INFORCOM PRESS

1

CD ROM REVIEW



Издательство "Инфорком-Пресс"

**Россия, 125124,
Москва, А-124, а/я 70
Тел./факс (095) 956-16-31
postmaster@ircpress.msk.su**

Административная группа:
Николай Рыжов,
Ирина Симонович

Редакционно-издательская группа:
Андрей Алексеев: *Дизайн, верстка*
Сергей Бобровский: *Strategy, Action, Wargames*
Дм. Браславский: *Management, Adventure*
Георгий Евсеев: *Adventure, RPG, Puzzles*
Сергей Пацюк: *Hardware, Дизайн*
Вакантно: *Simulation*
Вакантно: *Arcade*
Вакантно: *Sports*

Координатор:
Сергей Симонович

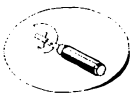
Учредитель:
АОЗТ "Инфорком-Пресс"

Благодарности:
Особую признательность выражаем нашим друзьям, сумевшим уделить нам частицу души для дружеской поддержки и технической помощи. Без них это издание не смогло бы состояться. Мы благодарим:

Караогланова Максима
Москалева Сергея
Сарычева Александра

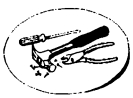
ОТ РЕДАКЦИИ 

ЭКСПЕРТИЗА 

ТРЕПАНАЦИЯ 

ИСКУССТВО ВЫЖИВАНИЯ 

ЭКСПЕРТИЗА 

ЖЕЛЕЗО МУЛЬТИМЕДИА 

КАК МЫ ИГРАЕМ 

РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА 

2 CD ROM Review — Ваше издание

"...Стремительный прорыв стал возможным благодаря недорогому, но очень эффективному устройству, получившему неуклюжее название CD-ROM."

3 Биология

"How Animals Move", "Ocean Life-4, -5", "Seashore Life", "ADAM: The Inside Story"

7 История

"Dead Sea Scrolls Revealed", "Chronology of World History"

9 Наука и техника

"Apollo 13: A Race Against Time", "SpaceAGE", "The Space Race", "100 Years of Motoring"

12 CD or not CD? Вот в чем вопрос

Апгрейд машины требует тяжкого раздумья. На что потратить деньги, которых всегда не хватает? Мы остановимся на вопросах, связанных с CD-ROM.

26 New Russian в Древнем Риме

Играя в Caesar 2, Вы не станете специалистом по античным культурам, но узнаете много нового и интересного о тех временах.

40 Человек, природа, общество

"Cosmology of Kyoto", "Forces and Effects", "ITN European Video Atlas", "Disasters", "The beauty of Japan through the art of Sushi", "Microsoft Wine Guide"

46 Развивающие и обучающие игры

"I.M.Meen', "Capitalism", "Amazon Trail", "Triazzle", "Battle Beast"

53 Мультимедиа: В единстве — сила

Основное содержание концепции мультимедиа состоит в объединении возможностей видео-, аудио-, теле- и вычислительной техники.

58 Torin's Passage

Игрой Torin's Passage фирма Sierra открывает новое направление компьютерных игр. Это первая игра для семейного отдыха.

63 Реклама

64 Наши дистрибуторы

CD ROM–Review — — Ваше издание

О новой компьютерной революции, связанной с введением понятия "мультимедиа" заговорили еще в 1990–1991 годах. Тогда под этим словом понималось объединение в одном персональном компьютере средств воспроизведения звука, музыки, речи, кино и видео. Но еще в течение нескольких лет средства мультимедиа так и оставались доступными только специалистам, а мы — простые смертные — с замиранием сердца наблюдали их на крупных компьютерных выставках.

Все изменилось мгновенно. В 1994 году концепция мультимедиа покорила Европу и Америку, а в 1995 году и Россию. Оглядываясь назад, можно сказать, что такой стремительный прорыв стал возможным только благодаря относительно недорогому, но очень эффективному устройству, получившему неуклюжее название CD–ROM. Без него вся концепция мультимедиа рассыпалась бы на части. Трудно объединить в одном бытовом компьютере речь, музыку и видео, если нет простого и удобного устройства, позволяющего хранить и вводить огромные количества информации. Так CD–ROM–дисковод стал тем необходимым элементом всей системы, без которого долго бы еще идея мультимедиа искала пути подхода к нашим компьютерам.

Огромные массивы информации, способные разместиться на одном лазерном диске (более трехсот тысяч машинописных страниц) сразу породили множество легенд. Нам обещали десятки толстых томов энциклопедий на одном диске и собрания крупнейших библиотек в одном портфеле. Мы ждали на одном диске полный, и притом интерактивный, комплект всех учебников и задачников средней школы с картинками и примерами. Получили ли мы все это?

Кое–что получили, но, увы, пока еще не все. Возможность хранить огромные объемы текста и графики уже есть, но еще не развернулись в полную силу те, кто эту информацию собирают, классифицируют, и готовят для нас те самые долгожданные энциклопедии, справочники, атласы и информационные системы. Сегодня мы находимся на самом первом этапе развития этих систем и тысячи программистов, методистов и специалистов самых разных профессий начали активный поиск того, что в будущем приведет к законченным и совершенным информационным системам двадцать первого века.

Многое уже сделано хорошо, но, увы, пока не все. Тому, как идет этот процесс поиска, и посвящен наш журнал–обозрение. Вы найдете здесь рецензии и обзоры выходящих информационных и обучающих систем, развивающих программ для детей, компьютерных игр, и, конечно, новых аппаратных средств мультимедиа. Мы расскажем Вам о том, кто, где, как и над чем работает. Вы сами решите, на что стоит обратить свое внимание, а что можно оставить незамеченным.

Сегодня наш первый выпуск посвящен исключительно зарубежным программам и системам, но мы знаем, что и у нас в России многие уже работают над интересными CD–ROM–пакетами, много хорошего и интересного уже выпущено. Наше издание информационное, и оно всегда открыто для тех, кому есть, что рассказать о своих работах и достижениях.

Мы начинаем со скромного объема и скромного полиграфического исполнения. Но и мы тоже сегодня находимся на самом начальном этапе развития. Будут развиваться средства мультимедиа, больше будет выходить информационных и обучающих систем на CD–ROM, объемнее и содержательнее станет наше обозрение.

Если у Вас есть CD–ROM–дисковод, если Вы интересуетесь тем, что выходит в формате лазерных дисков для IBM–PC–совместимых машин, значит **CD–ROM Review** — Ваше издание. Оставайтесь с нами, и Вы получите путеводитель по необъятному миру CD–ROM–изданий и технологии средств мультимедиа.

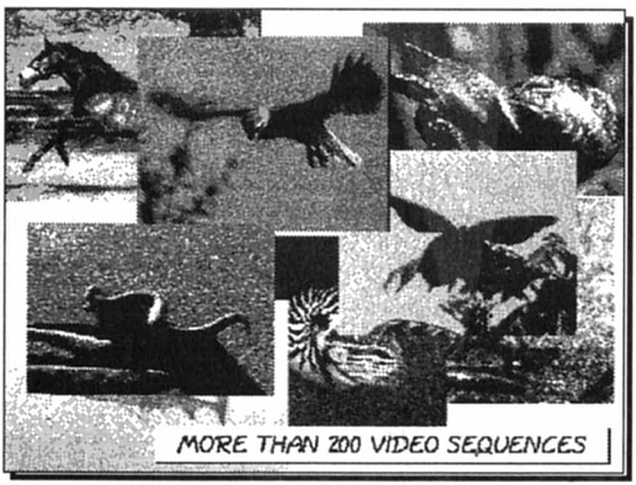
● ● ● ● ●

How Animals Move

Maris Multimedia, 1995

"Как двигаются животные?" Сама постановка проблемы уже вызывает некоторое удивление. Однако, если вдуматься, мы не так уж и много знаем о способах передвижения животных, если не говорить о банальном бегании и прыгании. Но многие ли окажутся способны "держать удар", если поинтересоваться у них, как, например, ползает червяк? Или прыгает лягушка? Согласитесь, что когда проходит первое удивление формулировкой заявленной темы, она уже не кажется столь простой и незамысловатой.

Нам кажется, что идея создания подобных компакт-дисков давно уже носилась в воздухе. Не случайно ведь не так давно началась мода на книги с различными вопросами и ответами, ориентированными вроде бы на школьников, но на самом деле, в неменьшей степени, и на их родителей: не каждому ведь везет с папой-биологом. А вот необходимость объяснить, каким образом змея умудряется скользить по совершенно гладкой поверхности, может возникнуть у каждого.



С этой программой Вы можете работать двумя способами. Разумнее всего, кажется, выбрать "Guided Tour", чтобы не потеряться без экскурсовода в этом разнообразии видов и способов передвижения. Далее уж сами решайте, с чем познакомиться поближе. Выберем, например, плавание. Тогда будет показан небольшой видеофильм о том, как передвигаются в воде рыбы, лягушки, черепахи, утки и даже осьминоги (и в самом деле, никогда как-то особенно не приходило в голову выяснить, как же они это делают). Естественно, что видеомонтаж сопровождается соответствующими пояснениями.

Другой вариант работы с диском — самостоятельно погрузиться в эту огромную интерактивную систему, содержащую более пяти с половиной сотен экранов. Ее авторы постарались сделать каждую страницу максимально емкой, снабдив их гипертекстными ссылками, видеосюжетами, диаграммами и т.д.

Стоит отметить, что создателей программы отличает здоровый максимализм. Если Вы выбрали информацию о полетах, то диск не ограничится каким-нибудь одним обычным голубем. Если уж полет — так размахнись рука, раззудись плечо. И на белок-летяг, перемахивающих с дерева на дерево, налюбуетесь, и с механизмом парения в воздухе познакомитесь, вплоть до рисунков с изображением теплых и холодных воздушных потоков. Даже об обычной человеческой ходьбе программа старается сообщить что-то новое: например, как распределяется нагрузка на стопу. Другой не менее показательный пример — лазанье. Не сомневайтесь: расскажут про все тридцать три способа. С детальным повествованием о строении лап мухи и с демонстрацией устрашающих когтей какого-нибудь отнюдь не кровожадного животного. Да еще и видеосюжет про змею, взбирающуюся на дерево, покажут.

Конечно, подобное творение, начинающее свой рассказ аж со строения мускулов, рассчитано скорее но то, чтобы быть подспорьем во время уроков биологии и зоологии, чем на развлечение дома в семейном кругу. Зато можно не сомневаться, что если Вы уж заинтересовались этой темой, то ответ может быть даже более исчерпывающим, чем можно надеяться.

