управление голкипером (ручное и компьютером), отсчет времени (без перерыва и учета игровых остановок). Есть также ряд управленческих команд, встречающихся не во всех играх. Среди них: игра с офсайдами или без, с нарушениями или без, а также тип газона (искусственный ковер или трава) и кондиции поля, влияющие на отскок мяча, скорость движения футболистов и некоторые другие характеристики. Кроме того, можно гонять мяч в режиме,

Чемпионат мира: турнир или игры в лиге?

Компания EA Sports, создательница FIFA International Soccer, всегда старается максимально приблизить игру к реалиям жизни, дабы удовлетворить требования как можно большего числа людей. В рецензируемой игровой программе это становится заметно уже на стадии знакомства с главным меню.

Игра была приурочена к чемпионату мира по футболу 1994 года в США, поэтому естественно, что главный трофей реальных соревнований — Мировой кубок должен достаться и победителю виртуального турнира (tournament). Он, кстати, проходит по формуле настоящего мирового первенства. 24 команды, разбитые на 6 групп, проводят однокруговой турнир. Две команды, набравшие в группах наибольшее число очков (три очка за победу, одно за ничью), проходят в следующую стадию — так называемый плей офф, или, если по-русски, игры с выбыванием (по олимпийской системе). Здесь и разыгрывается звание чемпиона мира.



Пеле, Блохиным и Яшиным могут помешать какие-то неотложные дела дома, у других — мамы, ругающие (и справедливо) за двойки в школе, разбитые ботинки, порванные штаны и ссадины на локтях. В ход захватывающего поединка может вмешаться погода... Но теперь у всех фанатов футбола появился уникальный шанс играть в любимую игру, не выходя из своего дома, в любую погоду, в любое время года.

"Футбол на игровой приставке? Ничего хорошего!" — скажут некоторые поклонники кожаного мяча и жестоко ошибутся (потом будут раскисать, но поздно — игрушка будет сметена с прилавков магазинов). FIFA International Soccer — настоящий футбольный симулятор, содержащий в себе почти все прелести горячо любимой игры. Филигранные пасы пяткой на свободное место, себе на ход? Пожалуйста! Сумасшедшие удары через себя, в падении, головой, крученые? Есть и это! Хитроумные тактические построения, цепкие защитники, борьба все 90 минут игрового времени? Вы еще спрашиваете!

Можно ли придумать лучшую характеристику этой игре, если упомянуть, что в нее с удовольствием играет форвард сборной России и клуба "Реджана" (Италия), лучший бомбардир чемпионата России '94 Игорь Симутенков?





когда виртуальные игроки будут... уставать.

Команда вашей мечты

Итак, все настройки сделаны, вы определились с типом соревнования, пришла пора выбрать команду, с которой будете покорять вершины мирового футбола. Предусмотрительная EA Sports, верно, мечтая угодить всем, предлагает вам приглядеться аж к 30 командам! В этом списке все сильнейшие сборные мира, а также экзотические команды типа Саудовской Аравии или Марокко. Так что вы имеете шанс реабилитироваться за непопадание сборной в финальную пульку ЧМ'94 (Франция, Англия) или за бесцветное выступление в ней (Россия). Ну, а если вы болеете только за чемпиона мира, придется поддержать реноме команды

ключением, совпадают с характеристиками реальных команд.

Познакомившись со сборными, вам следует выбрать ту команду, которой будете руководить на турнире, в лиге или в серии плей офф. Для товарищеских матчей нужно указывать, естественно, только две сборные. И, как говорится, понеслось!

Перед вами ревущая чаша стадиона. До начала матча осталось всего несколько минут. Полагаю, этого хватит, чтобы внести необходимые коррективы в тактику и стратегию игры вашей команды. Итак, быстренько почувствуйте себя Альберто Перрейрой (это тренер чемпионов мира) и начинайте последнее тренерское напутствие перед игрой.

Даю установку: только победа!

Во-первых, определите зоны действия своей защиты, полузащиты и нападения (team coverage).

Во-вторых, выберите стратегию предстоящей игры (team strategy). Здесь все зависит от ваших футбольных пристрастий и возможностей команды. Для сборной среднего

та и нападение будут пытаться выйти на эти пасы. Подобные действия являются самыми простыми и довольно эффективными, но, увы, убивают всю красоту футбола, ставя во главу угла не мячи, а очки, то есть результат.

Другой стратегией, работающей на результат, является "все в защиту" (all out defend). Игроки вашей команды стеной встают на своей половине поля, пытаясь за счет числового превосходства разрушать атаки соперника. Оправданием такого поведения могут служить лишь удаление игрока (когда вам надо элементарно удержать счет) и откровенная слабость команды. Эта стратегия наименее эффективна, так как гол вам, скорее всего, забьют, а вот вы вряд ли сумеете провести результативную атаку.

Существует более действенная метода — игра от обороны (defend). Команда играет с оглядкой на ворота, а ее острые форварды ищут свой шанс в контратаках.

Стратегия нападения (attack), я думаю, особых разъяснений не требует. Главное, постоянно атакуя, не пропустить выпад соперника.

Для юных Ромарио и Стоичковых, а также для горячих жителей Бразилии и Африканского континента предусмотрена стратегия "все в нападение" (all out attack). Результатом подобных действий, как правило, бывает каскад голов — не только в ворота соперника, но и в ваши.

Если же вы не разбираетесь в тонкостях футбола, то лучше всего выбрать режим auto: компьютер сам позаботится о поведении ваших игроков и изменит установки, если команда делает что-то не то.

Определив стратегию игры, займитесь выбором подходящего тактического варианта расстановки футболистов (team formation). Вы можете использовать современные схемы 3-5-2 (3 защитника, 5 полузащитников и 2 нападающих) или 4-3-3. Для любителей футбольной классики есть архаичная расстановка "четыре защитника в линию". Кроме того, в ва-



Бразилии, ставшей в прошлом году четырехкратным чемпионом мира.

Сборные-участницы различаются по семи параметрам, а именно: скоростным качествам, качеству ударов, пасов, способности к защитным действиям, умению бороться за мяч, квалификации вратарей и некому среднему индексу. Думаю, настоящие ценители футбола получат удовольствие от того, что все эти критерии почти всегда, за редким ис-

уровня, располагающей быстрым и высоким центральным нападающим, идеально подойдет так называемый "длинный пас" (long ball). Игроки обороны будут подавать мячи из глубины поля на свободные места и за спины защитникам соперника, а ваши полузащит-



SOCCER

шем распоряжении самая популярная ныне схема 4-4-2, с последним защитником.

Осталось подобрать исполнителей, что вы можете сделать, изменив стартовый состав (starting line up). Здесь вы будете разочарованы, так как ни в одной из команд нет настоящих футбольных звезд. Их заменили гипотетические игроки с характерными для тех или иных стран фамилиями. Футболисты различаются по 14 наиболее принципиальным для данного вида спорта параметрам. Преследуя определенные тактические цели, вы можете модифицировать состав, включая в него игроков требуемого амплуа.

одобрительным гулом стадиона и скандированием какого-то непонятного, но, наверное, очень обидного для нарушителей текста. И еще одно замечание: если ваш нападающий будет сбит во время острой атаки, свистка не последует. Уверен, что сей факт не может не порадовать любителей зрелищного футбола.

В атаке футболисты творят невероятные вещи. Не успевая на передачу из глубины поля, они бесстрашно летят на мяч, пытаясь в падении направить его головой в ворота. Технические форварды превращают любую, даже не очень точную передачу в опасный момент. Удары через

лице вратарей. Их кошачьи прыжки из угла в угол, надежная игра при отражении дальних ударов, уверенные действия на выходе могут вывести из себя любого нападающего.

Но если вашей команде все же удастся отправить мяч в ворота соперника, то наградой вам и футболисту, прыгающему от радости у кромки поля, станут восторженные крики зрителей, победа в матче, а затем и в турнире. Вратарю же, пропустившему гол, останется только уныло достать мяч из сетки и утешить защитника, в отчаянии упавшего в центре штрафной.

Ситуацию, приведшую к голу, потом можно просмотреть на повторе и сделать соответствующие выводы. Запись длится 10 секунд игрового времени.

Вообще говоря, ненавязчивый сервис приятно дополняет почти реальное действие, творящееся на экране монитора. Специальные квадраты-прицелы для ввода мяча в игру из вратарской площадки, аута и с углового позволяют увеличить точность выполнения этих стандартных элементов и, естественно, создавать максимум опасных моментов у штрафной соперника. С помощью полоски, индицирующей силу удара, можно регулировать дальность передач и точность "выстрелов" по воротам. Как и в других своих играх, EA Sports предоставляет множество разнообразных статистических данных, благодаря которым можно объективно оценить эффективность своей тактики и действий соперника.

Единственное, что может вызвать нарекания, — музыка, звучащая в игре. Здесь всего одна ритмичная, но несколько минималистская мелодия, которая очень скоро начинает досаждать. Однако, буду справедлив, это скрашивается подлинным накалом страстей на футбольном поле. В общем, FIFA International Soccer оставил очень приятное впечатление. Играйте в футбол!

Название приставки: Super Nintendo
 Название игры: FIFA International Soccer
 Производитель: EA Sports
 Рейтинги
 графика: 90%
 звук: 70%
 сюжет: 90%
 Общий рейтинг: 80%



Впрочем, хватит об этом, тем более, что звучит свисток судьи, и команды приглашаются на поле.

**Это футбол!
Игра, как она есть**

Традиционное подбрасывание монетки и выбор "начала" или половины поля. А потом начинается сама игра, по накалу ничуть не уступающая реальному футбольному матчу. Защитники стелются в подкатах, пытаются прерывать верховые передачи. Любители активной защиты могут атаковать соперника с мячом, толкая плечом в плечо (в пределах правил, конечно). Защищаясь, главное — избегать толчков руками и подкатов сзади, почти всегда приводящих к сносу.

Судья — компьютер, поэтому не пропускается ни одно нарушение, желтые и красные карточки раздаются налево и направо. Тем более, что любой сбитый игрок очень правдоподобно (и долго!) катается по газону, держась за травмированное место. Каждый фол сопровождается не-

себя могут стать настоящим смертельным оружием. В арсенале нападающих — эффективные крученые и резаные удары со средних дистанций.

По этой же причине (возможность дальних ударов) усиливается роль полузащиты. Управляя полетом мяча, можно выполнять потрясающие по точности дальние передачи. Естественно, очень опасными становятся и удары полузащитников. Игроки середины поля умеют скидывать мяч головой на свободное место, пробрасывать на ход себе и партнеру, делать короткие и средние пасы на любой высоте.

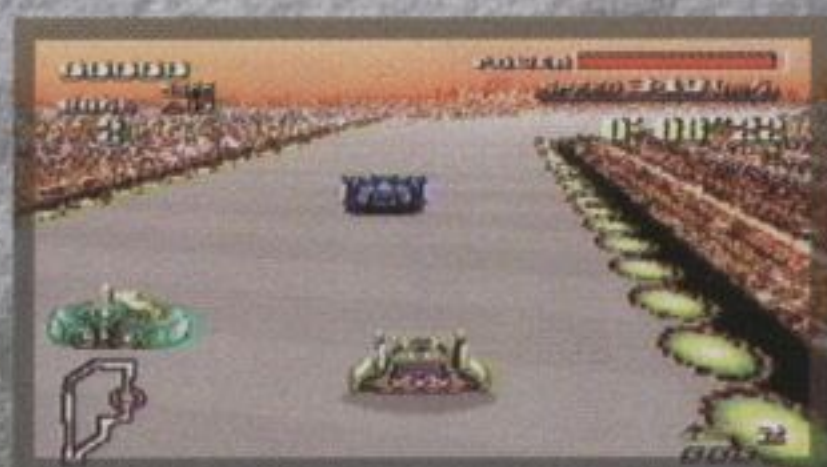
Присутствуют в игре и все остальные атрибуты реального матча — угловые, штрафные, свободные удары, ауты и пенальти. Можно провести две разрешенные правилами замены и, следовательно, изменить тактику и стратегию команды в соответствии с игровой ситуацией. Все это направлено на достижение главного результата — гола. Но на пути мяча очень часто встает непреодолимая преграда в

ГОНКИ БУДУЩЕГО: ВПЕРЕД НА МИНЫ!

Михаил Батулин

До выхода на российскую арену новой немецкой игрушки F-Zero в народе бытовало весьма расплывчатое мнение, что ничего свежего на тему гоночных соревнований написать уже нельзя. И в самом деле, сколько обыграно сюжетов! На памяти всех "приставочников" и "Формула-1", и гонки "на выживание", и "Кэмел Трофи", и многое-многое другое...