● ● ● ● ●

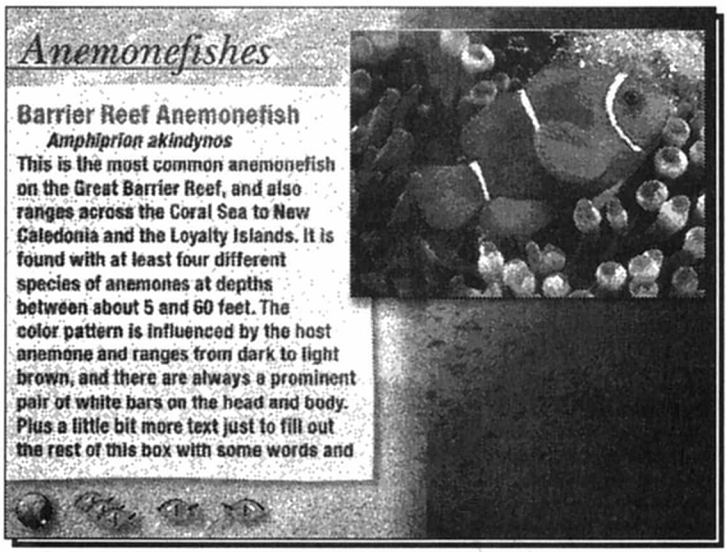
Ocean Life 4 — — Barrier Reef

Ocean Life 5 — — Carribean

Sumeria, 1995

Жизнь океана 4: Барьерный риф

Жизнь океана 5: Карибское море



Эти два диска — достаточно типичная продукция на современном рынке мультимедийных энциклопедий. Как нетрудно догадаться из названий, они знакомят Вас с подводной жизнью, выполняя роль одновременно "Клуба кинопутешествий" и книг Кусто.

Первый рассказывает о жизни обитателей Большого Барьерного рифа, превращенного в 1975 году по решению австралийского парламента в Морской парк. Хорошо известно, что этот конгломерат коралловых образований является самым большим в мире и тянется на 2300 километров вдоль австралийского побережья. Не удивительно, что ему решили посвятить специальный компакт-диск: там есть, что показать, и на что посмотреть.

Второй диск знакомит с жизнью Карибского моря. Что там происходило над водой, мы прекрасно знаем из многочисленных произведений о жизни пиратов; теперь же предоставляется возможность заглянуть поглубже.

Как обычно, энциклопедии не ограничиваются видеосюжетами и справочной информацией. Они стараются охватить все стороны жизни обитателей моря — их строение и поведение, карты зон обитания и т.д.

Однако, стоит признаться, что оба диска не приводят в восхищение. Заложенная в них информация скорее напоминает справочное издание, посвященное рыбам, чем комплексный рассказ о регионе. Мне показалось, что авторы поскупились на видеосюжеты, предпочитая им статичные картинки. И качество графики и приводимая информация неплохи, но при чем здесь мультимедиа? Искренне непонятно, почему нельзя было просто, не мудрствуя лукаво, издать иллюстрированный альбом на ту же тему.

Ответ, думается, прост. Слишком велико стремление занять относительно новую нишу, имя которой: изготовление и продажа компакт-дисков. Видимо, на Западе при относительно низкой цене дисков многие стараются, чтобы их CD-ROM'ы не простаивали и покупают все, что отвечает их интересам или наклонностям детей. Однако, так ли уж необходимо любоваться на строение рыбы именно на экране монитора?

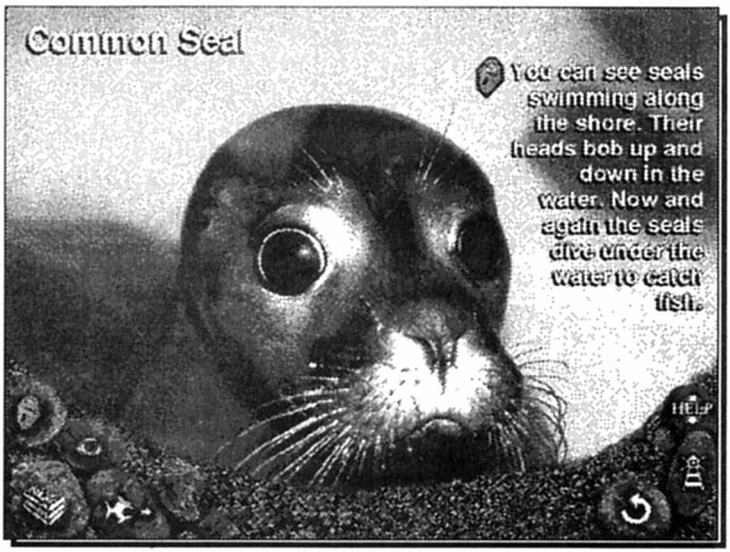
● ● ● ● ●

Seashore Life

Anglia Multimedia, 1995

Жизнь морского побережья

Идея этого диска достаточно любопытна. Перед тем как отправиться на каникулы к морю, английским ребятам предлагается сначала познакомиться с флорой и фауной избранного ими побережья. Программа рассчитана, прежде всего на дошкольников и учеников младших классов, что обусловливает ее максимально простой интерфейс и соответствующее звуковое сопровождение. С небольшой натяжкой можно сказать, что ею смогут пользоваться даже не умеющие читать.



Интерфейс нагляден и напоминает рубку какого-нибудь небольшо́го рыболовного траулера. Как и в **Pirates! Gold,** каждый предмет дает доступ в то или иное меню. Все не только приятно сделано, но и абсолютно понятно — ну кто, например, не догадается, что спасательный круг означает "Help".

Попав в режим карты, Вы можете выбрать побережье, с которым хотите познакомиться более подробно. На экране появятся животные, птицы и растения, которые водятся на выбранном Вами берегу.

Покажите на любое из них мышкой, и Вы получите доступ к мини-инфраструктуре, окружающей каждого представителя флоры и фауны. В первую очередь, это крошечный видеофильм о его жизни. Если речь идет о животном или рыбе, Вы получите сведения о том, чем он (она, оно) питается, кратким описаниям его врагов и брачного периода, размеров и способов передвижения. Выбрав пиктограмму с изображением ракушки, можете даже услышать ее голос.

Естественно, что диск не перегружен излишними экскурсами в биологию или зоологию. Напротив, он организован так, чтобы дать ребятам самое общее, но достаточно всестороннее знакомство с избранным персонажем. И тогда увиденная на отдыхе чайка уже не будет просто точкой в небе.

Помимо этого на диске содержится база данных с сотнями наименований растений, млекопитающих, птиц, рыб, водорослей, — одним словом, чего любящей море душе угодно. Таким образом, если Вас интересует что-то конкретное, никто не заставляет скакать от побережья к побережью — справочная система всегда к Вашим услугам.

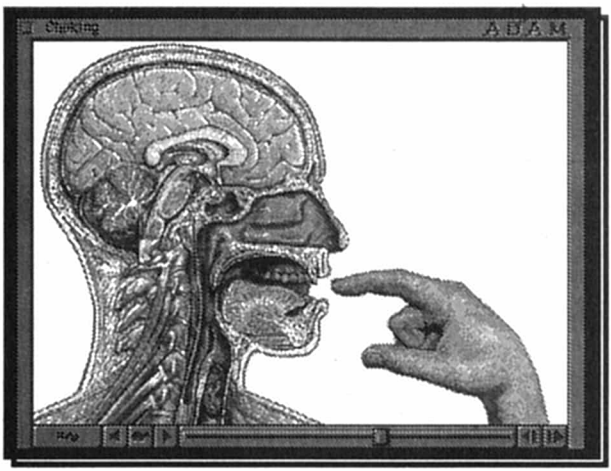
И последний штрих: специально разработанные тесты помогут ребятам проверить знания, приобретенные при просмотре диска.

● ● ● ● ●

ADAM: The Inside Story

Random House, 1995

Хорошо ли Вы представляете себе, из чего состоит Ваше тело? И, если Вы считаете свои знания недостаточными, не хотите ли узнать побольше? По-видимому, именно такими вопросами задавались авторы продукта ADAM: The Inside Story и попытались предложить ответы на них в доступной неспециалисту форме.



Вопрос о специалисте и неспециалисте достаточно остро стоит в медицинской области, с ее огромным объемом специальной терминологии, латинскими названиями органов и трудностью полного понимания происходящего для неспециалиста. Найти путь толкового объяснения не так уж легко, и авторы стояли перед выбором из нескольких возможностей.

В итоге они пошли по следующему пути. Пользователя в процессе его путешествия по человеческому телу сопровождают два персонажа — Адам и Ева. Кстати, слово ADAM, которое стоит в заголовке, — это еще и сокращение, означающее примерно "анимация анатомии для медицины". Таким образом, главный упор сделан не на точное и подробное воспроизведение фактов, а на комментированную демонстрацию, при том, естественно, что фактическая точность сохраняется.

Авторы сделали все, что было в их силах, чтобы биологическое образование стало "веселым". Другой вопрос — насколько им это удалось. Некоторые их шутки явно не слишком удачны, другие же быстро приедаются. Некоторые мультфильмы также сомнительны, например, скелет, в ботинках и шапочке или то, как наше тело выглядело бы без костей.

В целом же продукту скорее удается держаться на тонкой грани между легкодоступностью и информативностью. В частности, в случае необходимости авторы готовы погрузиться в необходимые научные детали. Все объяснения сохраняют верную терминологию до конца, не срываясь на опускание подробностей с целью оборвать длинную линию объяснений.

Правда, и здесь есть определенные недоработки, когда "Адам и Ева" быстро проскакивают какие-то сложные термины или, напротив, тратят время на общеизвестные и не слишком полезные истины типа "каждому нужна кровь". Кроме того, тот факт, что продукт полагается в основном на длинные анимационные последовательности означает, что у авторов не осталось возможности ни использования гипертекста, ни даже простого группирования связанных понятий.

К счастью, имеется качественный словарь, позволяющий справиться с трудностями, а также "тело человека" для исследования. Последняя возможность особенно эффективна. Здесь пользователь получает любой уровень детальности по мере того, как он путешествует от кожи внутрь тела, вплоть до внутреннего строения костей. Названия всех органов аккуратно помечены, так что можно в любой момент получить адекватное представление о человеческой анатомии. Кроме того, в любой момент можно вернуться к обзору, стартуя с заданной точки.

В целом продукт очень хорошо продуман и сделан, даже если он и оставляет некоторое чувство неудовлетворенности и желание узнать больше. На самом деле, может быть это и было его главной целью.

● ● ● ● ●

Dead Sea Scrolls Revealed

Hodder & Stoughton

Свитки Мертвого моря

Кто в последнее время не обращал внимания на археологию — хотя бы после сериалов об Индиане Джонсе? Свитки Мертвого моря вряд ли могли бы стать сюжетом для бестселлера или прогремевшего фильма, хотя, по-своему, они не менее интересны, поскольку до сих пор остаются одной из самой значительных археологических находок XX века.

Даже сама история их обнаружения уже наводит на размышления, ведь это сенсационное открытие было сделано отнюдь не в результате работ экспедиций, опирающихся на подсчеты и расчеты. В 1947 году на них наткнулся самый обычный бедуинский мальчик-пастух. Как оказалось, ему удалось обнаружить в заброшенной пещере материалы, которым исполнилось около двух тысяч лет.

С первых же дней находка попала в центр внимания. Первой на нее (как на специально подготовленную фальсификацию) ополчилась церковь — открытие способно было представить историю иудаизма и христианства, мягко говоря, не совсем в том свете, в котором хотелось бы иерархам.

Диск отличается как глубиной информации, так и легкостью в общении, что немного неожиданно со стороны программы, посвященной достаточно серьезному сюжету.

С чего начать? Например, прекрасно подойдет раздел "Location" ("Местонахождение"). Фотографии и видеосюжеты, посвященные региону, здесь прекрасно дополняет трехмерная реконструкция бывшего на этом месте поселения, ведь прежде чем, свитки были обнаружены, их надо было создать. Историческая часть перенесет Вас в прошлое, вплоть до показа библиотеки, в которой хранились свитки.

С точки зрения самого рассказа — наиболее интересная часть диска — история открытия свитков и тех событий, которые произошли непосредственно вслед за этим ("Discovery"). Здесь смешиваются воедино случайность и скандалы, интрига и закулисные переговоры. Большая часть событий сопровождается комментированным показом слайдов и видеосюжетов, который, правда, иногда кажется несколько медленным.

Рассказ об изучении находки показался нам менее интересным и более убаюкивающим. Однако, сонливость как рукой снимает, когда дело доходит до просмотра самих свитков. Естественно, что каждый из них сопровождается переводом, однако никто не мешает дать побольше увеличение и почитать в оригинале. Если, конечно, Ваш иврит это позволяет.

Более того, авторы программы не оставили текст сухим повествованием. Вас ждут комментарии экспертов и изощренная интерактивная система. Иногда кажется, что компьютер догадывается, какой именно информации Вам сейчас не достает и с удовольствием переправляет Вас к ней через соответствующую систему перекрестных ссылок. Если боитесь потеряться, обратитесь к разделу "Memory" ("Память") — он позволит как подрегулировать количество предлагаемых ссылок, так и поможет проследить весь Ваш путь по диску.



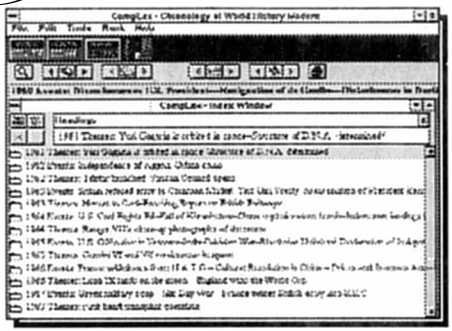
Резюме следующее: если Вы интересуетесь археологией, то программа сделана более чем качественно, и прекрасно способна удовлетворить Ваш интерес. Если нет — так о чем речь? Читайте следующую статью.

● ● ● ● ●

Chronology of World History

Helicon Publishing Ltd., 1994 & Software b.v., 1992-1994

Хронология всемирной истории



Моему сердцу этот диск особенно мил. Увы, университет уже позади, а как бы могла пригодиться эта программа во время учебы! И в самом деле, одна из основных проблем — не только получение необходимой справки в нужное время и в нужной форме, но и "горизонтальное" сопоставление событий, происшедших одновременно в разных странах.

Перед нами всемирная история с 10000 года до новой эры по 1992 год. Диапазон по определению задается максимально широкий: события, открытия и идеи, что уже забрасывает удочку в историю ментальности, столь популярную на Западе.

Информация структурирована как по датам, так и по темам, что достаточно удобно. Хронологическое деление на 4 периода может вызвать не только удивление, но и дискуссию (особенно, скажем, название раздела "Хронология расширяющегося мира", 1492–1762). Но оставим это на совести авторов, решив, что им так удобнее. Нелепо, конечно, было бы рассчитывать на хронологическое деление, укоренившееся в Советском Союзе (и, естественно, более чем спорное), однако что за событие мирового значения произошло в 1762 году, ума не приложу.

Система поиска, которой снабжена программа, своей изощренностью может удовлетворить любого. Чего стоит одна только возможность перерыть всю энциклопедию в поисках конкретного слова или фразы! Уже за одно это можно было бы поставить ей высшую оценку в рейтинге (если бы таковой у нас был). Помимо этого Вы можете искать необходимую информацию по конкретной дате, временному промежутку, избранной теме или любой комбинации перечисленных признаков! Для особых любителей покопаться в информации добавлю, что при поиске можно использовать логические переменные ("И", "ИЛИ" и "НЕ").

Но и это еще не все. Каждый раздел (том) содержит ряд указателей, одно только перечисление которых заняло бы немало места. Среди оригинальных находок Полный текстовый указатель, содержащий все слова, которые упоминаются в томе. А о таких пустяках, как указатель дат рождения и смерти выдающихся людей и говорить не стоит.

Вообще, на историка-профессионала программа производит впечатление случайно найденного клада. В ней нет ни картинок (за исключением заставки), ни звука, ни анимации. Однако, это серьезнейший научный труд, который нельзя не оценить. Бессмысленно приобретать этот диск, если Вы хотите приобщить детей ко всемирной истории. Не подойдет он и для чтения на досуге. Это справочник, и только в этой ипостаси он имеет право на существование.

К сожалению, в бочке меда не обошлось и без ложки дегтя. Постаравшись вместить в энциклопедию как можно больше информации, ее создатели пожертвовали обстоятельностью — и очень зря. В итоге практически одно и то же место отведено полету Юрия Гагарина и учреждению Вульфсон-колледжа в Оксфорде (хотя возможно, что выпускники Оксфорда скорбят по тому же поводу, находясь на несколько иной точке зрения).

Конечно, у этого есть и свой плюс: энциклопедия избегает каких бы то ни было оценок. Однако, мне кажется, если вся проблема упиралась только в отсутствие места на диске, ее без труда можно было бы решить, более придирчиво подходя к подбору событий. Ну так ли в самом деле обязательно упомянуть во всемирной (!) истории какого именно числа и какого года Великобритания повысила налог на импорт, по каким причинам и на сколько процентов. Жаль, если те недостатки, о которых я упомянул, произошли именно из-за попытки "объять необъятное".

Д. Браславский, 1996 г.

Apollo 13: A Race Against Time

SpaceAGE

Deverill Business Systems

Оба диска, входящие в этот комплект, посвящены исследованиям космического пространства. Но каждый из них подходит к вопросу с разных сторон, и не случайно авторы решили объединить их под одной обложкой.

"Аполлон 13: Гонка против времени" возвращает нас в 1970 год. К тому времени полеты в космос стали уже настолько привычным явлением, что астронавта Джека Свигерта (Jack Swigert) больше заботило правильное заполнение своих налоговых деклараций, чем успешное окончание полета. Но то, что должно было бы быть рутинной экспедицией на Луну, поставило трех астронавтов, после взрыва кислородного бака спускаемого аппарата на грань катастрофы и едва не повлекло за собой их гибель.

Однако, благодаря искусству экипажа и мастерству сотрудников НАСА все обошлось относительно благополучно. Помещенные на диск видеозаписи и репортажи проведут Вас по всем главным событиям тех дней, воссоздавая прошлое шаг за шагом.

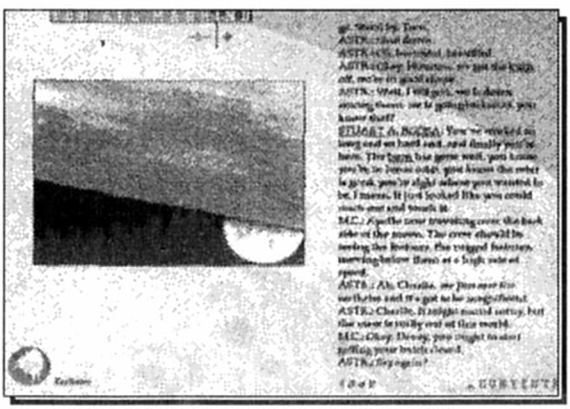
Диск включает в себя четыре видеораздела. Три из них — хроника событий, а четвертым стало интервью с командиром экипажа Джеймсом Ловеллом (James Lovell). Помимо этого, не обошлось и без энциклопедии, коея и прилагается. Стоит также отметить воспроизведение в программе консоли управления полетом — Вы не без содрогания узнаете, что бортовой компьютер "Аполлона-13" был во много раз слабее, чем тот, на котором сегодня Вы запускаете этот компакт-диск. Стоит ли говорить, что после такого "открытия" уважение к участникам полета резко возрастает.

Вторая часть комплекта — **SpaceAGE** — мультимедийная энциклопедия истории освоения космического пространства. Она организована вокруг восьми главных разделов, среди которых: "Полеты автоматических аппаратов", "Пилотируемые аппараты", "Космические аппараты", "Орбитальные станции" и есть даже глава с вызывающим названием "Будущее" (правда, посвященная "всего лишь" двум ближайшим десятилетиям).

Для большей части видеофильмов, включенных в эту программу, характерен "хомоцентричный" взгляд на вещи. Плохо это или хорошо — судить пользователям. Но учтите, что если, например, Вам покажут Юпитер, то сделают это именно с точки зрения активности человека, направленной на эту планету.

Среди любопытных и неожиданных разделов хотелось бы отметить "Побочные продукты исследования космоса". Он посвящен огромному количеству вещей, вошедших сегодня в нашу повседневную жизнь, но обязанных своим происхождением именно космическим технологиям. Хотите пример? Пожалуйста: электрическая дрель без проводов.

Еще одно достоинство программы заключается в том, что ее авторам в известной степени удалось смягчить достаточно часто проявляющийся в подобных вещах американоцентризм. Правда, стоит согласиться с ними, что американские исследования космоса одни из самых открытых в мире.



И последний аргумент, если Вы все-таки колеблетесь, интересует ли Вас этот комплект. Учтите, что в него включен набор клипартов на космические темы, которые можно использовать при подготовке своих рефератов, обзоров, докладов и статей.

● ● ● ● ●

The Space Race

Flagtower, 1995

Интерактивная документация

Этот продукт посвящен истории соперничества СССР и США в области исследования космоса. Можно сказать, что только сейчас стало ясно, что сотрудничество в этой области даст лучшие результаты, чем соперничество, так что программа охватывает весь период от середины пятидесятых годов до недавнего времени. Стоит отметить, что в отличие от большинства прочих американских продуктов, эта программа уделяет примерно одинаковое внимание как американским, так и советским исследованиям в этой области, благодаря чему создается гораздо более объективная, да и более интересная картина.