Но вот в Москве появилась F-Zero, и стало ясно, что мнение игроков по поводу компьютерных гонок вот-вот превратится в... твердое и окончательное убеждение. Судя по всему, эта же печальная мысль — о невозможности сотворить что-то из ряда вон — приходила и авторам игрушки, а при-



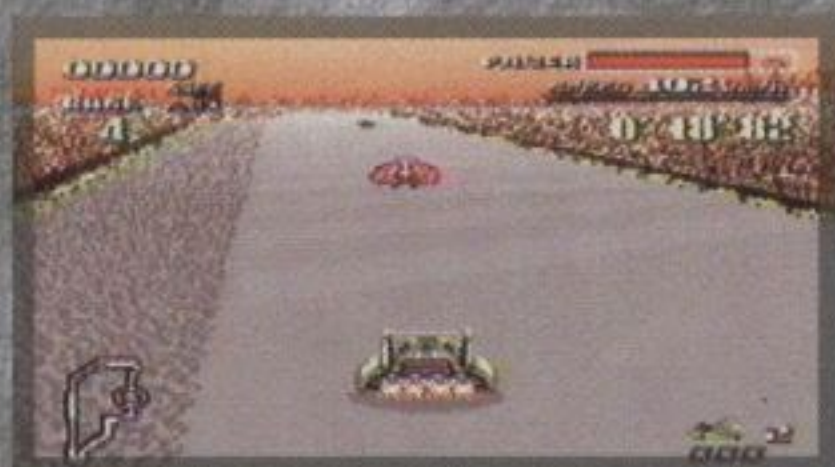
дя, озадачила, ибо заставила их прибегнуть к весьма своеобразному ходу, а именно — очень плотно заселить сопроводительную брошюру комиксами о приключениях гонщиков, которые... не имеют ровно никакого отношения к сути игры. Очевидно, таким образом разработчики надеялись повисить рыночные ставки своего творения. Как говорится, не продадим, но хоть удивим. Прием известный, но, увы, неэффективный, для простачков.

Сюжет же F-Zero состоит в следующем. В каком-то немыслимом будущем, лет этак через сто-двести-триста, на Земле решили провести межпланетные автомобильные (или самолетные?!) гонки. А раз решили, то, естественно, и провели. Автомобили-участники (или самолеты?!) представлены в виде кабинок под стеклянными куполами, имеющих самолетные хвосты, которые возвышаются над трассой примерно в полу-

метре. Кстати, удивляет низкая плодородность будущей вселенной: у вас очень мало соперников, и большинство из них чрезвычайно похоже на людей. Должно быть, всем хочется звучать гордо. Лишь один гонщик носит голову в форме сдувающегося воздушного шарика весьма нездорового цвета вареного шпината. Те, кто видел это кушанье гурманов, меня поймут.

Вам предлагается на выбор четыре аппарата (остановимся на этом нейтральном термине), по замыслу авторов, обладающих разными гоночными кондициями (увы, ничего такого не заметил: все они носятся одинаково). Трасс в игрушке три — "Бандитская" (Knight), "Королевская" (King) и, так сказать, "Имени безымянной королевы" (Queen). Они различаются по сложности, на King'e побогаче с препятствиями, хотя последних не так уж много — мины, выложенные теми же минами обочины да серые участки пути, замедляющие движение аппарата. Ну и еще кое-что в том же духе. Так, к примеру, изредка встречаются обрывы и развилки (потом расходящиеся дороги все равно сходятся).

В остальном же трассы походят на европейские хайвэй, разве что не хватает рекламных щитов: внизу — сверкающий огнями вечерний го-



род, безупречная дорожная разметка и никаких милиционеров в стаканах, трещин в асфальте и наглых баблек с авоськами, перебегающих трассу на красный свет... Картина довольно привлекательная, но неужели вы не нагляделись на все это в других игрушках? Да и насладиться сладкими буржуйскими видами у вас не получится, так как со старта события разворачиваются отнюдь не в вашу

пользу: соперники радостно бросаются в бой и мгновенно уходят далеко вперед.

Динамика игрушки такова, что просто вынуждает вас до самого финиша со всем вниманием следить за происходящим, а также по мере возможности участвовать в гонках. Но последнее, предупреждаю, удастся не всегда, ибо соперники, очевидно, из бескорыстных соображений ласково подталкивают вас на край дороги, где уже томятся в ожидании предупредительные мины. После определенного количества наездов на них аппарат взрывается, и на месте вашего последнего пристанища организовывается столб мрачного черного (наверняка зловонного) дыма. И дым сей шустро поднимается к небесам вместе с душой несчастного гонщика...

Помимо всех вышеперечисленных прелестей имеется счастливая возможность прикинуться кенгурой и напрыгаться лет на пять вперед: на пути встречаются штуки, похожие на трамплины. Подзаправиться горячим можно, выехав на полосатый участок дороги. При этом верхняя половина экрана заполняется ужасным монстром, который, вероятно, символизирует собой некую космическо-инопланетную заправочную станцию. Не пугайтесь и не кривите в неудовольствии губы: в другом месте ничего не обломится.

В общем, выиграть с первого раза вам вряд ли удастся. Приход победы в некоторой степени зависит от вашей тренированности, но ни в малейшей — от наличия у вас водительских прав. Одним словом, вперед на мины!

Название приставки: Super Nintendo

Название игры: F-Zero

Рейтинги

графика: 70 %

звук: 60 %

сюжет: 60 %

Общий рейтинг: 60 %



F-Zero

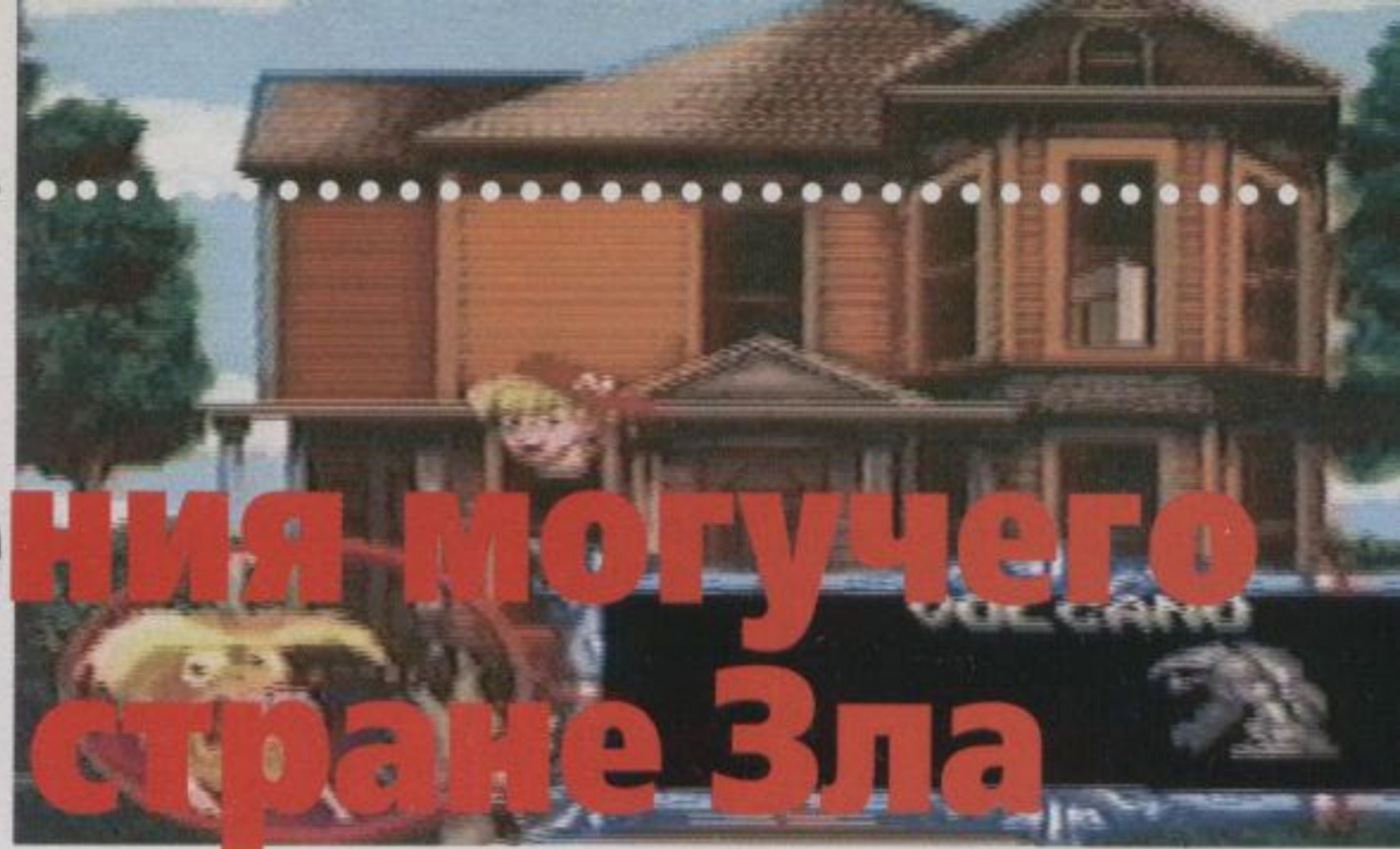
GAMES MAGAZINE 34

Games
Magazine

81

Приключения могучего Макса в стране Зла

Влад Дмитриев



Если ты любишь приключения и по-двиги, если тебе с пеленок хочется спасти мир и, пренебрегая опасностями, мчаться вперед, на врагов человечества, то эта игра тебя обязательно заинтересует. А уж если ты еще и большой любитель всевозможных лабиринтов, то, считай, что выиграл в лотерею суперприз — какой-нибудь холодильник "Розенлев" и путевку на Север.

Только представь себе, сколько радости ты получишь, сломя голову бегая по лабиринтам, собирая оружие и, естественно, не забывая о плохо лежащих драгоценностях. По-моему, у тебя уже загорелись глаза... Да, дружок, сокровищ здесь много. Даже слишком. Управляя Максом или одним из его друзей, ты сможешь... Но стоп! Об этом потом. А сейчас разреши по-



знакомить тебя с историей этой славной игрушки.

Много лет назад появилось Зло, которое привел с собой некий Skullmaster, захвативший созданные учеными всей галактики двери телепортации. Часть этих дверей злодей разрушил, а за остальными спрятал отдельные блоки от совершенного оружия, которым собирался уничтожить мир. Победить Skullmaster'a можно только этим оружием, которое прежде нужно найти.

Нормал и Вирджил, хранители дверей, посылают Макса и его приятелей Феликса и Би на поиски секретного оружия. Разыскать его можно, лишь миновав все этапы игрушки. Предприятие, в которое ввязывается Макс с товарищами, очень опасно. Но что делать, если эти герои — единственные, кто способен остановить противника?..

Положись на хранителей. Они станут тебе верными помощниками. Например, будут давать дельные советы, к которым, право же, лучше прислушиваться. Не пугайся, если к тебе однажды приблизится гигант, размахивающий громадным мечом. Это и есть один из стражей дверей. (Не нужно, струсив, бегать от него по всему экрану, — бесполезно.) Хранитель поможет тебе уничтожить монстров, которых ты встретишь по дороге. Но не обольщайся! Даже с таким подспорьем тебе вряд ли удастся пройти The adventures of mighty Max с первого раза. Игра не так проста, как я ее здесь малюю.

Для начала попытайся вникнуть во все нюансы. Итак, ты можешь командовать либо Максом, либо кем-нибудь из друзей спасителя человечества. Чтобы выбрать подопечного, укажи стрелкой на нужного героя (когда на экране появятся три физиономии) и нажми Start. Все ребята вооружены оди-



наково — шариками от... пинг-понга. Впрочем, это довольно мощное средство. Единственное, о чем тебе следует помнить, — это то, что тварь, в которую ты когда-нибудь попадешь, окончательно не умирает, а лишь на некоторое время выходит из строя. По мере прохождения зон ты собираешь части обещанного супероружия, увеличивая этим собственную огневую мощь.

Теперь ты подкован теоретически, поэтому можешь смело приступать к практическим занятиям.

Выбери игрока (см. выше). Вслед за этим появится дом. Нажимая кнопки "вверх" и "вниз", добейся того, чтобы голова твоего героя возникла либо на первом этаже, либо на чердаке дома. В зависимости от выбранной точки, ты попадешь на тот или иной этап. Чтобы уничтожить главаря захватчиков, нужно пройти все уровни. Выбрав место телепортации, можешь по-

дождать несколько секунд, и перед тобой возникнут все те твари, которые будут мешать тебе в дальнейшем. А теперь жми на старт! На экране сразу же открывается игровое поле.