Основная линия работы программы — примерно двухчасовой фильм, охватывающий историю вопроса. При самом простом подходе Вы можете просидеть около двух часов за экраном монитора и получить примерно такую же информацию, как при просмотре кинофильма. Весь рассказ разбит на семь частей, расположенных в хронологическом порядке и отражающих основные достижения в области исследования космоса.

Однако, если бы дело этим и ограничивалось, то, по-видимому, не было бы особого смысла в компьютерной реализации проекта. Двухчасовой документальный фильм вполне бы справился с задачей и идеальным носителем был бы не CD-ROM диск, а видеокассета. Поэтому понятно, что Вы получите и другие возможности. На самом деле, пока в средней части окна демонстрируется "кино", его верхние и нижние строки выполняют служебную роль.

В верхней части экрана выводится главным образом техническая информация. В частности, меняющиеся фазы луны отображают, в какой именно части текущей главы Вы находитесь в данный момент. Гораздо более интересной является нижняя часть экрана. Там по ходу дела появляются и вновь исчезают дополнительные иконки по темам, связанным с описываемыми событиями. Естественно, введение их в основной сюжет сделало бы его неудобоваримым. Между тем, через эти иконки открывается доступ к большому набору фактов, расположенных в упорядоченном и удобном виде.

Речь может идти о политических событиях, оказавших влияние на космические исследования, биографических подробностях "главных действующих лиц" или технических деталях. Одна из иконок предназначена для выдачи занимательной или курьезной информации, которую при иной подаче материала легко было бы пропустить. Каждая иконка открывает соответствующее многоуровневое меню, в котором Вы можете изучать интересующие Вас детали сколь угодно долго.

Основное удобство этой системы заключается в том, что в любой момент можно вернуться обратно, в точности к той точке "основной истории", где Вы от нее отвлеклись. Кроме того, программа помечает уже просмотренные разделы, так что легко отслеживать, какие пункты меню еще не использованы. Помимо последовательного просмотра основной истории, имеется доступ и к индексированному справочнику, так что можно обращаться непосредственно к нужным разделам.

Недостатком примененного интерфейса можно, пожалуй, назвать лишь отсутствие гипертекстовой системы контекстных ссылок, так что Вы не сможете обращаться к близким темам за счет использования контекста. Разумеется, индекс является и здесь большой подмогой, однако, легким этот процесс назвать нельзя. Очевидно, авторы продукта имели в голове очень четкие принципы, по которым должен действовать пользователь, и Вы будете вынуждены подчиняться этим правилам. Немножко дополнительной гибкости не помешало бы этому превосходному в других отношениях произведению.

В целом, **The Space Race** достигает поставленной авторами цели и как документальный фильм и как диалоговая энциклопедия. Как интерфейс пользователя, так и содержание диска находятся на современном уровне по глубине и качеству, и любой, интересующийся космическими исследованиями, найдет здесь много полезного.

● ● ● ● ●

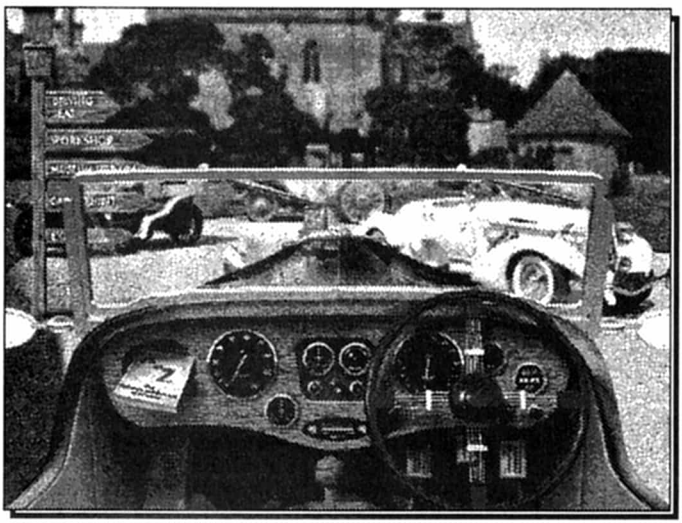
100 Years of Motoring

Beaulieu Plum Productions, 1995

Сто лет мотору

Фирма "Plum Productions" предлагает Вам совершить путешествие по запасникам национального автомобильного музея в Болью на юге Англии.

Первая же отличная находка встречает пользователя как только он попадает в программу, оказываясь на месте водителя симпатичного лимузина. Хотите включить музыку — дотянитесь до автомобильного радио; предпочитаете полумрак — выключите фары и т.д. Таким образом, с первых же секунд Вы переноситесь в мир машин и настраиваетесь на интересную прогулку, еще даже не успев к ней приступить.



Прежде чем тронуться с места, изучите дорожный указатель. Он предлагает отправиться либо в автомобильную мастерскую, либо в музейную библиотеку, либо на выставку. Как Вы уже догадались, это и есть три основных раздела программы.

Предположим, что мы выбираем мастерскую. Перед Вами появляется каркас машины, и на какую бы деталь Вы ни показали мышкой, сведения о ее составляющих, будь то двигатель или рулевое колесо — к Вашим услугам.

Заглянув на автомобильную выставку, Вы выберете интересующее Вас десятилетие и с помощью специального консультанта получите по нему всю доступную информацию: типы машин, основные изобретения и нововведения, краткие технические характеристики различных моделей. Естественно, что все это сопровождается пояснениями и видеосюжетами. Любопытный перекос этого раздела — изобилие американских моделей в ущерб европейским, что тем более удивительно, поскольку музей-то, собственно, находится в Англии.

Отправившись в библиотеку, Вы получите информацию от "А" до "Я" (то есть, простите, от "A" до "Z") по многим и многим маркам автомобилей с рассказом о "биографиях" отдельных, наиболее известных фирм. Небезынтересное дополнение к этой части программы — список мировых рекордов по скорости. Общий вывод: если Вы автомобильный фанат, диск займет не последнее место в Вашей коллекции. Однако, ему все же не хватает глубины, и порой он производит впечатление чего-то среднего между рекламой музея и пособием для детей. Впрочем, не исключено, что именно так он и задумывался.

Требования к системе	
минимальные	*рекомендуемые*
386, 4 Mb RAM	486 DX/33, 8 Mb RAM
видеокарта и монитор, способные поддерживать 640x480, 256 цветов	видеокарта и монитор, способные поддерживать 640x480, 256 цветов с шиной VLB или PCI
звуковая карта и динамики	звуковая карта (стерео) и динамики
Windows 3.1 или более поздние версии Apple's Quicktime for Windows	

© Евгений Беляков, 1996
© Вадим Серегин, 1996

Сегодня, когда почти все новые программы выходят на CD-ROM, нам не остается выбора – надо срочно приобретать CD-ROM-дисковод, а ведь еще совсем недавно игры выпускались параллельно в двух форматах – на обычных магнитных флоппи-дисках и на лазерных дисках CD-ROM. В связи с этим у многих возникает вопрос: "Какая из двух версий лучше? Чем отличается версия на CD-ROM от обычной? Теряем ли мы что-то в качестве игр, запуская их не с лазерного диска, а с дискет?"

Ответ на эти вопросы Вы получите по результатам анализа, проведенного нашими московскими авторами по результатам обзора материалов, циркулирующих по всемирной сети ИНТЕРНЕТ и на основании личного опыта.

CD or not CD? Вот в чем вопрос!

В последнее время резко выросло количество изданий, рассчитанных на мультимедийные компьютеры и, в первую очередь, на наличие у потребителя CD-ROM-дисковода. И картина в области программного обеспечения для IBM PC начала быстро меняться...

Апгрейд машины всегда требует тяжкого раздумья, особенно для тех, кто не осыпан манной небесной и с большим трудом зарабатывает себе на жизнь. На что потратить деньги, которых всегда не хватает? Сменить процессор? Прикупить память? Улучшить видеокарту? Установить дополнительный винчестер? А может быть купить CD-ROM-драйв?

У любого решения есть достоинства и недостатки. Мы же остановимся только на вопросах, связанных с CD-ROM. Какие есть достоинства и недостатки у игр, рассчитанных на CD-ROM?

К сожалению, самые первые шаги CD-ROMизации компьютерных игр были не слишком удачными и вызвали явление, которое назвали "Shovelware".

По-английски shovel – лопата. Так что shovelware – это как бы программное обеспечение, "набросанное" на диск по принципу "Бери больше – кидай дальше". Если у Вас есть игра, спокойно умещающаяся на пяти дискетах (7 Мб) и Вы делаете из нее CD-ROM-версию, то встает вопрос, чем же заполнить еще 640 Мб остающегося на диске места? Можно, конечно, сразу писать игру в расчете на то, что она будет поставляться на CD-ROM, и уже в ней предусмотреть использование огромных размеров лазерного диска. Но это только сегодня. А вчера, когда игры на CD-ROM делали первые шаги, обычно устанавливали на лазерный диск точную копию дискеточной игры и оставшееся место забивали чем попало. В дело шли рекламные ролики фирмы, выпустившей программу и прочая подобная ерунда. Вот и появился термин shovelware.

Самое обидное, что при этом издатели умудрялись еще и цену приподнять на такую "улучшенную" версию. Иногда даже в два раза. В этот ранний период начала CD-ROM-изации очень редко встречались достойные образцы. В большинстве случаев программы оставляли покупателя обманутым. Правда, здесь сразу выделилась группа изданий, заслуживших почет и уважение. Их назвали "компиляциями". Обычно это пакет игр одной фирмы на одну тему. Например, вся серия **Larry** фирмы Sierra и



т.п. По-видимому, наиболее удачным пакетом стал пакет Ultima Underworld.

В него входят обе части игры, и они ничем не отличаются от своих дискеточных аналогов. Вы можете спросить, что же в них хорошего? Ну, во-первых цена. Такой комплект стоит столько же, сколько одна игра на дискетах. Во-вторых, Вам не надо долго и утомительно ждать, пока игра установит на винчестере свои длиннющие файлы данных. А если Вы истинный любитель ролевых игр, то Вам больно стирать их со своего винчестера. На лазерном же диске они не расходуют Ваш жесткий диск и могут храниться не на нем, а на полке.

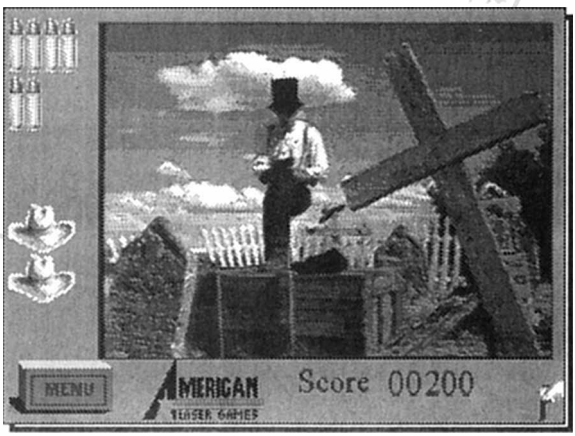
Вслед за первым выбросом Shovelware наступил новый этап. Началась эпоха компакт-дисков Shareware. В этом тоже есть глубокий смысл. Такой диск стоит десяток долларов, но если учесть, что на нем размещаются многие сотни некоммерческих программ, покупатель платит всего по нескольку центов за программу. Если бы их поставлять на дискетах, то одна стоимость дискет превысила бы эти суммы в десятки раз.

Конечно, shareware-игры далеко не всегда отличаются высоким качеством, но среди них есть такие жемчужинки, что покупки shareware-коллекций практически всегда очень удачны. Так, например, на одном из сборников мы нашли пасьянс **WinSpider,** который прочно "оседлал" наши машины и простоит, наверное, до 2000 года. Эта игра – заразнее, чем **Tetris** и особенно нравится женской половине нашего отдела. Далеко не всякий дорогой коммерческий диск сможет похвастаться тем же.

А если у Вас устаревшая машина (типа 286-ой), то такие сборники для Вас – просто клад. Владельцы же современных "Пентиумов" могут оказаться разочарованными скромным обликом большинства игр из таких коллекций.

Дальнейшее развитие CD-ROM-технологии пошло по пути "параллельного" издания игр для лазерных и магнитных носителей. В первую очередь это коснулось игр жанра Adventure. CD-ROM-драйв здесь принял на себя то, на что всегда не хватало места на дискетах – полноценное стереозвуковое музыкальное сопровождение, оцифрованную речь в больших дозах и повышенное количество анимационных вставок. В дискеточной версии более скромная фоновая музыка, а диалоги между персонажами происходят только в текстовой форме. Правда, если учесть то обстоятельство, что в России из-за языкового барьера озвучивание игры профессиональными актерами не дает никакого преимущества, то выигрыш остается только в музыке и в анимации.

Чуть позже появились игры, полностью использующие все недюжинные способности лазерных дисков. Для них невозможно издание "параллельной" магнитной версии. "Первой ласточкой" нового направления стала известная игра **7-th Guest** (на двух CD-ROM-дисках), а за ней последовали: **Rebel Assault, Dracula Unleashed, Mad Dog McCree...** Исполнение дискеточной



Mad Dog McCree

версии здесь невозможно уже в силу того, как программа построена, и насколько сложную графику она поддерживает. Эти программы можно рассматривать не просто как компьютерные игры, а как интерактивные фильмы. Правда, при этом значительно пострадало содержание. По сюжету и сценарию эти игры никак "не тянут" на то, что мы привыкли называть ИГРОЙ, но как "первые ласточки" новых технологий они завоевали огромную популярность. Еще и сегодня на эти уже устаревшие программы есть устойчивый спрос. К счастью, постепенно, в таких "интерактивных" фильмах начинает улучшаться и игровая компонента. Сегодня **Myst** смотрится уже гораздо лучше, чем **7-th Guest,** а **Phantasmagoria** – еще лучше. Сейчас мы с нетерпением ждем продолжение "7-го Гостя" – игру **11-th Hour.** Что-то он нам покажет?

Приняв решение о покупке CD-ROM-драйва, Вам надо взвесить целый ряд существенных моментов, а прежде всего свой кошелек. В последние пол-года цены в России на 2-х скоростные CD-ROM-драйвы упали почти в два раза (со 125$ до 70$). С одной стороны, это говорит о том, что вроде бы они уже морально устарели, ведь за 4-х скоростными появились 6-ти скоростные и даже 8-ми скоростные дисководы. Но, с другой стороны, если посмотреть от игрового программного обеспечения, то что-то пока такого старения не видно. Девяносто девять процентов игр, выходящих на CD-ROM, спокойно работают на двухскоростных драйвах и конца такому состоянию дел не предвидится.

По-видимому, производители игр не будут спешить с переходом на более быстрые диски, чтобы не сужать себе круг потребителей. Да и если положить руку на сердце, то можно признаться, что и от двухскоростных пока не все взято. Все-таки нет-нет, да и проскакивает shovelware в красивой упаковке.

Тогда можно предположить, что преимущества высокоскоростных драйвов в течение пары ближайших лет будут скорее количественными, чем качественными – выше скорость передачи информации, меньше времени на поиск нужных записей, но принципиального шлагбаума перед пользователями двухскоростных моделей пока никто не ставит. В общем, если Вам нравится "Мерседес" и есть на него деньги, то Вас можно поздравить, но езду на "Жигулях" тоже никто не отменял.

Дотошный читатель может обидеться – "За что Вы нас агитируете? За вчерашний день?" – Да, если дело касается игр и при этом лишних денег в кармане не видно, можно подождать с четырехскоростным CD-ROM-драйвом.

Правда, с игр наша жизнь начинается, но ими не заканчивается. Сегодня CD-ROM гораздо больше возможностей дает не для игрушек, а как справочное средство. Есть энциклопедии, справочники, базы данных, коллекции и библиотеки. Профессионалы-художники, дизайнеры, мультипликаторы, издатели, редакторы, переводчики, фотографы, учителя, врачи (и пр.и пр.) найдут здесь для себя золотые россыпи. А вот им-то, профессионалам, совсем негоже терять драгоценное время, перелопачивая десятки и сотни тысяч страниц материалов. Вот где необходимы высокоскоростные приводы. А есть еще одна "профессия" – РОДИТЕЛЯ! Для занятий с детьми тоже нужен скоростной драйв. Детям и так нельзя проводить за компьютером более тридцати минут в день (и не каждый день), и если дисковод "еле журчит", то эти минуты уйдут только на путешествие через глубокое меню.

Так что как всегда выбор осуществляется "под задачу" и "под возможности". Прикиньте свои задачи, оцените возможности – и смело в путь за CD-ROM-дисководом. А мы пока пойдем дальше и займемся сравнением игр для магнитных и лазерных носителей.

Alone In The Dark II

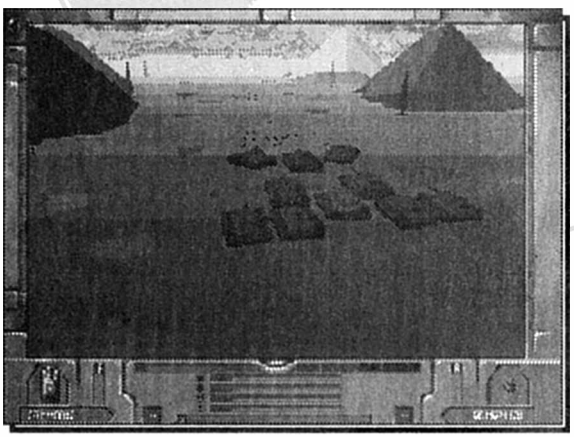
Infogrames

Эта игра – ОБЯЗАТЕЛЬНО должна быть в Вашей коллекции, хотя можно иметь ее и в дискеточном варианте. Отличия от CD-версии невелики. Начнем хотя бы с того, что игра, поставляемая на CD, все равно переписывает себя всю целиком на Ваш винчестер. Так что на CD остается только звуковая дорожка. Кроме звукового сопровождения CD-версия имеет еще одно отличие: на компакт-диске поставляется еще одна БЕСПЛАТНАЯ игрушка – **Jack in the Dark,** использующая тот же интерфейс.

Так что игру эту купить надо, но только если у Вас нет версии на дискетах. Иначе без нее можно легко обойтись.

Battle Isle 2

Сценарий игры на CD-ROM идентичен тому, что было на флоппи-дисках. Основное отличие – добавка нескольких анимационных вставок и чуть больше живой речи. Никаких новых миссий или чего-то такого, чего хотелось бы ожидать от нового выпуска. Это одна и та же игра, чуть нашпигованная новыми наворотами.



Battle Isle 2

При этом сама игра для любителей стратегического жанра – совершенно необходимая вещь. Поэтому если у Вас ее нет – берите любую. Если на гибких дисках она у Вас уже есть, ничего нового Вы на CD-ROM не найдете.

Battle Of Time

Это компиляция трех известных, хоть и устаревших стратегических игр: **Battle Isle, Mega Lo Mania** и **The Perfect General.** Из непонятных соображений к ним зачем-то добавили еще и **First Samurai,** не имеющую отношения к стратегии и развивающую не мозги, а ловкость рук.

Игры хоть и устаревшие, но способные доставить много часов (а правильнее сказать недель) удовольствия. Это хорошая и добротная компиляция игр, бывших в свое время хитами и в этом качестве имеет реальный смысл и содержательную ценность. В эти игры можно играть и сегодня, получая при этом полноценное удовольствие. А для тех, у кого 286-ая машина, это просто клад.

Beneath A Steel Sky

Revolution Software

Игра относится к адвентюрному жанру и занимает в нем одно из достойнейших мест. Но что можно добавить в адвентюру, готовя CD-ROM-версию? Только анимацию, звук, музыку и больше ничего. Так вот здесь и этого сделано не было. Добавили только речевое сопровождение и все! В игре отлично создается атмосфера и с помощью музыки ее можно было бы значительно усилить, а этого не сделали.

Blue Force

Tsunami/Accolade

Идеи этой программы как будто взяты из серии **Police Quest,** но взяты как бы не до конца. Не "держит"

она игрока в захвате так плотно, как это делал **Police Quest.**

CD-ROM-версия с точки зрения самой игры ничем от магнитной не отличается. Все преимущества – навесные. Это, во-первых, стереозвуковая дорожка плюс во вступление встроено оцифрованное видеоинтервью с каким-то полицейским.

Carnage

Zeppelin Platinum

Эта игра в версии на CD-ROM носит ярлык ENHANCED (улучшенная). Однако, найти следы этого "улучшения" невозможно. Кроме рекламных роликов версия на CD не дает ничего нового.

Castles II Enhanced

Interplay

Как и сказано в названии, CD-версия улучшена (Enhanced) по сравнению с базовой магнитной версией. Объем изменений и улучшений весьма значителен. Это и видеовставки и речь и много новых статических картинок и чуть-чуть нового духа в игре.

Если Вы любите стратегические игры и не играли в дисковую версию, CD-ROM может быть рекомендован.

C.I.T.У. 2000

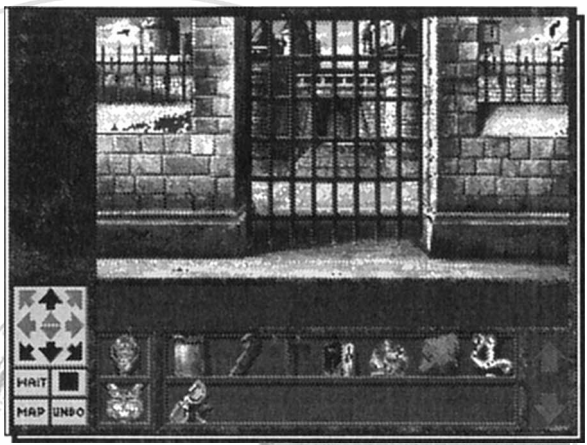
Aditus

Детективная адвентюра, оформленная как слайд-фильм с натурными кадрами реального города (в данном случае это Лондон). Как игра – откровенно скучная. Единственное, чем может заинтересовать – экскурсией по городу, поскольку мало кто из наших читателей там был. А общее впечатление таково, что фотографии в игре противоречат духу игры. Версии на дискетах не существует. (И слава Богу!)