Внимательно взглядишь в него. В левом верхнем углу нарисовано лицо игрока. Рядом с ним — цифры. Это количество отмеренных приставкой жизней героя. Тут же есть три сердечка. Касаясь монстра, ты теряешь одно сердечко. Уничтожение всех сердечек означает потерю одной жизни. Очевидно, что расставшись со всеми жизнями, игра заканчивается. Поэтому будьте начеку! Враг не дремлет!

В правом верхнем углу экрана расположена табличка с очками. Заработав приличную их долю, ты сможешь занять энное место в рекордной таблице. Самыми опасными недругами являются... птички. Сжить их со свету довольно трудно. Главное — не останавливаться под ними: закидают бомбами. И еще одна деталь. Макс может двигать камни и сбрасывать их на врагов. Только не промахивайся, ибо монстр тут же завалит тебя точно такими же камешками.

На протяжении всей игры похождения Макса сопровождается весьма приличная музыка. Графика у игрушки, конечно, не самая лучшая, но все же достаточная для того, чтобы четко различать фигурки и любоваться пейзажем.

Все, хватит разглагольствовать, вперед! Мир давно уже стонет от тирана! Лишь об одном прошу: постарайся выжить.

Название приставки: Super Nintendo
Название игры: The adventures of mighty Max

Производитель: Ocean

Рейтинги

графика: 90 %

звук: 90 %

сюжет: 100 %

Общий рейтинг: 95 %

The adventures
of mighty Max

GAMES MAGAZINE #4

Games
Magazine

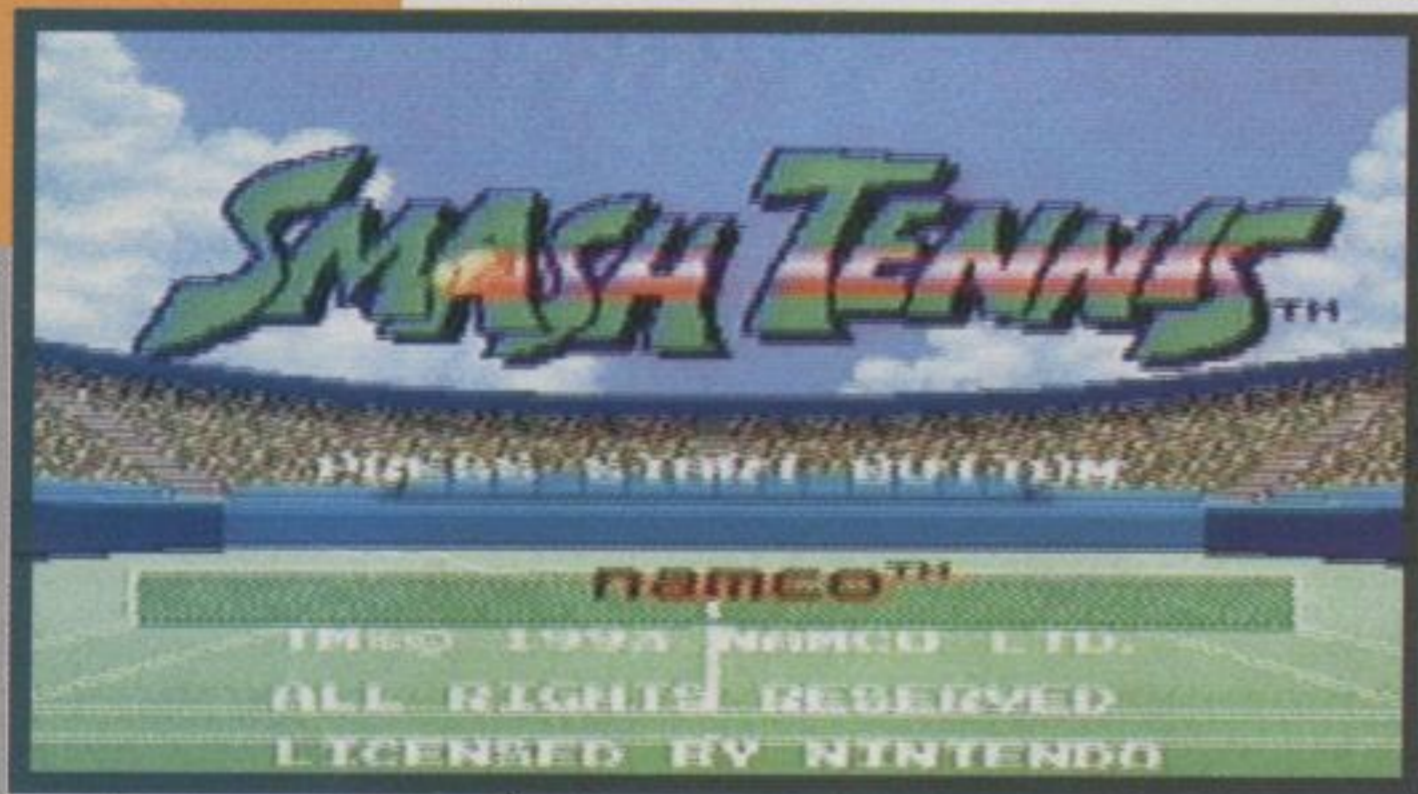
82



Разговор с игрушкопродавцем, или Теннис под шум прибора

Екатерина Лесовая

Признаюсь вам: всегда с подозрением относилась к торговле вообще и к продавцам в частности. Им



бы только зубы заговоришь, а потом подсунуть что-нибудь лежалое. Вот как я думала до одного подслушанного разговора, о котором намереваюсь вам рассказать.

Итак, зашла я однажды в компьютерный салон, что на... (неважно где, тем более редактор все равно вычеркнет — потому как скрытая реклама), и стала свидетелем следующей любопытной беседы между покупателем — видным мужчиной в самом расцвете сил и продавцом — юношей бойким со взглядом горящим...

— ...Игрушка красива и предоставляет массу возможностей. Думаю, реальной жизни до нее очень далеко, так как, скажем, вы вряд ли сможете побывать (даже за всю жизнь) на таком количестве разнообразных площадок. Если, конечно, вы не из "новых русских" или из теннисного "Топ-100". Курорт, часовня, пляж, горы, травяное и глиняное покрытия. Одним словом, любая земная текстура...

— Пойдите-пойдите! Эдак вы мне совсем голову заморочите! Вашего брата послушать — так плохих или даже средних игрушек и вовсе не существует.

— Что вы! Наша фирма веников, как говорится, не вяжет. Товар иск-

лючительно Hi-Fi, дурного не предложим-с. Нет, правда, Smash Tennis — это то, что доктор прописал. Вам понравится. Я же вижу: вы азартный человек и наверняка очень общительны (скажу по секрету: я еще и студент-психолог, и глаз у меня алмаз). В общем, как говорят по ящику, дайте волю своему азарту, играя в Smash Tennis!

— Я, если уж переходить на личности, больше предпочитаю одиночество...

— Вот и я про то же! Ваши тихие вечера будут окрашены неповторимой радостью, полученной от игры с величайшими ракетками мира. Только представьте себе: вы один на один с Андрюшей Агаси или Борей Беккером!

— Пустое, уважаемый психолог. Тратить время на детские игры? Не кажется ли вам, что я для этого несколько солиден?

— Отнюдь. Теннис, даже теннис виртуальный — игра благородных джентльменов. Сам Президент, знаете ли, уважает... Вы, я надеюсь, не сомневаетесь, что он джентльмен? К тому же, никаких физических усилий! Так сказать, малой кровью и в высший свет!

— И все-таки я не понимаю, как можно получить удовольствие от простенькой приставочной игрушки.

Другое дело — ПК. Например, "Макинтош"...

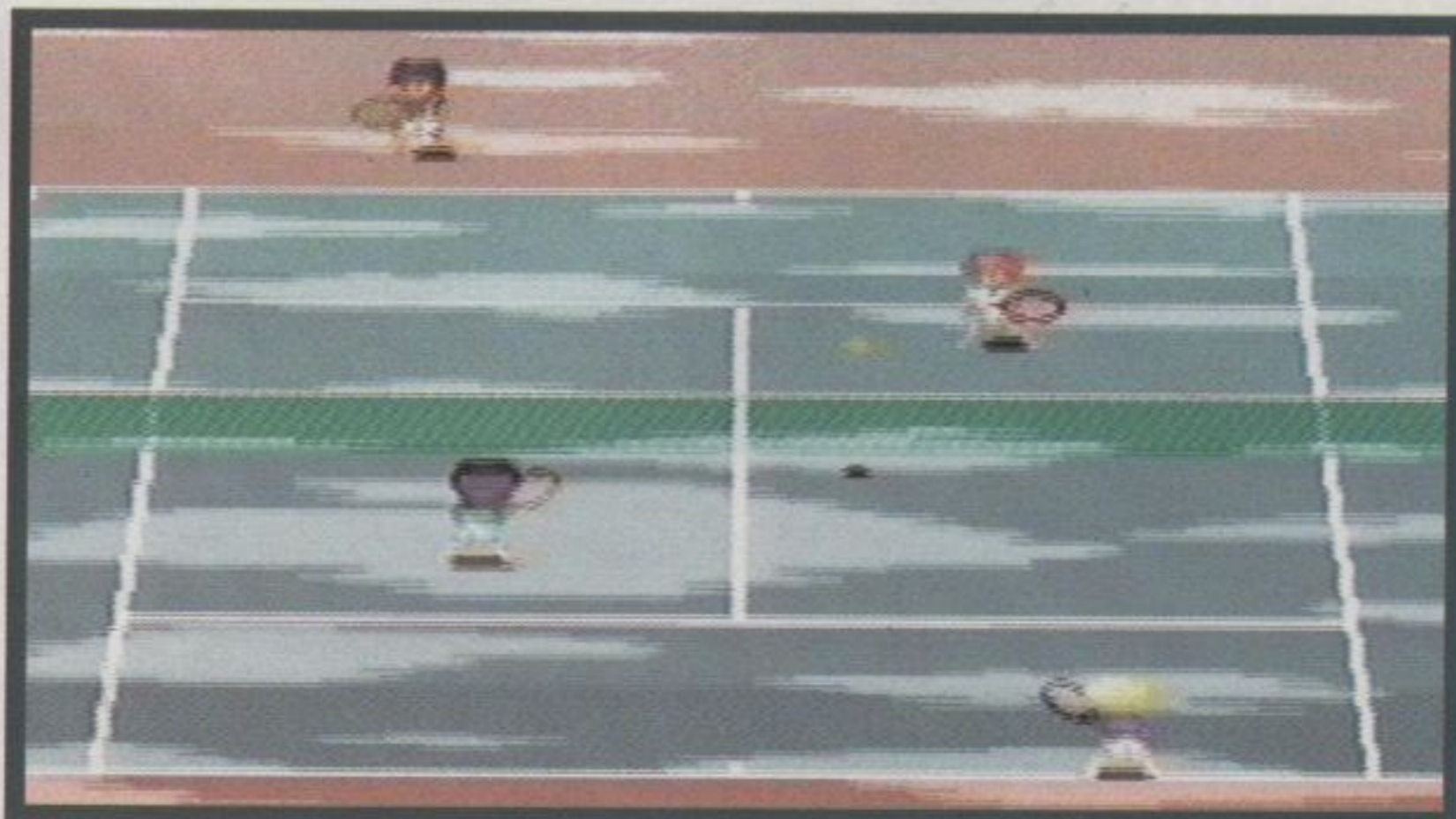
— Не будем все поминать славную Apple... Чтоб вы знали: эта игрушка способна угодить вкусам любого покупателя. Здесь вы можете принять участие в настоящих соревнованиях и, пройдя пять отборочных игр, стать победителем турнира мирового уровня. А при желании вполне возможно провести серию показательных игр на любых понравившихся вам площадках! Как говорилось в одном симпатичном "синема", вам и не снилось...