Откровенная реминисценция названия со знаменитой **SimSity 2000** тоже не говорит о хорошем вкусе авторов.

Companions of Xanth

Legend Entertainment



Companions of Xanth

Неплохая графическая адвентюра, в которую определенно стоит сыграть. Но чем CD-ROM-версия лучше, по сравнению с дисковой, кроме как оцифрованной речью, сказать затруднительно. А о ценности английского звукового сопровождения для российских пользователей мы уже говорили. Ясно только, что если Вы играли в дисковую версию, то никакого смысла в CD-ROM-версии для Вас нет. А если не играли, то можете сыграть в любую – обе хороши.

Conspiracy

Virgin

Была такая игра – **KGB.** Была и одноименная организация – КГБ *(если кто забыл, напоминаем).* Так вот, **Conspiracy** – это она *(то есть игра, а не организация),* только для CD-ROM. Зачем сменили название? Кто ж его знает! Наверное, что-то в нем было не так. Плохо игру покупали.

В общем – та же самая игра, только с длинным вступлением и речевым сопровождением. Да еще время от времени ведущий появляется с ценными указаниями. Покупать эту игру можно, но лучше если это сделает кто-то из более богатых знакомых. Посмотрев у него что к чему, можно решить подойдет ли она Вам.

Dark Sun, Shattered Lands

US Gold

Очень неплохая игра, но опять же при чем здесь CD? Версия на CD отличается от той, которая укладывалась на несколько обычных дисков, только рекламными роликами прочих продуктов US Gold. Более того, игра не только не стартует с CD, а полностью переписывается на винчестер.

Day Of The Tentacle (Maniac Mansion II)

LucasArts

Разница только в диалогах. В дисковой версии они пишутся на экране, на CD они звучат человеческим голосом. Учитывая, что игру озвучивали известные голливудские актеры, голоса которых что-то говорят американским пользователям, эффект был замечательный. Знатоки высоко оценили CD-ROM-версию. Но для России этот выигрыш выглядит сомнительным, разве что для тех, кто серьезно изучает английский язык и хотел бы в игре получить практику.

DOOM

ID Software

Не тратьте деньги на эту игру на CD-ROM. Ничего такого, чего нет на обычных дискетах все равно не получите. Более того, многие западные компьютерные журналы, продающиеся с приложениями на CD-ROM, вставили в них полное содержание этого диска. Как коммерческий продукт, игра **Doom** на CD-ROM не имеет права на существование, хотя конечно сама игра уже стала бессмертной классикой. Просто ей больше подходят в качестве носителя обычные флоппи-диски.

Dracula Unleashed

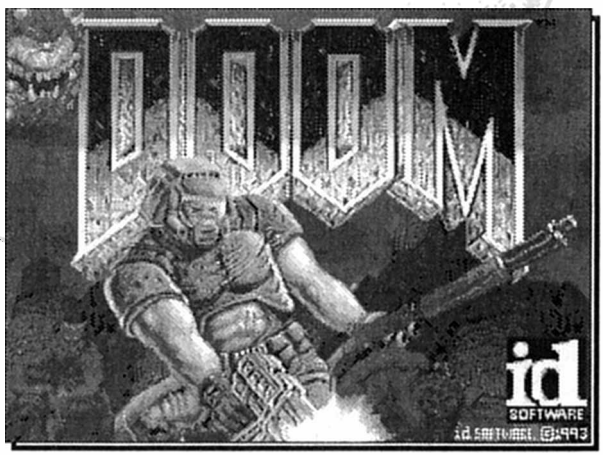
Фактически это компьютерный видеофильм с детективным уклоном. Состав известных американских актеров делает программу впечатляющей, но непонятно, как при таком составе можно было получить столь плохую актерскую игру. Видимо, не актерами едиными живет интерактивное видео. Наверное, нужна еще и режиссура.

Игра запоминается некоторыми находками в области компьютерной графики и хорошей музыкой на звуковой дорожке. Существует только на CD-ROM. Магнитной версии нет.

Dragonsphere

Microprose

Полуролевая, полуадвентюрная игра с тем же интерфейсом, что и **Return of the Fantom.** Кстати, об ис-



DOOM

каниях "Микропрозы" в адвентюрном жанре мы читали специальную статья в **PC-Review №6.**

Ранее была выпущена версия на дискетах. Чем отличается CD-ROM – версия? Да почти ничем – только речевым сопровождением. К сожалению, оно "тянет" за собой и фоновую музыку, а когда она начинает действовать на нервы, приходится отключать и то и другое. Так что если магнитная версия у Вас есть, можете с нею и оставаться – хуже не будет.

Dune

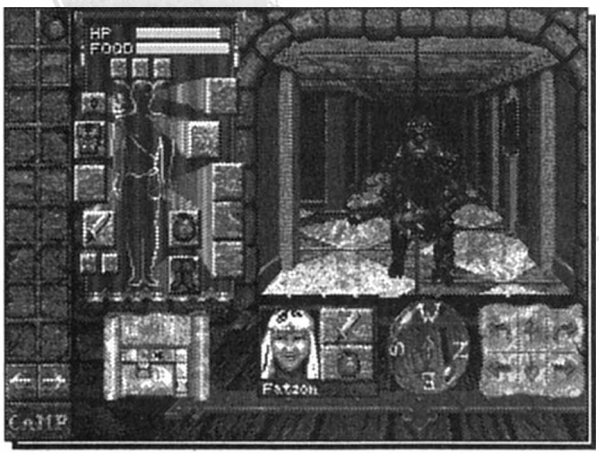
Virgin

Дискетная версия была выпущена давно и была чрезвычайно популярна. CD-версия по-настоящему улучшена. Здесь переработана и графика и звук. Адвентюрная составляющая имеет новые анимационные фрагменты.

Dungeon Hack

US Gold

И эта во всех отношениях достойная ролевая игра бесстыдно перенесена на CD-ROM с магнитных носителей без малейшего улучшения и по-прежнему устанавливается после полного переписывания на винчестер. Конечно, если бы она была на CD-ROM дешевле, чем на дискетах, то не было бы и проблем, но это, увы, не так. US Gold втирает нам очки.



Dungeon Hack

Eric The Unready

Legend/Accolade

Это типичный образец Shovelware. Никаких видимых отличий от дисковой версии игры не обнаружено.

Gabriel Knight

Sierra

К Вашим услугам две версии. Лазерная и магнитная. Отличия традиционны. Лазерная имеет улучшенное звуковое сопровождение и речь. Графика одинакова, игра – тоже.

Goblins 3

Sierra/Coktel Vision

Очень мало отличий от дискетной версии. Добавлено немного анимации и речь. Впрочем, местами они очаровательны. Если будете игру покупать, то берите CD-ROM-версию.

Great Naval Battles

US Gold

Здесь разница в лазерной и магнитной версиях ощутима. Хоть сама по себе игра одна и та же (она даже инсталлируется с CD-ROM на винчестер полным переписыванием), просто на CD-ROM кое-что добавлено. Во-первых, это редактор сценариев Scenario Builder, а во-вторых – это несколько расширений, которые для магнитной версии продавались отдельно. В общем,

здесь мы имеем дело не с другим продуктом, а с компиляцией нескольких полезных взаимосвязанных продуктов на один CD-ROM-диск.

Gremlin's CD 3

Gremlin Graphics, 29.99

На этом диске собраны три игры. Это автогонки **Nigel Mansell's World Championship** и **Lotus Challenge,** а также аркадная "прыгалка" **Zool.** Что между ними общего – тайна покрытая мраком, но **Zool** – одна из лучших и красивейших аркадных игр для IBM PC, а **Lotus Challenge** отличается тем, что в ней есть режим работы для двух игроков с разделенным экраном. **Nigel Mansell's** ничего особенного из себя не представляет, и все эти три игры ничего нового по сравнению со своими аналогами на гибких дисках не дают, но как сборник, тем более недорогой, этот компакт-диск не разочаровывает.

Iron Helix

Microprose/Spectrum Holobyte

Эта игра первой "сломала" стереотип в отношении CD-ROM-игр. До нее нормальной была ситуация, когда игры на CD-ROM имели прекрасную гладкую анимацию, многоцветную графику в высоком разрешении, отличную музыку, но... при этом оставались неиграбельны, поскольку играть-то собственно было не во что – сплошное кино, хоть и интерактивное.

Эта игра – играбельна во всех отношениях. По стилю – это трехмерный боевик типа **Doom** и **Aliens,** а качество графики не уступит "Седьмому гостю".

Inca II

Sierra/Coktel Vision

Это типичный образец современной аркадной адвентюры, значительно улучшенный по сравнению с первой серией **Inca.** Отличия CD-ROM-версии от версии на магнитных дисках традиционны: дополнительная речь, дополнительная музыка, дополнительная анимация. Изменений в сценарии и новых головоломок – нет. Та же игра с традиционными CD-доработками.

Indiana Jones & Fate Of Atlantis

LucasArts

Сегодня LucasArts, по-видимому, лидер в разработке адвентюрных игр для CD-ROM. Юмор и вдохновение позволили перехватить этой фирме пальму первенства у компании Sierra. Сама игра очень хороша, и если и уступает **Monkey Island 2,** то лишь чуть-чуть. Магнитная и лазерная версии очень похожи. Разница только в звуковой дорожке и в речевом сопровождении.



Indiana Jones & Fate Of Atlantis

King's Quest VI

Sierra

Долгое время эта фирма лидировала в жанре графических адвентюр, пока LucasArts не выпустила **Monkey Island** и **Monkey Island II.** Но в данном случае CD-версия имеет изюминку. Как обычно, здесь есть звуковая дорожка и речевое сопровождение, но есть еще кое-что. Когда Вы приходите в новую локацию, приятный голос из-за кадра вводит Вас в курс дела, рассказывает о том, что Вас окружает и даже говорит о том, какие объекты могут использоваться, а какие — нет.

Такие незначительные нововведения позволяют вдохнуть новую жизнь в старую игру.

Lands of Lore

Virgin

Те, кто играл в дисковую версию этой игры, не могли не отметить выдающееся вступление и прекрасный сценарий. На CD-ROM-версии интро выполнено еще лучше! Кроме того, новую версию игры отличает улучшенное звуковое сопровождение и оцифрованная речь. Если Вы до сих пор не играли в эту отличную ролевую игру, то имеет смысл сразу начинать с CD-ROM-версии.



Lands of Lore

Legend Of Kyrandia

Westwood Studios/Virgin

Эта игра также была выпущена на дискетах пару лет назад. Новый выпуск на CD практически идентичен и добавляет звуковую дорожку и речь. Зато текст теперь из программы удален, что не слишком обрадует российских пользователей, не владеющих английским языком на слух.

Lemmings CD Limited Edition Double Pack

Psygnosis

На этом диске две программы: **Lemmings** и **Oh No More Lemmings.** Трудно найти любителя "Лемминг-ов", который бы не держал их в своей коллекции на флоппи-дисках. И уж совсем невозможно найти на этом CD-ROM чего-нибудь такого, чего нет на магнитных дисках. Так для кого же он выпущен, к тому же по более высокой цене, чем магнитные копии?

Mad Dog McCree

Эта игра, построенная как вестерн, сначала появилась на аркадных автоматах. В основе своей это "стрелялка", только очень современная. Лазерный диск используется "на все сто". Это полноценное видео с синхронизированным звуковым и речевым сопровождением.

Игра приятная, но слишком детерминированная. Поскольку местоположение бандитов не выбирается случайно, его можно запомнить и интерес к игре ослабевает.

Эта игра ТОЛЬКО для CD. Аналога на дискетах нет и не может быть.

Might & Magic: World Of Xeen

New World Computing



Might & Magic: World Of Xeen

Альбом-двойник содержит два диска с двумя играми по цене одной. Это **Cloud of Xeen (Might & Magic IV)** и **Dark Side of Xeen (Might & Magic V)**. Сами по себе игры – великолепные RPG, и если у Вас их нет, то надо брать. CD-доработки по сравнению с флоппи-дисками традиционны: больше музыки, больше речи, больше звука, больше анимации.

Поскольку такие игры надо обязательно иметь в своей игротеке, а места на винчестере они занимают очень много и инсталлируются с дискет очень долго, то CD-ROM-версия является очень оправданной.

Rebel Assault

LucasArts

Адвентюры для LucasArts хоть и стали победным жанром, но все равно не являются основным объектом творчества. Главное и основное направление этой фирмы – "Звездные Войны" (**X-Wing** и пр.). Данная игра – ТОЛЬКО для CD-ROM. Она содержит превосходную графику, отличную музыку и добротный сценарий.

Ваша задача – добраться до "Звезды Смерти", а для этого надо быть быстрым и точным. Скорость реакции и двухскоростной CD-драйв – все, что нужно, чтобы пройти эту игру.

Return To Zork

Infocom

Любители классических адвентюр должно быть сразу узнали название фирмы, лидера 80-х годов в этом жанре. Эта программа – действительно возврат к **Zork**, но уже совсем на другом уровне. Здесь есть все, что положено иметь на CD-ROM – полноскоростное видео, анимация, звуковая дорожка и речь.

К сожалению, игра напрягает Ваш CD-ROM, и это тот сравнительно редкий случай, когда не помешало бы иметь 4-х скоростной драйв.

В то же время, дискеточная версия по играбельности ничуть не уступает лазерной. Отсутствует, конечно, речь, звуковая дорожка, меньше анимации и графики, но не в них ценность игры. Зато сама графика местами даже лучше.

Sam & Max Hit The Road

LucasArts

Ранее мы писали про **Day of the Tentacle**, и здесь можно повториться слово в слово. Опять же CD-ROM-версия содержит прежде всего речевое сопровождение, исполненное популярнейшими актерами. Сделано это так, что качество игры становится выше на 100 процентов. Игра становится на порядок сильнее, но мы боимся, что в России это смогут оценить только те, кто уже сдал экзамен TOEFL или те, кто к нему готовятся.

***TOEFL** – Test of English as a Foreign Language – весьма серьезный экзамен, который должны сдать все, претендующие на получение в США вида на жительства или устройства на работу. Экзамен состоит из трех частей: грамматика, чтение, прослушивание. Наибольшую трудность вызывает третья часть – понимание на слух разговорной речи. В последние годы экзамен TOEFL используется рядом российских учебных заведений вместо вступительного экзамена по английскому языку).*

Shadow Of The Comet

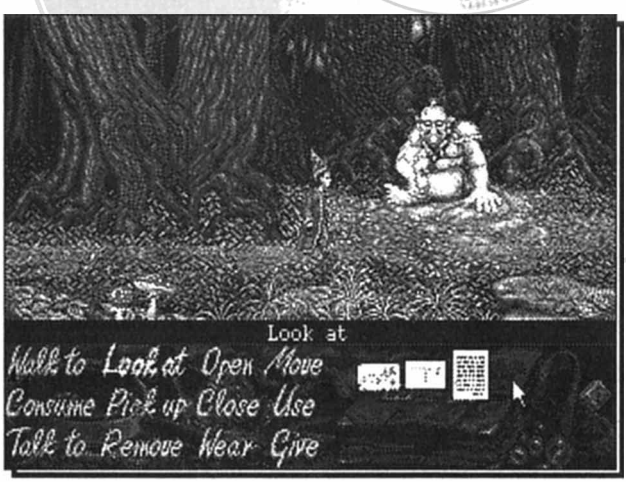
Infogrames

Еще одна старая игра, оживленная в CD-версии. Имеется дополнительная анимация, особенно во вводной части и три часа "живой" речи. Эта адвентюра стиля "хоррор" (ужасы) стала явно лучше в исполнении на CD-ROM. Приобретение целесообразно.

Simon The Sorcerer

PDQ

CD-ROM-версия отличается тем, что все диалоги в игре (а их много) подзвучены голосами известных актеров. Опять же непонятно, насколько такое дополнение имеет ценность для российского пользователя. Те же, кто понимают разговорный английский и могут оценить юмор происходящего, смогут получить от CD-версии несоизмеримо больше удовольствия, чем от обычной.



Simon The Sorcerer

SimCity Enhanced

Maxis

После знаменательного успеха **SimCity 2000** никто не мог и предположить, что компания вернется к своей древней первой версии игры **SimCity.** Но уж раз она такое сделала, то можно было бы ожидать, что мощью CD-ROM-технологии и средствами мультимедиа она вдохнет новый дух в старую игру. Ничего подобного! Все современные технологии вылились в оцифрованный 45-минутный сопроводительный кинофильм, а содержание игры осталось таким, каким было.

Space Hulk

Electronic Arts

Это тоже широко известная и заслуженная игра, которая сначала появилась на флоппи-дисках и только потом вышла на CD-ROM. Здесь мы имеем дело с тем случаем, когда версия на CD более чем оправданна. Разумеется, улучшено звуковое сопровождение, добавлена оцифрованная речь, есть анимационные вставки, но самое главное – добавлены девять дополнительных миссий. Если Вы любитель боевиков, требующих не только быстрой реакции, но и тактического мышления, и у Вас нет такой игры на магнитных дисках, полный смысл приобретать ее на CD-ROM.

Spellcasting Party Pak

Accolade

Здесь на одном CD-ROM-диске собраны три адвентюры фирмы Legend: **Spellcasting 101, 201, 301.** Они ничем не отличаются от своих магнитных аналогов, но все-таки это не Shovelware. Это скорее компилятивный сборник и в этом качестве имеет резонное право на существование.

Star Control CD

Accolade

Прекрасная стратегическая игра, совершенно необходимая любителям этого жанра. CD-ROM-версия ничем от дисковой не отличается кроме того, что на компакт-диске собраны две игры: **Star Control** и **Star Control 2.** Поскольку эта игра из тех, к которым хочется периодически возвращаться, то приобретение ее именно в CD-варианте очень целесообразно.

Star Trek 25th Anniversary

Interplay

Дисковая версия игры была выпущена еще в 1992 г. С тех пор об этой игре часто вспоминают. Дискуссии продолжаются. Одни величают ее набором чепухи, другие называют блестящей игрой. По-видимому, это определяется вкусами и зависит от того, как Вы относитесь к "Star Trek".

(Для справки: Star Trek – американская космическая "мыльная опера", десятилетиями не сходящая с экранов телевизоров).

CD-ROM-версия добавляет речь и несколько видеоклипов, но в общем-то ничего такого, за что стоило бы платить полсотни баксов. К тому же с выходом игры **Judgment Rites** появился гораздо более интересный объект вложения капитала.

Stellar 7

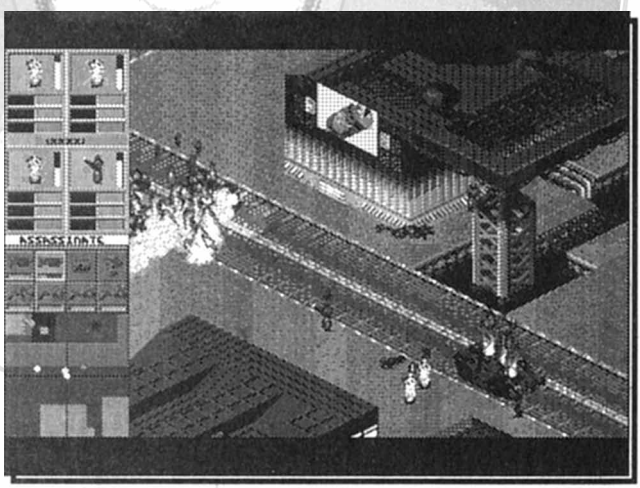
Dynamix/Sierra

Эта игра также была в свое время известной, но это было давно. Здесь тоже для CD-ROM-версии добавили анимацию и хороший звук, но... уж очень эта игра старовата. Лет пять назад это был бы суперхит, а сегодня даже такими усовершенствованиями ее трудно реанимировать.

Syndicate Plus

Bullfrog

Достойное приобретение на CD-ROM во всех отношениях, даже если Вы от души поиграли в дисковую версию. Кроме традиционных улучшений в звуке программа имеет массу новых сценариев, особенно для тех, кто может играть в локальной сети.



Syndicate Plus

Stonekeep

Interplay

Эта ролевая игра готовилась так долго, что за время своей подготовки переросла запланированные рамки. Поначалу она разрабатывалась как игра для дискет, но когда проект перевалил за экватор, стало ясно, что все надо менять, ориентируясь на CD-ROM. Может быть именно поэтому она готовилась так долго?