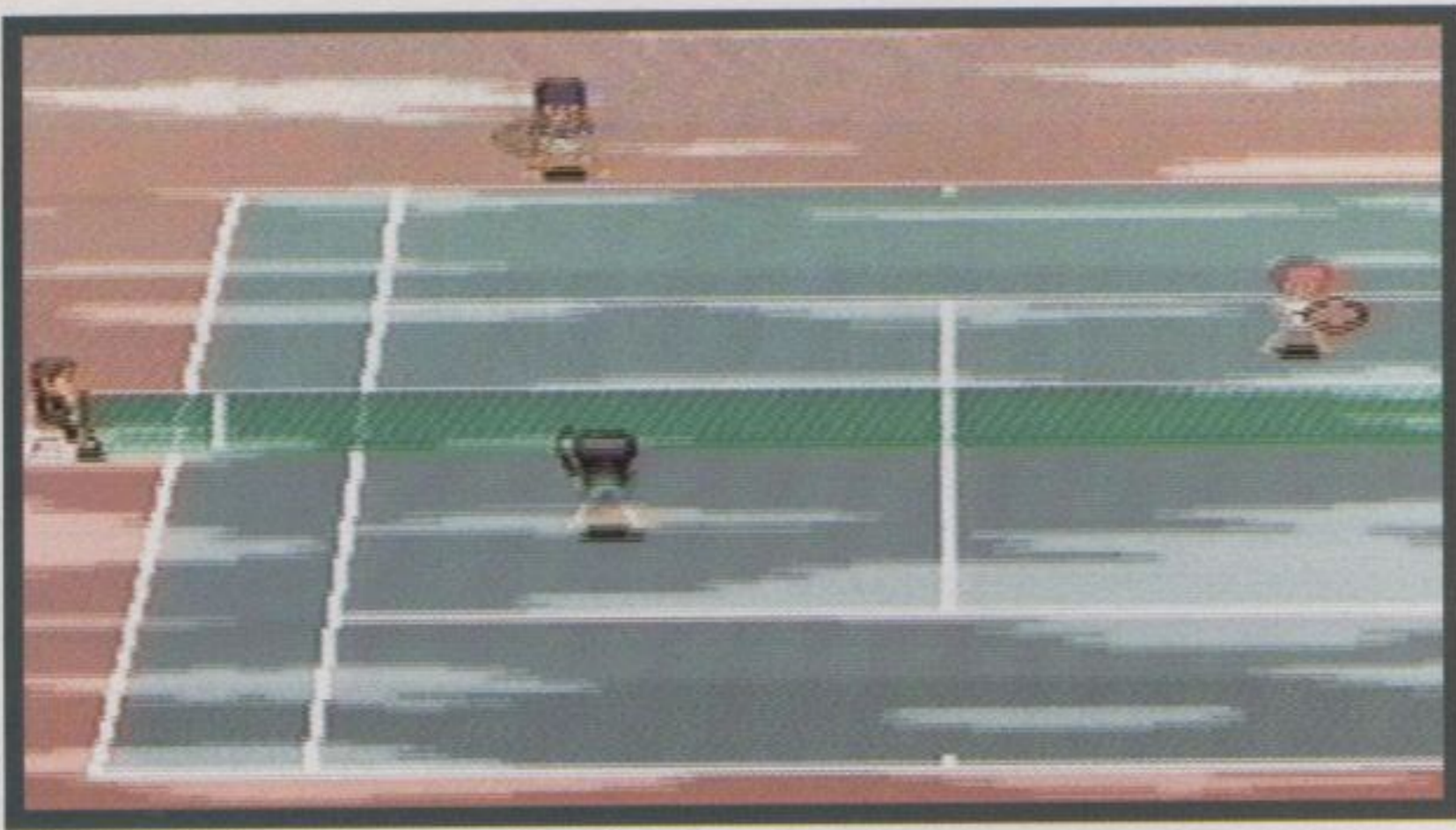
— Секундочку! Как это связано с реальной жизнью? Я человек практический.

— А я это уже понял. Объясняю: с помощью Smash Tennis вы можете потихоньку обучаться этой замечательной игре. Правда, без дураков. Освоив на приставке различные удары, например, высокий lob, toss up, научившись видеть игру своих соперников и противопоставлять ей свою стратегию, смело можно выходить на настоящий корт. Вы ведь мечтаете о большом теннисе? По глазам вижу.

— Есть такой грех... Ну, а какое преимущество дают все эти выверты с различными площадками?

— А я, если позволите, спрошу вас в ответ: какую местность предпочитаете больше всего?





— Пожалуй, среднюю полосу, но чтоб рядом лесок и симпатичная архитектура...

— О'кей! У вас будет возможность поиграть на кортах недалеко от одной обворожительной часовни. Или, к примеру, привлечь внимание к своей персоне десятка другого отдыхающих из милого отеля. А мастерство можно и нужно оттачивать на разных покрытиях. Говорю вам как завзятый теннисист. Знайте, на траве мяч подпрыгивает гораздо слабее, чем на жестком цементированном покрытии. А на глиняной площадке меньше скорость отскока мяча... Но если применить forehand...

— Погодите! Вы меня совсем запутали. Теперь мне ваша игра кажется очень трудной и даже занудной.

— Заблуждение! В Smash Tennis есть и юмор. Скажем, при игре в "пляжный теннис" мячик иногда закатывается в мягко шумящее море. Странно не то, что корт оказывается в двух шагах от приливной зоны, а то, что по берегу туда-сюда сну-

ет самый, пожалуй, любопытный зритель соревнований — крабик. А похожие на представителей монголоидной расы люди почему-то сидят в воде. Наверное, спасаются от жары.

— Вас послушать — так это просто чудо, а не игрушка!

— Так оно и есть. Лично мне в этих виртуальных горах очень хо-

конечно, момента, пока парень не уперся в светило...

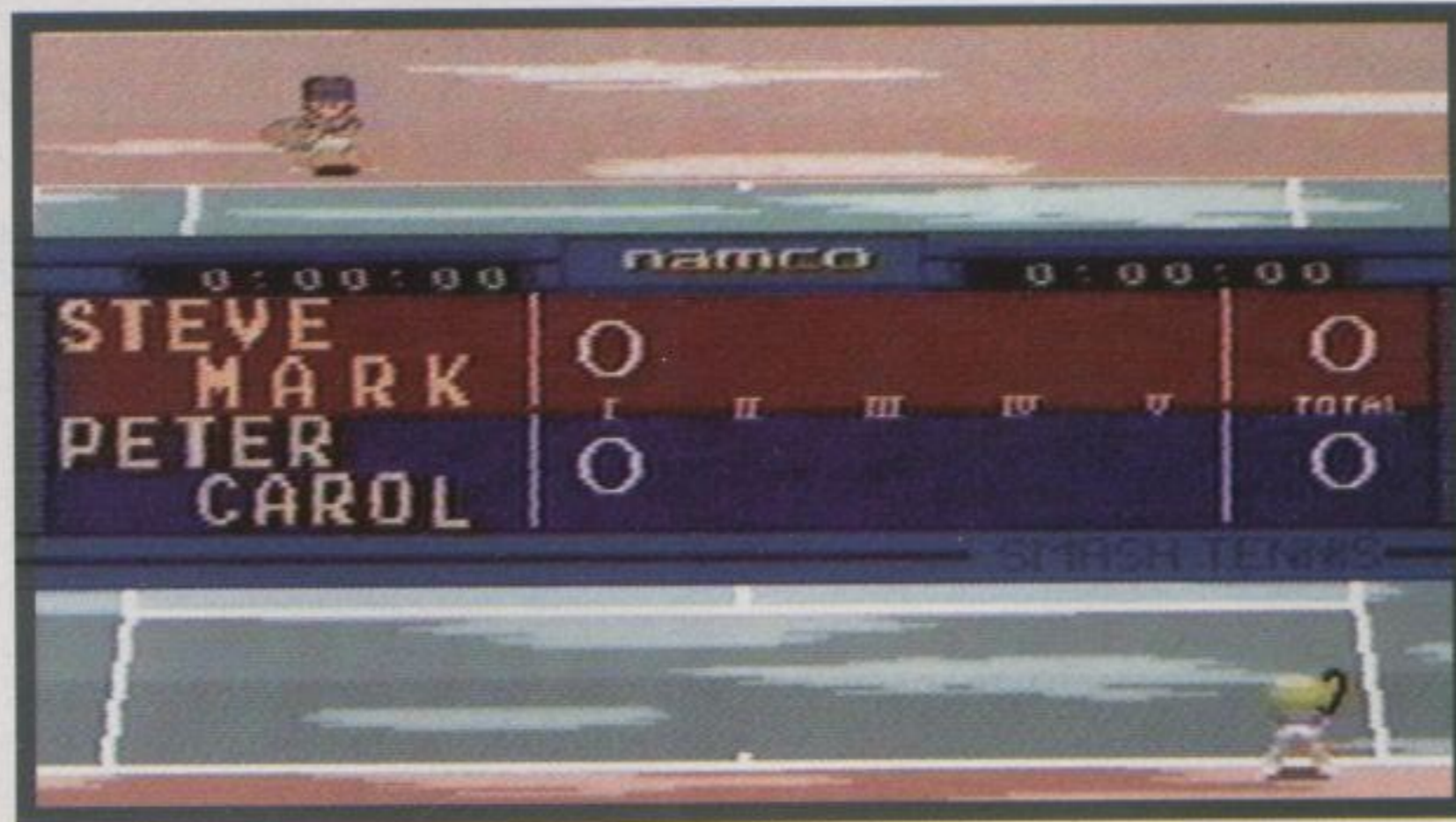
А как приятно попрыгать в новеньких кроссовках по зеленой, только что подстриженной травке! Тем более, что судьей выступает очень миловидная девушка. В моем вкусе, доложу я вам... Иногда виртуальный пейзаж буквально оживает благодаря стае птиц, поднимающейся в небеса...

— Да... но от этих телевизионных игр вечно рябит в глазах...

— Не извольте беспокоиться! Графика на уровне. При желании может обозначаться даже место удара мяча. Представьте себе! А шум ветра, а звуки прибоя, сопровождающие игру!

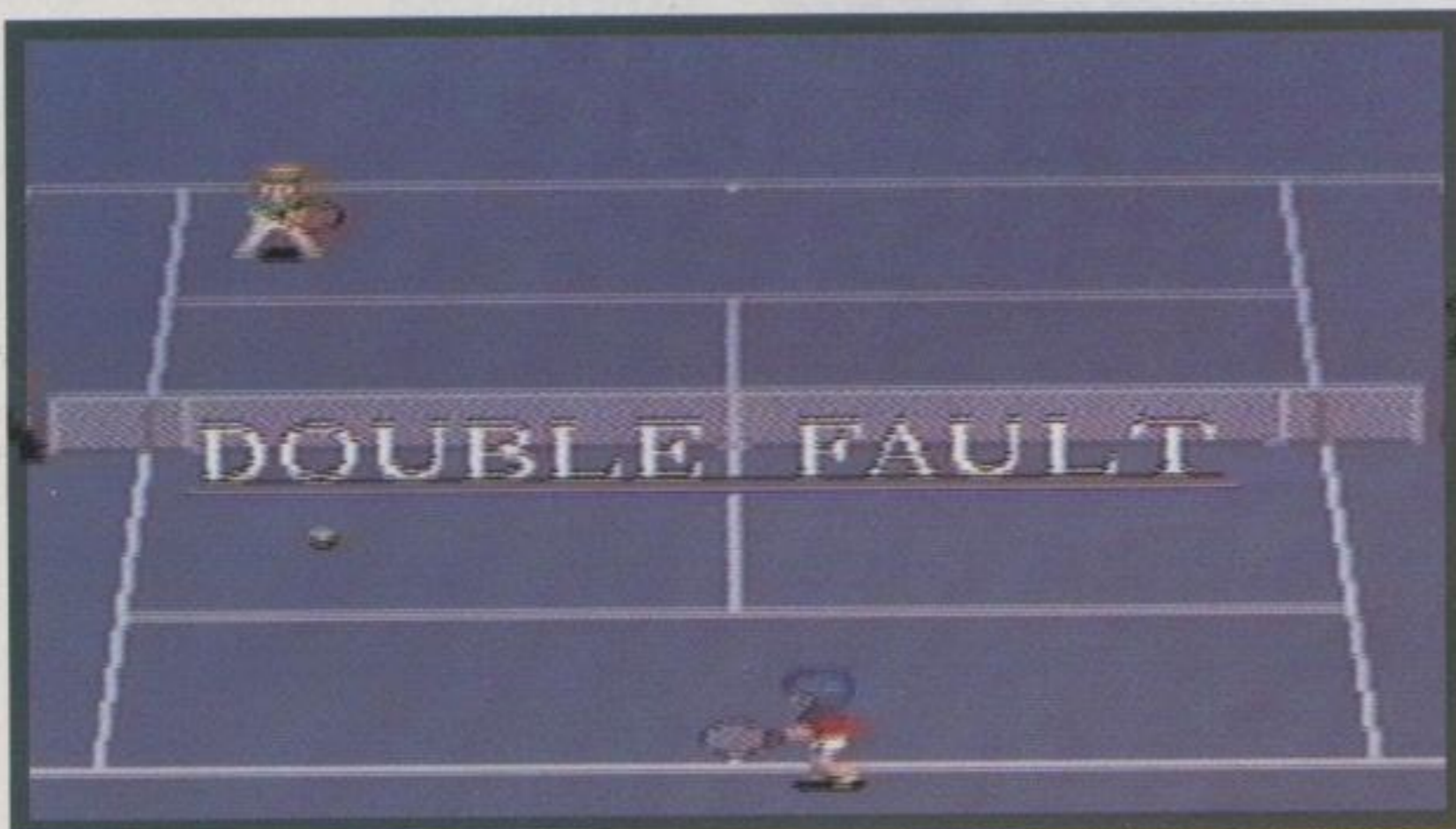
— Пожалуй, вы меня убедили. Рискну! Но пришел-то я совсем за другим: чтобы вы посоветовали моему четырехлетнему племяннику?

— Конечно же, Smash Tennis!



чется скинуть вниз не только мячик, но и свои телеса. Всегда мечтал почувствовать себя Икаром. До того,

...Надо ли говорить, что я тоже купила эту игрушку и, вволю наигравшись в нее, спешу с вами поделиться: игрушкопродавец был прав. Высказанная выше куча комплиментов, честное слово, не одна лишь реклама.



Название приставки: Super Nintendo
 Название игры: Smash Tennis
 Производитель: Namco
 Рейтинги:
 графика: 70 %
 звук: 75 %
 сюжет: 75 %
 Общий рейтинг: 75 %

Smash Tennis

GAMES MAGAZINE #4

Games Magazine

85

KENGA



Динозавры — хорошо, но на скейте лучше!

Антон Литвиненко

...Бегу я как-то по джунглям, никого не трогаю, разные фрукты-овощи собираю.

Все бы хорошо, да только под ногами мешаются глупые, а иногда и откровенно злобные звери. Делать нечего, приходится их перепрыгивать. Одно плохо: прыгать все время надо. Благо хоть иногда топоры с бумерангами попадают. Правда, лежат они почему-то в яйцах, но это дело десятое. Главное, что ими можно с успехом закидать все живое, что в изобилии кружит по экрану.

Ну как, ничего не напоминает? Нет, это не Super Mario, это Adventure Island 3, хотя практически ничем, кроме названия, эти игрушки не отличаются. Впрочем, слегка изменена графика (не в лучшую сторону), но игре это не мешает и другой ее не делает.

По ходу дела джунгли сменяются пещерой, потом вообще начинается подводный уровень. Кстати, между уровнями можно выбрать себе любую вооружение (разумеется, если оно у вас есть), а также "коня", ведь по ходу игры нужно помочь динозаврику вылупиться из яйца, за что тот будет вам безмерно благодарен и с радостью позволит себя приручить и оседлать.

А теперь несколько полезных советов. Не рекомендуется попадать в огонь (что вполне естественно) и наткаться на мигающие камни (а вот это объяснить уже труднее). Если очередной злобный зверь все-таки пробьется через ваши топоры и бумеранги, то на помощь может прийти динозавр. Правда, дальше придется идти пешком. Однако это лучше, нежели путешествовать в известном деревянном ящике. Кроме того, у каждого из динозавров свои особенности, так что иногда не стоит пересаживаться на свежевылупившегося друга человека. Лучше погонять еще немного старого товарища. Тем более, что динозавр — существо

выносливое, поэтому возить вас может сколько угодно. Динозавры — это хорошо, но иногда скейт лучше. Подобрал его, вы сможете пронестись через уровень много быстрее.

Да! Чуть не забыл: смысл игры в том, чтобы спасти любимую девушку от злобных инопланетян (не правда ли, знакомая ситуация?).

А вообще-то, игрушка вполне симпатичная. Не идеал, конечно, но играть в нее приятно.

Название приставки: Kenboy
 Название игры: Adventure Island 3
 Рейтинги
 графика: 30 %
 звук: 30 %
 сюжет: 50 %
 Общий рейтинг: 40 %



Ну, Тайсон, погоди!

Дмитрий Дмитриев



Punch-Out!! — это история о том, как один молодой парень (роль которого играешь ты сам), не удовлетворенный собственными физическими кондициями, решил заняться спортом, а точнее — боксом. Боксирование так привлекло юнца, что он стал готовиться не на шутку. И когда возросшее мастерство позволило ему иногда попадать по боксерской груше, в парне проснулся внутренний голос. "А не пора ли тебе помериться силами с самим Тайсоном?" — спросил как-то ехидный внутренний го-



лос. "Да кто он такой, этот Тайсон, пойду и намылю ему физиономию!" — решил наш герой и... пошел искать знаменитого американского громилу.

Оказавшись в Соединенных Штатах Америки, юноша познакомился там с негритенком Маком. Этот негритенок, буду-

чи молодым (сегодня ему около шестидесяти), имел честь состязаться с великим боксером, после чего всю жизнь носит вставную челюсть и улыбается. И парнишка, чей пыл к тому времени немного угас, решил, что Мак сможет подготовить его к непростому бою. Минули годы (две с половиной недели), он возмужал и поумнел. А вместе с умом и профессионализмом пришло понимание того, что теперь-то Тайсону не устоять. Одним словом, ну, Тайсон, погоди!

Тут-то игра и начинается. Для того чтобы добраться до чемпиона, тебе нужно одержать определенное количество побед. А это сложно, потому как у каждого соперника имеется свой стиль ведения боя (коронные удары, повадки, ужимки и прыжки), к которому надо привыкнуть. Поэтому будь осторожен и постарайся напасть... исподтишка.

Турнир, в котором тебе предстоит участвовать, международный, так что помимо обычных громил-боксеров тебе будут противостоять некие неземные существа. Бояться их, конечно же, не следует, но и подпускать к себе тоже. После серии побед у тебя появится возможность заполучить собственный код, чтобы впоследствии не начинать все сначала.

Игрушка имеет весьма простенькое графическое и звуковое оформление, но зачем они драке? Главное — видеть наглядную физиономию противника и хоть изредка попадать по ней. В общем, не обращай ни на что внимания, покрепче ухватись за джойстик и посылнее засвети этому занудному Тайсону! Чтобы знал, что и в России есть профессионалы кулака...

Название приставки: Kenga
 Название игры: Punch Out!!
 Рейтинги
 графика: 60 %
 звук: 80 %
 сюжет: 80 %
 Общий рейтинг: 70 %



KENGA

GAMES MAGAZINE #4

Games Magazine 86

Дави на газ — все будет рок!

Дмитрий Дмитриев

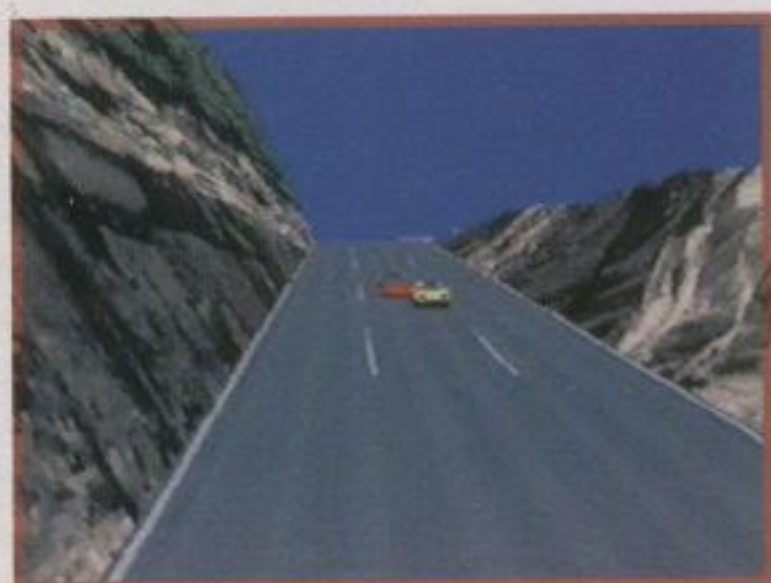
SONY
PLAYSTATION

...И я спрашиваю (только честно, смотреть мне в глаза!): кто из вас не мечтал сесть в чужой автомобиль, вставить ключ в замок зажигания, врубить сразу пятую скорость (меньше



нельзя, потому как душе требуется праздник — рев движка и визжание шин) и пра-а-ашвырнуться по ночному городу? А? Кто не мечтал — па-а-апрошу па-а-акинуть па-а-амещение!

И вот вы шелестите на 250-ти по едва освещенному проспекту, мимо молниями мелькают ночные шопы и загулявшие рестораны, парки, населяющие их памятники и мучающиеся бессонницей бомжи. Не сбавляя скорости, вы вписываетесь (или не вписываетесь — какая разница?!) в поворот, а потом тут же теряете управление и на полном ходу въезжаете во что-нибудь фонарное, бетонное и прямое. Но ничего не происходит: лишь чуть-чуть падает скорость, которую вы мгновенно приводите в чувство, утопив педаль акселератора до самого асфальта. И снова ветер и кровь в лицо, в уши hard'n'heavy, а стрелка спидометра готова пойти на второй круг. И снова вдоль дороги выстроились шеренги восхищенно салютующих бомжей, благодарных памятников, сияющих в вашу честь шопов и стреляющих шампанским ресторанов.



Но что вам слава, когда нет соперников? — дым! "Маньяки, ау! — дико кричите вы, разрезая ночной город вдоль и поперек. — Я жду вас!" И они откликаются: рядом тенью пристраивается десяток-другой надсадно ревущих авто, которые тут же, требуя дороги, начинают пинать вас битыми ободами колес и в блин раскатанными бамперами. И тогда... только тогда начинается подлинный праздник и рождается настоящий азарт!

Гонка! Спящий город в один миг протирает глаза и становится на уши, дабы поддержать вас. И вы не подводите: наконец-то почувствовав себя единым целым с машиной,



вы, сметая с пути расшалившихся соперников, вихрем влетаете в последний поворот и спустя мгновение рвете в клочки натянутую как-то разгильдяем ленточку. Все! Финиш! Водопад цветов, море шампанского, пьедестал почета высотой с Эйфелеву башню, звучное звание "Человек-машина" и...

И тут звонит мерзкий будильник. "Когда-нибудь я разобью тебя об стенку! — грозите вы этому механическому чудовищу. — Такой сон испоганить!.." Но в том-то и дело, что все описанное выше — отнюдь не сон. Перенесенные автором этих строк на бумагу ощущения были испытаны в действительности, когда приставка вобрала в себя CD с ласкающим слух названием Ridge Racer.

Игрушка предлагает вам промчаться по определенному маршруту и, естественно, дает шанс стать чемпионом. Но прежде чем вы окунетесь в гоночный азарт, нужно войти в меню Option и выбрать автомобиль, трассу, музыку (практика показывает, что если вы сумели подобрать классный музон, игра становится в тысячу раз увлекательней) и коробку передач. Впрочем, не все сразу, давайте вернемся к нашим баранам, то есть к авто.

Их четыре. Как опытный автомобильный ас, советую вам остановить свой внимательный взор либо на зеленом, либо на синем автомобиле. Оба в меру красивы и маневренны (оставшиеся машины — не для новичков).

Немаловажную роль в RR выполняет трасса. Если вы достигли вершин этой компьютерной гонки, то будьте любезны пройти туда, где соревнуются пилоты высшего класса; если же у вас за спиной всего лишь двух-трехдневный стаж вождения, то раз за разом пробуйте начинать ралли сначала. Только так можно набрать необходимую практику.

Несколько слов о музыке, звучащей в игре. На мой взгляд, она заслуживает самой высокой оценки. Велик и выбор. Как говорится, на любой вкус. Впрочем, я что-то не нашел полонеза Огинского и первой симфонии Чайковского. Но ведь под них и чемпионом не стать. В общем, полагаю, что вы, как и я, предпочтете нечто зверско-рокерское (этого добра в игре навалом). И как только громкость динамика вашего телевизора достигнет апогея, уверен, в вашей душе что-то перевернется и вы почувствуете себя самым счастливым человеком



Ridge Racer

GAMES MAGAZINE #4

Games
Magazine

87

земного шарика. Неужели сомневаетесь? Обязуюсь лично извиниться перед каждым ничего не почувствовавшим и написавшем об этом в "Магазин Игрушек". Напротив, мои поздравления всем тем, кто

ете "сделать" эту дюжину наглецов. Задача, на первый взгляд, кажется довольно простой, но это зрительный обман (а может, обман самомнения). Пресловутое первое место действительно требует избегать

с различными летательными аппаратами (вертолетики, самолетки и, много реже, тарелочки — летающие, конечно). Эти штуки не будут ни мешать, ни помогать. Поэтому попросту не берите их в голову.



меня понял! Дави на газ — все будет рок!

И последнее, о чем я должен предупредить вас, прежде чем вы отправитесь в путешествие в мир ревущих моторов и беснующейся где-то за экраном публики. Речь — о коробке передач автомобиля. Новичкам, естественно, ни о чем другом, кроме автоматической коробки помышлять не стоит. Иначе кучка серого вещества (это у вас в голове) будет занята исключительно тем, чтобы давать вовремя команды на переключение рычага скорости. А это утомляет. Зачем вам подобные нагрузки? Вы же сели отдохнуть, не так ли?

Все. Стартуем. Ваша рука нервно подрагивает. Начался отсчет времени: четыре, три, два, один и, наконец, поехали! Сразу хочу предупредить об одной маленькой, но существенной детали. Не давите на так называемый "газ" до слова "старт". В противном случае ваше авто стопроцентно замешкается в начале гонки, и шансы на победу резко упадут.

Но вот мы в пути. Если вы выбрали обычный тип соревнований, то довольствуйтесь двенадцатым местом. Победа, естественно, придет только тогда, если вы суме-

столкновений с соперниками (любая авария — это падение скорости). Впрочем, если ваш конкурент, который все время маячит впереди и не дает себя обогнать, надоел вам хуже горькой редьки, смело идите на таран (зрелище весьма любопытное). Гарантирую: парень больше никогда не будет высываться.

Но на этом сюрпризы от производителя не кончаются. Вы можете участвовать в гонке и одновременно лицезреть... свое любимое авто, либо сделать так, чтобы ощущать себя сидящим в салоне. Если за машиной наблюдать сверху, то это значительно облегчает управление (хотя, кому как удобней). Если же вы рискнете "поместить" себя в внутрь вашего верного "мустанга", то, уверен, будете мне рукоплескать. За дельный совет. А также производителю — за шикарную графику. Любой поворот, и ваш мозг произвольно встречает его соответствующим телодвижением. Чувство хорошо знакомо тем, кто любит трехмерные игрушки (какие не скажу).

Мчась по трассе, старайтесь хоть краем глаза поглядывать на дорожные знаки — так вам будет легче сшибать всевозможные преграды. Кроме того, вы встретитесь

Итак, теперь вы на все сто подкованы. Осталось схватить в руки джойстик и ринуться к вожающему первому месту. И оно обязательно будет вашим. Не сразу, конечно, но будет. Успех вскружит вам голову. Квартира будет ломиться от призов, которые потеснят всю семью в коридор. Или на кухню. (Что поделать, наши квартиры, увы, не предназначены для подобных достижений.) И постепенно вы, подбиваемые упреками домашних (мол, ты что, с дуба рухнул? куда мы будем девать новые призы?), охладеее к Ridge Racer.

Но, друзья мои, это ошибка. Первые места в групповой гонке — это, конечно, здорово. Да только абсолютными чемпионами не рождаются, а становятся. Становятся в случае успеха в заезде "одиночек". Полагаю, намек ясен. Удачи вам на дорогах RR!

Название приставки: Sony Play Station

Название игры: Ridge Racer

Производитель: Namco

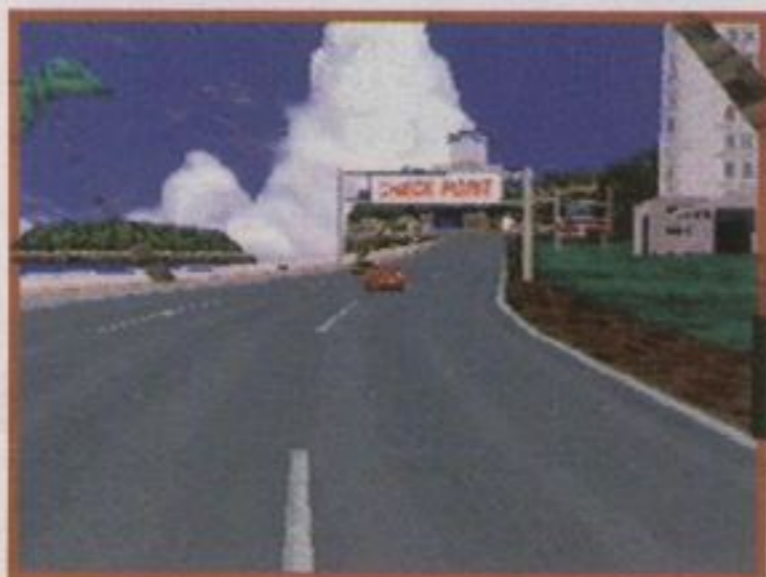
Рейтинги

графика: 100 %

звук: 100 %

сюжет: 100 %

Общий рейтинг: 100 %



Ridge Racer

GAMES MAGAZINE #4

Games Magazine

88

Игра Pinguin Wars

Чтобы поменять (выбрать) уровень, на экране выбора героя:

- выберите-таки героя,
- нажмите L и B,
- нажмите A,
- нажмите START.

Игра QBILLION

Пароли:
WALL
IDEA
NOON

Игра Snoopy's Magic Show

Пароли:
1N1B XZ10 V5K2 CA1H 424V VS10 C417 CS1V VU10
12ET 2UV4 VU12 Z2JH 2207 C21I ZUUV 7UBB BE10 CE1Q NEO4 CEIB VHNX 1H11 B6NO CD1T CD1D

Приставка 3DO

Игра John Madden

Остановите игру. Наберите Right-Down-Left-Up-Right-Down и наблюдайте за судьей. Попробуйте также набрать Left-Down-Right-Up-Left-Down.

Игра Total Eclipse

1. Выбор раунда.
В опции QUIT/Previews нажмите X и, не отпуская, наберите B, L, A. После этого вы услышите подтверждающий сигнал и увидите меню выбора раунда.
2. Свободная полетная зона (бесконечная, свободная от врагов тренировочная зона).
Начав игру, остановите ее. Имея подсвеченный пункт Play Game, наберите B,A,C,A,B,A,L. Одновременно нажмите R и L, а потом X,X. На экране появится череп. Затем наберите L,A,B,L,A,B,X,X,X.
3. 99 "жизней".
Повторите действия по предыдущему коду до появления черепа. Нажмите P, появится еще больший череп. Нажмите A,A,B,B,C,C,L,L,R,R,P. Игра перезапустится с 99 "жизнями".

Игра The HORDE

Чтобы просмотреть все видеовставки подряд, удерживая UP, нажмите A, B, затем Pause. Теперь наберите R,A,L,L,O,U,B. Снимите паузу. Чтобы прервать видео, просто нажмите STOP.

Игра The Super Wing Commander

- Находясь в салоне, нажмите клавишу X и удерживайте. Наберите B,B,C,C,A,A. Услышав звук, отпустите X. Теперь нажмите L+R+P (одновременно!). Вы попадаете в меню DEBUG. Затем следуйте экранным подсказкам. Вы можете, к примеру, посмотреть все видео, прослушать всю музыку, а также установить несколько флагов:
- Killable — False — теперь вас невозможно подстрелить;
 - Bangable — False — не страшны столкновения с астероидами и другими кораблями;
 - Picker — False — в меню Choose Campaign и Choose Mission можно выбрать любую миссию или кампанию;

Finger of Death — нажмите в бою левый или правый Shift и B, и цель будет уничтожена.

Приставка Sega MegaDrive

Игра The Pirates of Dark Water

Пароли к уровням:
2 — IJBDIA 6 — STOYODA
3 — RIJAZIM 7 — SNIBBOR
4 — JESSICA 8 — ALARTUS
5 — SCOOPYD 9 — RADARAL

Игра Tiny Toon Adventures

Код последней гонки:
ZDWQ WWBQ ZKWW QZBQ ZGDD

Игра Road Rash 2

Код последнего этапа:
20QI DIF2

Игра Gun Ship

Код второго этапа:
19542366

Игра Rolling Thunder

Коды уровней:
Сложность Normal
1 — ABJOA 6 — FJEOF
2 — SUEPP 7 — SAELI
3 — AOPPO 8 — UBEXL
4 — KSEPP 9 — BZILK
5 — KIEPZ 10 — HJIOU

Сложность Hard

1 — RISKY
2 — CKJOX
3 — XXPLO
4 — OUJOZ

Игра Ecco the Dolphin

- 1 — Undercaves — PZJBONCB
- 2 — The Vents — TTDFONCX
- 3 — The Lagoon — LGIKZAJR
- 4 — Ridge Water — MVXVKEIV
- 5 — Open Ocean — BTFSKEIN
- 6 — Ice Zone — CVDHLEIE
- 7 — Hard Water — GQZCLEIU
- 8 — Cold Water — RAEOLEIG
- 9 — Open Ocean — QWBZIEIG
- 10 — Island Zone — IJXCKEIM
- 11 — Deep Water — WGKZKEIH
- 12 — The Marble Sea — QMXVMEIS
- 13 — The Library — LSFZMEIF
- 14 — Deep City — XHTGNEIC
- 15 — City of Forever — QNJKLEIT
- 16 — Pteronadon Pond — MEWJOBIS
- 17 — Orgin Beach — GVRYNBIM
- 18 — Trilobyte Circle — AOLCOBIV
- 19 — Dark Water — ZIVCRBIE
- 20 — City of Forever — SOBTDIL
- 21 — The Tube — UBJEGAIW
- 22 — Welcome to the Mashine — NSPPGAIX
- 23 — The Stomach — XOVANAIV

The Secret Password — LIFEFISH

Игра Battle TEch

Коды уровней:
2 — STJNNN
3 — GRBCHV
4 — BBYLND
5 — BMBRMN

Игра Splatter House III

Коды уровней:
2 — REISOR
3 — NAMEPA
4 — TABRAE
5 — HTRACM
6 — IRTACK

Игра Predator 2

2 — KILLERS
3 — CAMOUFLAGE
4 — LOS ANGELES
5 — SUBTERROR
6 — TOTAL BODY

Игра Cosmic Space Head

1 — YGC7 4EEA WUWI 3S8R MS6B
2 — DGHF JFE6 WWXI ISW8 M76S
3 — DGHF BFE6 ZWLA LRW8 IM6P

Игра LHX Attack Chopper

Код последней миссии:
CCYAR4C

Игра Road Rash 3

Код последней гонки:
3DM1 TSNO

Игра Urban Strike

Пароли на все миссии:
2 — C9NWPSKB7S9 5 — L67FCW63FZJ
3 — 9GDTXU9N37V 6 — GP7XZHBD4KW
4 — NBV9BRPMYN4 7 — W7XYL6M7ZLK

Игра Techno Clash

Коды уровней:
2 — ZPXOBPAW 5 — UPZR45AY
3 — EP5OPEL 6 — 6SMWM5CD
4 — CZ6UTCAE 7 — XYRC4YCD

Игра True Lies

Коды уровней:
2 — QMMKNMD 6 — JWLNDNB
3 — GMXJJMY 7 — JXPDXVH
4 — GDCGHKW 8 — HJBGBJC
5 — BDCLGDL 9 — BHHMCFM

От редакции.

Объявляем благодарность (конечно же, с занесением в личное дело!) **Александр Владимировичу ПАНОВУ** (он же Dr. Arcada), проживающему в городе Северске-17 Томской области, за присланные коды к игрушкам на платформе Sega MD. Спасибо, Doctor. Лечите нас и дальше!



Wimbledon на дому

Алексей Бобров

Теннис... При этом слове автоматически представляешь себе некий травяной (земляной, тартановый) прямоугольник, именуемый кортом, двух крепких орлов, которые его безжалостно топчут, и болельщиков на трибунах, дружно ревущих что-нибудь типа: "Судью — на мыло!". Но это еще не теннис. Основной атрибут этой забавы богатеньких — Теннисный Мяч. Конечно, при желании можно играть и футбольным мячом, и баскетбольным, и, извините, каменным мячом для загадочной игры "кегельбан", но это уже не теннис. Так мне кажется.

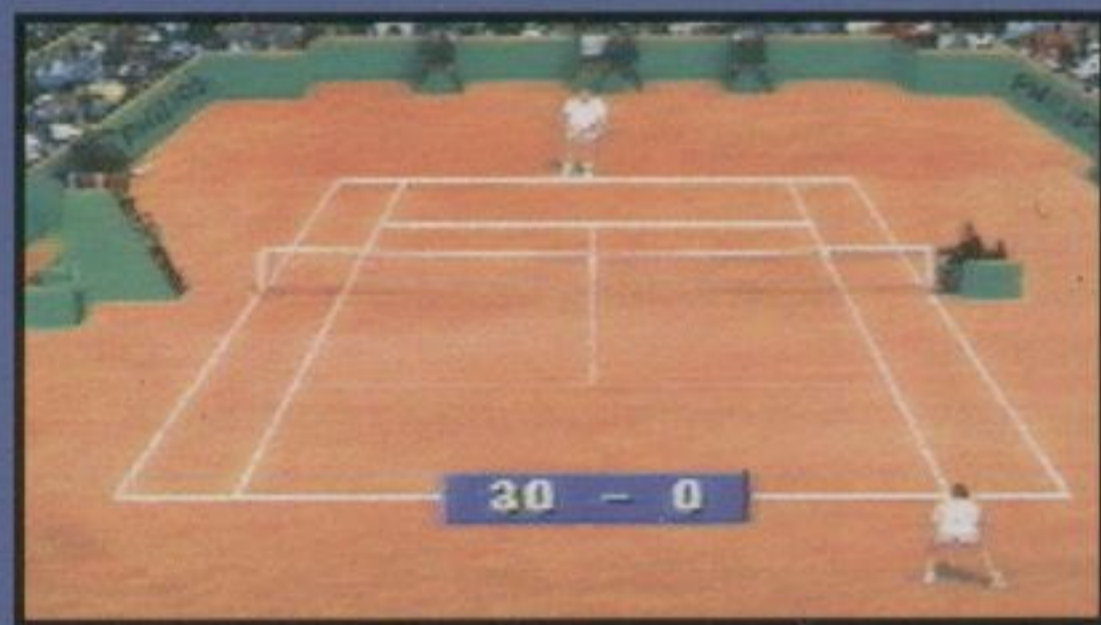
А теперь быстренько забудьте все то, о чем мы только что говорили, и представьте себе две тысячи какой-нибудь год, чемпионат по теннису. Надрываются оцифрованные болельщики, бегают не менее оцифрованные теннисисты... Ни настоящего корта, ни подлинных ракеток, ни даже Теннисного Мяча! Все опошлено! Полное угасание, и вообще — хоть стреляйся...

Но не стоит немедленно нажимать на спусковой крючок. С реальными спортом и физкультурой в космическо-думском будущем, конечно, неладит, но ведь у вас есть замечательный компьютерный International Tennis Open (по-русски и покороче, и звучнее — теннис), выпущенный фирмой Infogrames. Настоящий домашний Wimbledon. При известном усердии вы запросто сможете так натренировать мышцы больших пальцев правой и левой рук, что вам не будет равных на компьютерных кортах будущего. Другой вопрос, что за долгие дни и месяцы тренировок могут атрофироваться все остальные мышцы, но, как говорится, нет худа без добра. И наоборот.

Итак, вы забыли об упадке живого спорта, своим желанием сунуть голову

под гильотину (или как вы там хотели?) и приняли единственно верное решение стать крутым виртуальным теннисистом. Для этого нужны сущие пустяки: приставка CD-i, теннисный "сидюк", о котором мы начали беседу, и... Чего же еще? Все, больше ничего!

Первым делом выберите себе достойного противника. Так как вы пока чайник, подключите второй джойстик (благо фирма Infogrames позаботилась о вашем спарринг-партнере) и позовите вечно свободного соседа-алкоголика, который, вам на счастье, не сечет не только в теннисе, но и в приставках. Лучше и достойней соперника не сыскать. Когда соседу надоест парная игра и он пойдет во двор иг-



рать на троих, можете осторожно переходить на режим "1 Player".

Здесь вы автоматически становитесь многообещающим начинающим теннисистом. Ваша задача-максимум — выиграть три чемпионата по теннису: в Лондоне, Нью-Йорке и Париже. Но прежде чем отправляться на соревнования, желательно провести четыре дружеских встречи с лучшими игроками мира, в роли которых выступают загадочные Джулио Джименеза, Томас Ульман, Эрик Андерсен и, конечно же, Роберт Гаретт.

Победа в каждом поединке повышает ваш рейтинг в списке IWP (если вы знаете, что это такое, прошу вас позвонить в "МИ" и попросить г-на Боброва — поговорим-обсудим). Когда-нибудь — может статься, что ваша приставка к тому времени будет еще работоспособной — вы станете первым в этом списке. Однако пока, после общения с соседом, даже и не пытайтесь победить, лучше проведите еще одну тренировку — с автоматом. Автомат — это такой большой холодильник, изредка рожкающий и плюющийся в вас мячи. На мой взгляд, это самое идеальное тренировочное средство (даже лучше соседа).

Да, но как же все-таки играть? Если вы думаете, что нужно лишь подвести иг-

рока (курсором) к предположительному месту падения мяча и нажать одну из двух оставшихся на джойстике кнопок, то вы... почти правы. Так играть действительно можно. Но гораздо азартней (и продуктивней) бить по мячу, имея в виду не просто послать его подальше от себя, а пытаясь обмануть соперника. Тут-то и надо использовать хитрые комбинации из двух клавиш, описание которых вы найдете в документации (или нащупаете сами).

Вообще говоря, авторы игрушки честно признаются, что их первой целью было создание наиболее точной имитации настоящего тенниса. Эволюции мяча в игре были подвергнуты строгим математическим расчетам, что привело к разработке соответствующей модели;

кроме того, была создана экспертная система, занимающаяся моделированием стратегии игры для каждого теннисиста. Конечно же, эта система иногда ошибается, но, как объясняют разработчики игрушки, это сделано специально, дабы избежать возможности соревнования с непобедимым соперником.

На сверхреализм игры работает и фонограмма, исполненная Дж.Эдди, знаменитым комментатором теннисных турниров, чей акцент узнается мгновенно жителем любой сибирской деревеньки.

В общем, фирма Infogrames постаралась на славу, теперь придется постараться вам, так как выиграть в этом домашнем Wimbledon'e довольно сложно.

P.S. Ну, а что делать, если первое место вам не светит принципиально? Да все, что угодно. Можете встать на голову и попробовать так пробежаться от Москвы до Конотопа. Можете пойти в школу уже 1 августа. Можете... Лишь об одном вас прошу: не стоит играть с ненавистным теннисным "сидюком" в бумеранг. "Сидюки", знаете ли, плохо летают. Совсем негодные летуны. Сам пробовал.



Название International Tennis Open	
Производитель: Infogrames	
Рейтинги	
графика:	80%
звук:	30%
сюжет:	50%
Общий рейтинг:	60%

Классику РС в отпадный Magazine!

Я живу в Тольятти, но, представьте себе, ваш журнал добирается даже до такой глухомани. Сколько ни читал компьютерных изданий, но такого, как в "Магазине Игрушек" — свежего, компьютерного (то есть своего) — нигде не видел. Честное слово, у вас получился отпадный Magazine!

Это хорошо, что вы так много внимания уделяете новейшим игрушкам, но порой хочется вспомнить и что-нибудь древнее, с чего начинались компьютерные развлечения. Я не призываю вас описывать и рецензировать игры 1987-91 гг., просто было бы приятно почитать какие-то обзорные материалы, где проводились бы сравнения между тем, что выпускается сейчас, и, скажем, классикой РС. На мой взгляд, сегодня народ кормят исключительно 3D-играми, в которых одно удовольствие — ходи и убивай. Конечно, раньше игровые программы были попроще, зато отличались разнообразием, насыщенными сюжетами. Лично мне очень нравятся квесты и ролевые игры. В общем, мне кажется, что рубрика "Классика РС" могла бы украсить журнал.

Леонид Карпенко, Тольятти.

Редактор. Хорошая идея. Подумаем... Впрочем, что здесь думать, ковать надо! При чем ковать вам, дорогие читатели. Не понимаете? Объясню: аккуратно в третьем номере "МИ" (см.!), еще до прихода письма Леонида из "захолустного" Тольятти (это, кажется, на Чукотке?), мы объявили конкурс среди читателей на лучшую рецензию (описание) компь-

ютерной игровой программы. Любой — старой, новой, седой, патлатой, для трехлеток, пенсионеров и т.д. Лишь бы рецензия была талантливой...

Иначе говоря, рубрику "Классика РС" — своими руками!

У нас ходят слухи...

Во втором номере журнала вы пообещали, что будете печатать некоторые письма. У меня к вам огромная просьба: опубликуйте, пожалуйста, мое письмо. А для чего — сейчас объясню. Дело в том, что я давно мечтаю найти друзей по переписке, которые любят Quest'ы и с которыми можно было бы делиться секретами, опытом и т.д. Я прошел массу игр и готов оказать помощь всем в ней нуждающимся. Вот мой адрес: **606034, Нижегородская область, г.Дзержинск, ул. Галкина, д. 8-Б, кв. 45, Белякову Сергею.**

И еще одно. Ответьте мне, пожалуйста, на такой вопрос. Во втором номере журнала на предпоследней странице обложки изображен человек с немного открытым ртом и малость выпавшими глазами, так вот, у нас ходят слухи, будто это один из ведущих телепередачи "От винта" (она идет каждую субботу в 8.30 утра). Правда ли это?

Сергей.

Редактор. Что ж, если обещали — публикуем. Мы такие, мы очень обязательные: что кому обещали — всегда выполняем. Тем более — такой замечательный повод, Сергей готов помочь всей России проходить квесты. Сережа, вы не опасаетесь, что вас засыпят корреспонденцией? Сережа, вы не боитесь

знаменитости? Ведь квесты — это как теория относительности г-на Эйнштейна: все слышали, что такая есть, но КАК и О ЧЕМ — никто не знает. Не знает, но страсть как хочет узнать. И тут вы...

И о слухах по поводу г-на ведущего. Отвечу уклончиво. У нас в Москве на этот счет поговаривают, что... Но мы считаем, будто... С нами можно спорить (и ведь некоторые фомы неверующие спорят!), но, думается, наша позиция не так далека от истины в последней инстанции. Привет!

Прямоугольник — не в кассу!

Здравствуйтесь, ув. редакция. Вы просили писать, если возникнет желание. Желание возникло. Пишу.

Второй номер журнала немного огорчил, правда, по мелочам и в вопросах оформления. Так, разноцветный прямоугольник в нижнем углу страницы — не в кассу. Его можно, как минимум, раза в три уменьшить. Обычно у всех журналов есть свой постер, где же ваш? Титульный лист перед рубриками можно было бы как-нибудь украсить, а не оставлять его почти белым. Например, перед рубрикой Sega нарисовать фирменный логотип... Есть претензии к рубрике News: по-моему, неудачно выбран цвет, на котором она печатается...

Без подписи.

Редактор. Ув. б/п! Прочитал ваше письмо. Возникло желание ответить. Отвечаю.

Вы правы, вопросы оформления — вещь немного огорчительная. "Дезигн" второго номера в самом деле подкачал: очень много цвета и карти-

нок. Как-то нескромно. А главное — все это на слишком хорошей бумаге! Теперь о конкретике. По вашему желанию разноцветный прямоугольник (который не в бухгалтерию) в три раза уменьшен и с угла страницы изгнан. Нечего ему такому большому там ошиваться!

Далее. На днях зашел в магазин "Союзпечать" — на предмет проверки ваших слов о наличии в каждом журнале портрес... постр... то есть портесов. Вероятно, вы что-то напутали. Просмотрел 18 изданий, но портес оказался только в одном — в журнале Академии сельскохозяйственных наук "Вестник свиноводства". Повесил его в редакции. Теперь портес есть и у нас. Заходите, покажу. Мы к нему уже привыкли и считаем его своим.

Насчет "почти белых титульных листов". Вы совершенно правы. Надо их разукрасить. Только почему нам? А вы, читатели, на что? Короче говоря, вот что предлагают наши замечательные художники из CompuTerra Design Group: они наносят на эти листы контуры всемирно известных живописных полотен, а вы их закрашиваете. В свободное от чтения журнала время. Акварельными красками. Идет?

Почему нет рубрики "Письма"?

У меня есть IBM PC и я хотел бы узнать, где можно доставать новые игры? А еще хочу попросить, чтобы вы поменьше писали об объемных играх, то есть играх на CD, и побольше — о простых, ведь хорошие машины есть не у каждого. А рецензию желательно сопровождать ценой этой игрушки и адресом фир-

мы-продавца. И последнее. Почему в журнале нет рубрики "Письма"? Если она появится, ответьте, будет ли описываться игра Mortal Kombat 3?

Антон Комаров, Москва.

Редактор. Начну со слова "доставать", которое вы, Антон, скоропалительно употребили. Очень уж оно странное и древнее. Прямо из тех времен, когда некто Л.Брежнев играл в "Дум" для ЕС ЭВМ. Не надо сейчас ничего доставать, Антон. Просто следует заглянуть в какой-нибудь компьютерный салон, где торгуют легальными играми, и выбрав то, что душевнее угодно, купить. В Москве подобных заведений предостаточно и адреса их можно узнать, если, например, пролистав этот номер журнала, найти рекламу фирмы "Бука". Это раз. Второе. Хорошие машины есть не у каждого — это факт, но факт и то, что компьютеры (хорошие, плохие — любые) есть далеко не у каждого, и следуя этой логике, вообще не стоило издавать журнал... Третье. Рубрика "Письма" появилась. Ура (радуюсь вместе с Сергеем Ивановым из Москвы, который робко спрашивал: а нельзя ли?..)! Ну, а Mortal Kombat 3, надеюсь, уже будет на вашем "винте", когда этот номер "МИ" поступит в продажу.

"Коронки" из Royal Rumble

Хочу поделиться с вами и с читателями журнала тем, что знаю о замечательной игре Royal Rumble. Это компьютерные бои на ринге, реализованные для приставки Sega MD... У каждого бойца есть свои коронные удары. Они эффективны тогда, когда у

противника осталось меньше половины "жизненной энергии".

Hulk Hogan — встать над соперником и нажать "Z". Crush, Shawn Michaels — подойти сзади шатающегося противника и нажать комбинацию "Вперед-Z". The Model, Bret Hit — встать со спины лежащего бойца и нажать "Вперед-Z". The Undertaker, Papa Shango, Razor Ramon — во время схватки нажать "Turbo Z". The Narcissist — то же самое, только перед захватом нажать "Вверх-Вниз". Randy Savage — при лежащем в верхней части экрана противнике следует залезть на канаты (угол ринга) и нажать "Z".

А вот управление: "A" — бег, "B" — удар рукой, "C" — удар ногой, "X" — царапанье глаз, "Z" — удушение, "Y" — захват. Когда соперники схватились: "B" — бросок и удар о землю, "C" — удар головой, "Y" — бросок через себя, "Z" — у противника ломается хребет...

Лев Юдин, Москва.

Редактор. Мы довольны, что читатель прислал такое актуальное письмо. Точно подгадал! Ведь именно в этом номере "МИ" мы публикуем рецензию на игру Royal Rumble (см. стр. 66, материал Влада Дмитриева "Кровь на ринге..."). Спасибо, Лев. Ваше лыко легло в благодарную строку. Только вот, девушка-оператор, которая набивала этот текст сказала... Хотите знать, что она произнесла? Она сказала: "Фи!.." Ну в самом деле, Лев, вы бы о чем-нибудь более гуманном написали, а? "Царапанье глаз", "У противника ломается хребет", "Удушение"... Что за лексика?! Фи да и только! Пришлось отпаивать барышню валерьянкой. А потом она запросила пеп-

си-колы и напористо заговорила о молоке за вредность и повышении зарплаты. Беда с вашим письмом, Лев...

Чтение с увлечением

Второй номер "Магазина..." — это что-то! Никогда раньше не читал с таким увлечением!

Дмитрий Каренко, Новосибирск.

Редактор. А я, Дмитрий, представьте, читал. Повышенной интересностью обладают третий и четвертый выпуски "МИ". И уж совсем увлекателен пятый номер, материалы которого лежат сейчас передо мной. Но, думаю, это не предел: шестой "Магазин..." по этой части переплюнет их всех. Впрочем, что мы все о журнале да о журнале? Кроме нас довольно интересно пишут такие ребята, как А.Пушкин, Ф.Достоевский, В.Набоков, Г.Миллер, В.Сорокин, Д.Джойс, а также братья Вайнеры, Агния Барто, Николай Носов и мой сосед дядя Жора (у него нет горячей воды, и он все пишет, пишет...).

"И вообще симпатюлочка!" (наш хит-парад)

...На мой взгляд, ежемесячный журнал развлечений "Магазин Игрушек" самый:

а) крутой и прикольный в мире (Виталий Круглов, Санкт-Петербург, Юрий Тюкин, Ростов-на-Дону);

б) замечательнейший, интереснейший, красочный и с ласковыми пожеланиями (? — **Ред.**) (Николай Сомов, Ярославль);

в) DOOM'омоподобный (Игорь Белко, Гомель);

г) познавательный (Д.И.Пищиков, Москва);

д) обожаемый (Егор, фанат "МИ");

е) понравившийся (Денис Филимонов, Москва);

ж) потрясающий по части размера (? — **Ред.**), полиграфии и цены (Андрей и Георгий, студенты, Москва);

з) информативный (Дмитрий Рамазанов, Екатеринбург);

и) страстный, красивый и вообще симпатюлочка (девушки-фанатки из Люберец);

к) лом и в кайф (С. Михайлов, Санкт-Петербург);

л) порадовавший (без подписи, но из Звенигорода Московской области);

м) балдежный и отпадный (Слава Л., Урюпинск);

н) принципиальный (Виктор Поклад, Кострома);

о) хорошо оформленный (Левон Зироян, Краснодар, Алексей Ситов, Москва);

п) классный (Игорь Лавров, Шебекино Белгородской области, Раймонд Сакараули, Москва и др. игроки);

р) классный журнал компьютерных достижений (Сергей Иванов, Москва);

с) потрясающий (Николай Щербаков);

т) захватывающий (Петр Черкасов, город на Неве);

у) почитаемый (Григорий Казазян, Новочеркасск)...

Редактор. Тронут. Вместе с вами, друзья, балдею и отпадаю, иногда DOOM'аю, радуюсь, прикалываюсь, хоть мне это и в лом. Реже красуюсь и симпатюлюсь, но зато всегда получаю классную информацию и трясусь по части размера и прочей цены. Все и почти всегда — нравится, особенно ваши

письма, которые я страстно обожаю, познаю, коими принципиально интересуюсь, от которых кайфую и крутею и в которых все-все замечаю! С ласковыми пожеланиями, захватывающий и почитаемый Редактор.

DOOM — на помойку!

DOOM, а еще Heretic и Dark Forces — самые уродливые игры. Я бы их выкинул на помойку. Чем больше я в них играю, тем ужасней они мне кажутся. А как сильно устаю! После смены могу играть только в старые добрые игрушки типа Colour Lines и, естественно, Tetris. Так сказать, оттягиваюсь. Вот это настоящие "компьютерные развлечения"! Спасибо господину Пажитнову за его гениальную идею. Передайте ему от меня привет. И еще. Был бы очень признателен, если бы вы опубликовали большое интервью с этим замечательным человеком. Кто он, откуда, из каких, чем сейчас занимается. Заранее благодарю.

А от DOOM'a, про который ваш в общем-то приличный журнал все уж прожужжал, хочется на стенку лезть, честно говорю...

Юрий Блинов, рабочий, Саратов.

Редактор. Что же вы себя так насиливаете, Юрий? Особенно после смены? Так ведь не долго и того. На стенку полезть. И ужаснуться. Да вы сами все знаете!..

Мой вам совет: сотрите вы эту гнусную игру, право слово (до помойки, небось, далеко идти, а вы после смены). А то она жизни-то не даст. Она приставучая. Делается это

просто: подводите курсор к директории DOOM и нажимаете клавишу F8. Глупая машина поинтересуется: файлы на тот свет отправлять скопом или поодиночке? Кричите: "Скопом!" и жмите All! На всякий случай запустите после этого дефрагментацию (это в Norton Utilities). Если этого не сделать, живучий DOOM будет мучиться на вашем винчестере еще дней десять (вы же, надеюсь, не садист?). А так умрет почти мгновенно. Все, вопрос решен. Больше ни один гад, то есть DOOM не сможет мешать вам после напряженных трудовых будней. Отдыхайте спокойно, резвясь в душевную игру "Тетрис".

А по поводу интервью с метром А.Л.Пажитновым — это вы в точку. В планах редакции такая задумка есть (вот тогда и привет от вас передадим). Ну, а из каких г-н Пажитнов, могу ответить вам сразу: он из наших, из российских, из славян!..

Водятся ли в природе чудо-приставки?

...Мне хотели купить приставку Panasonic 3DO 32-bit, но, узнав от друзей, что есть еще и 64-битные приставки, я попросил родителей не тратить зря денег, а копить еще. Однако я до сих пор не могу понять: есть ли эти чудо-приставки в природе? Если есть, то как они называются, где продаются, на чем работают (явно не на бензине! — **Ред.**) и какого класса на них игры?

Дмитрий Самсонов, Саратов.

Редактор. О'кей, Дмитрий! Specially for you ваш тезка Дмитрий Ключев подготовил обзорную статью "TV-приставки: ро-

скошь или средство?", из которой лично я уяснил, две вещи: во-первых, чудо-приставки в природе водятся, во-вторых, расчудесные 64 бита — это пока роскошь. Роскошный вы человек, Митя, коль о такой штучке мечтаете. Привет вашим родителям.

Аднако...

GM аднако — это то чяво бы я хател пачитать. GM — это эстетическое наслаждение. See you in next ankets.

DEN Seeker, Novosibirsk.

Editor. Hi, Seeker! How are you (как сам-то)? I like your letter-form (especially words about your favourite computer: "P-P-P-PC'ююююююююКЪ") and I hope you аднако чирканеш нам исчо пару строчк за гамезы и жисть сваю маньячну. Ок? Я сказал! Вые.

Подумайте о Хохлове!

...Некий Максим Хохлов (это один из ваших авторов) почему-то испытывает болезненную страсть к ежиным, поскольку пихает этих ежей в каждую свою статейку и описывает только те игры, где есть эти неприятные млекопитающие. Я бы сама этого не заметила, потому что ваш журнал не читаю (я для него стара и в компьютерах ничего не смыслю, я подписываюсь на журнал "Работница"), но мне сказал старший внук Сереженька (ему 15 лет), после чего я проанализировала все ваше издание и пришла к двум выводам.

Во-первых, с Хохловым это явно не к добру. Ему надо срочно пройти освидетельствование. Говорю это со всей ответственно-

стью. Сама я тридцать лет отработала врачом-психиатром одной заводской поликлиники, часто приходилось сидеть в военкоматской комиссии, так что видела всякое. На моей памяти — приступы помешательства на почве лошадей, коров, кроликов, куриц, ослов и других домашних и диких животных. Был один случай и с ежами. Мой диагноз: подумайте о Хохлове! Может быть, болезнь еще не запущена.

Во-вторых, проанализировав ваш журнал, я признала его вредным и запретила внуку его читать...

Мария Павловна Митина, Зеленоград.

Редактор. Сурьезное письмо. И отвечать на него надо тоже со всей сурьезностью.

Скажу вам по совести, Мария Павловна, мне ежи тоже не очень нравятся: в детстве, знаете ли, сел на одного... Это во-первых. Во-вторых, чтобы успокоить вас, раскрою вам редакционную тайну: никакого Максима Хохлова на самом деле нет. Это коллективный псевдоним нескольких (а именно пяти) авторов нашего журнала. Каких — не имею права говорить. Скажу лишь одно — это ведущие журналисты "МИ", их материалы появляются на полосах чаще всего. Надеюсь, я вас успокоил и вы перестанете волноваться за здоровье несуществующего человека. Как говорил некий классик марксизма-ленинизма, нет человека — нет проблемы.

P.S. Перечитал этот ответ и грешным делом подумал: а что если чокнулись все пятеро?.. То-то я смотрю, журнал каким-то левым стал...

АЗ, БУКИ, ВЕДИ... ИГРА!

(азбука Игры)

А все-таки она Играет!

Быть можно дельным человеком и думать только об Игре.

В жизни всегда есть место Игре.

Горами двигает Игра.

Дело помощи Играющим — дело рук самих Играющих.

Если бы Игры не существовало, то ее следовало бы выдумать!

Жизнь есть Игра.

Забудь сомнения — Играй!

Игре все возрасты покорны...

Каждый из нас по-своему Игрок.

Лет до ста Играть нам без старости...

Мыслю — значит, Играю!

Никто не может отрицать Игру!

Об Игре или хорошо, или ничего.

Природа подарила нам Игру.

Руки прочь от Игры!

Спешите Играть!

Творить добро, Играя.

Упоение в Игре.

Фортуна суть Игры.

Хлеба и Игрищ!

Царь-Игра.

Человек Играющий.

Школа Игры.

Эй, вы! Игре отдайте души!

Юпитер, ты Играешь, — значит, ты прав!

Я знаю — Игры будут!

ПОДУМАЙТЕ!

Есть как минимум три причины, по которым имеет смысл подписаться на наш журнал.

Регулярно читая "Магазин Игрушек", вы:

- будете в курсе игровых новостей как России, так и всего мира;
- получите описания игр, solution'ы, секретные коды и множество другой интересной информации;
- сможете выиграть первоклассные призы в проводимых нами среди подписчиков лотереях. Для этого необходимо отправить копию подписного талона по адресу:

Москва, 119517, а/я 9

*Подписавшись на наш журнал,
вы получите единственный
в стране универсальный
игровой журнал,
в котором
есть
все.*