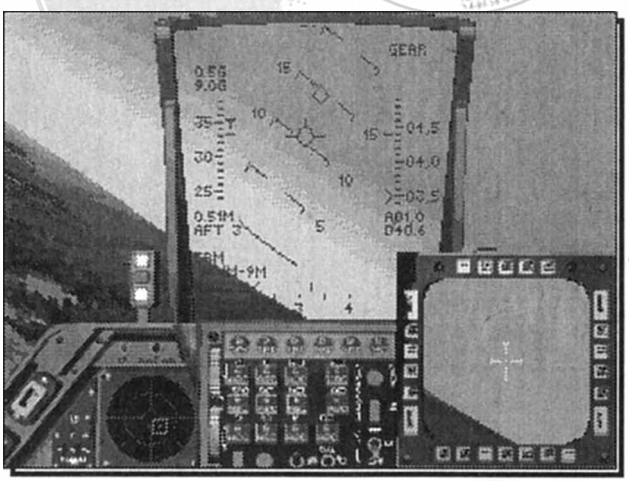
1995-ый год не оказался слишком урожайным для любителей ролевых игр и эта игра, по-видимому, является не только наиболее крупным событием в жанре, но и вообще одной из лучших игр ушедшего года.

Strike Commander

Electronic Arts/Origin

Этот отличный авиаимитатор имеет в версии на магнитных дисках внушительный объем порядка 20 дискет и, хоть и выпущен летом 93-го, по сей день остается на высоте. CD-ROM-версия сэкономит Вам порядка 40 мегабайтов пространства на винчестере, значительно упростит инсталляцию и переинсталляцию (на это уходил час!) плюс добавит речевое сопровождение всем переговорам по ходу игры. Это не просто разумное, а очень ценное приобретение.

Правда, на дисках дополнительным пакетом тоже выпускалось речевое сопровождение, но там оно сопровождалось примитивной анимацией.



Strike Commander

Theme Park

Electronic Arts

Когда этот CD-ROM-диск вышел, он некоторое время бил все рекорды продаж. CD-версия имеет не очень много улучшений, по сравнению с дисковой. Это чуть-чуть дополнительной анимации и еще кое-что. Но фирма сделала то, что до нее не делал никто. Игра в CD-ROM-исполнении пошла в продажу дешевле (!), чем в дисковой. Разумеется, после этого все вопросы о том, насколько CD-ROM-версия должна быть лучше, снимаются с повестки дня как неактуальные.

Tornado

Digital Integration

Авиаимитатор высшего качества. Возможно, что сегодня это самый лучший авиаимитатор в мире. CD-версия в общем-то не очень отличается от дисковой версии. Основное улучшение – включение сценария с операцией "Буря в пустыне". Но вообще-то трудно говорить об улучшениях там, где программа и так превосходна во всех отношениях. Если есть выбор, лучше приобретать версию на CD-ROM, хотя бы из-за новых миссий. Если выбора нет, надо брать любую, но при этом помнить, что этот авиаимитатор – не для начинающих.

UFO: Enemy Unknown

Microprose

Версии на CD-ROM и на дискетах вышли одновременно и с одинаковой ценой. И по содержанию они одинаковы и, наверное, фирма сделала две версии просто для того, чтобы покупатель брал себе то, что ему удобнее. Может быть кто-то скажет, что CD-ROM-версия – это shovelware, но это не так. Раз обе версии вышли одновременно, значит фирма никому "не втирала очки" и не пыталась дважды продать в одни руки один и тот же продукт, как делают некоторые не столь щепетильные производители.

Ultima Underworld I & II

Electronic Arts

Это компиляция. То есть, здесь две игры, собранные на одном лазерном диске, каждая из которых ничем не отличается от своих аналогов на дискетах. Но, во-первых, это очень большие игры, которые с дискет устанавливать просто утомительно. Во-вторых, это очень хорошие игры, которые жалко стирать с винчестера, а место на нем тратить еще жальче. В третьих, фирма продает CD-ROM-диск с двумя играми не дороже, чем стоимость одной игры на магнитных дискетах. И, наконец, хранить игру на CD-ROM-дисках гораздо приятнее, чем на магнитных. В итоге получается продукт, за который можно сказать только большое спасибо.

Ultima VII

Electronic Arts

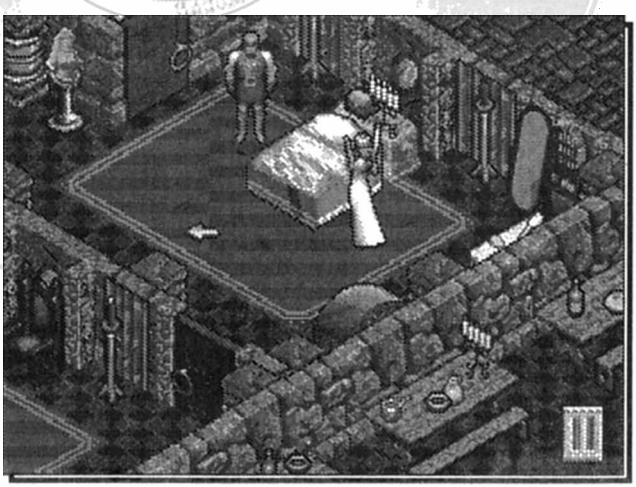
На первый взгляд – shovelware, поскольку ничего нового в себе лазерная версия не несет, но на самом деле – отличный программный продукт, который можно смело рекомендовать всем любителям ролевых игр. Здесь на одном диске собраны обе части игры **Ultima VII**, да еще к ним добавлены расширения, продававшиеся в магнитной версии отдельно. Играть с тем, что собрано на этом диске можно не днями и неделями, а буквально многими месяцами. Все, что сказано выше про **Ultima Underworld** может быть отнесено и к этой достойной компиляции.

Ultima VIII: The Pagan

Electronic Arts

Сама по себе серия **Ultima** – это лидер в жанре ролевых игр. Это безусловный хит, но на вопрос об отличии CD-ROM-версии от версии на дискетах много не скажешь. Это прежде всего речь со всеми вытекающими отсюда особенностями. Для пользователя, владеющего английским языком (на слух) это плюс 100 процентов играбельности. Для остальных... сами понимаете.

Любителю RPG эту игру надо иметь обязательно, но в какой версии – смотрите сами. Берите ту, которая будет дешевле.



Ultima VIII: The Pagan

© С. Симонович, 1996.

New Russian в Древнем Риме



Возьмите три части SimCity 2000, добавьте к ним одну часть Transport Tycoon De Luxe и одну часть Centurion: Defender of Rome, сложите все это в один сосуд, тщательно перемешайте и, перед подачей на стол, присыпьте сверху мелконарезанным гипертекстным информационным справочником. Если Вы все сделали правильно, у Вас должно получиться блюдо под названием CAESAR 2.

Итак, перед нами очередная игра, относящаяся к жанру стратегического менеджмента. Основным отличием от ближайших аналогов SimCity 2000 и TTDL является необычное время и место действия. Игру отличает современный подход в стиле "эдьютэйнмент" (сочетание развлечения и образования). Играя в нее, Вы конечно же не станете специалистом по античным культурам, но, возможно, узнаете кое-что новое и интересное о тех временах.

Вы начинаете игру за триста лет до Рождества Христова в Древнем Риме, где назначаетесь на должность префекта одной из римских провинций. Главная задача — поднять эту провинцию до процветающего уровня. Если Все пройдет нормально, то действующий Император по поручению сената направит Вас на подъем народного хозяйства в другой отсталый район и так далее. При удачном хозяйствовании можно дослужиться и до Императора.

И это ничего, что в Риме за триста лет до нашей эры никаких императоров не было и в помине. Приемный сын Юлия Цезаря Октавиан Август получил этот титул от Сената за особые заслуги всего лишь в 29 году до нашей эры (хотя некоторые историки считают датой основания империи 31-ый год до н.э — год победы Октавиана над флотом Антония и Клеопатры при Акциуме). Пусть Вас не смущает такой анахронизм, надо еще посмотреть, к какому году Вы сами сможете стать императором.

И еще, перед тем, как рассказывать об игре, сразу предупредим тех, кто пользуется ее пиратскими копиями на китайских CDROM-сборниках. Вы недополучите примерно 30 процентов удовольствия из-за того, что часть режимов останется "заглушенной". Так что лучше бы ориентироваться на "родное" фирменное исполнение.

Первые шаги

В игре есть два режима: CITY ONLY MODE (только город) и CITY + PROVINCE + EMPIRE (город, провинция, империя). Первый режим можно рассматривать как учебно-тренировочный, рассчитанный на несколько часов работы. Второй режим более интересен — это кампания, которая может длиться многими днями. Именно этот режим мы здесь и рассмотрим.

В зависимости от своей подготовленности Вы можете выбрать один из пяти уровней сложности:

Novice	– Для начинающих
Easy	– Простой
Normal	– Нормальный
Hard	– Сложный
Impossible!	– Невозможный!

Чем выше уровень сложности, тем меньше исходная сумма денег, которой Вы располагаете, тем тяжелее условия победы (надо "поднять" больше провинций, чтобы стать императором), тем труднее складывается ход игры — народ чаще бунтует, и чаще в провинцию вторгаются варвары и иноземные захватчики.

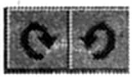
Система управления игрой

В режиме кампании игра как бы происходит в трех слоях. Слой первый — сам город. Здесь самое главное — тщательно спланировать, где какие сооружения будут стоять, и как они будут связаны между собой с помощью дорог. Второй слой — провинция. Здесь Вы можете развивать сельское хозяйство, добычу сырьевых материалов, торговлю с сопредельными провинциями и морскую торговлю. Для города провинция как бы служит источником сырья и ареной сражений с захватчиками. Третий слой — боевой режим, в котором Вы можете находиться, когда в провинцию приходят враги.



Система управления в городе

Управление в городе производится с помощью несложной, хотя и обширной иконной системы меню.



Вращение карты.



Установка флага. Поскольку у игры немалая топография, то для того, чтобы быстро переместиться в нужное место, используются флаги. Флагами можно помечать любые пункты в городе или в провинции или территории, подвергшиеся вражескому нашествию. Это как бы "метки" для быстрого поиска нужных областей.



Переход к пункту, помеченному флагом в городе. Если у Вас в городе установлено несколько флагов, то этой иконкой исполняется их циклическая "прокрутка".



Переход к флагу в провинции.



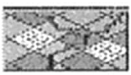
Переход к флагу, отмечающему присутствие вражеских войск на Вашей территории.



Город. Выбрав этот пункт меню, Вы переходите в режим карты города.



Форум. Форум — административно-политический центр Вашего города и Вашей провинции. Ткнув мышкой в этот пункт меню, Вы получаете возможность перейти в режим, из которого выдаются управляющие административные и экономические воздействия.



Провинция. Выбрав этот пункт, Вы переходите в режим карты всей провинции.



Zoom In — режим увеличения. Позволяет более подробно рассмотреть отдельные детали.



Clear Area — расчистка территории. Очень недорогое, но в отдельных случаях необходимое мероприятие. Прежде чем что-то строить, иногда бывает необходимо подготовить территорию. В игре **SimCity** эту функцию выполняла иконка с изображением бульдозера.



Housing. Можно было бы сказать, что это строительство домов, но это не совсем так. Скорее, это землеотвод под их строительство. Если Вы землю отвели, то дальше дома будут сами строиться и перестраиваться без Вашего

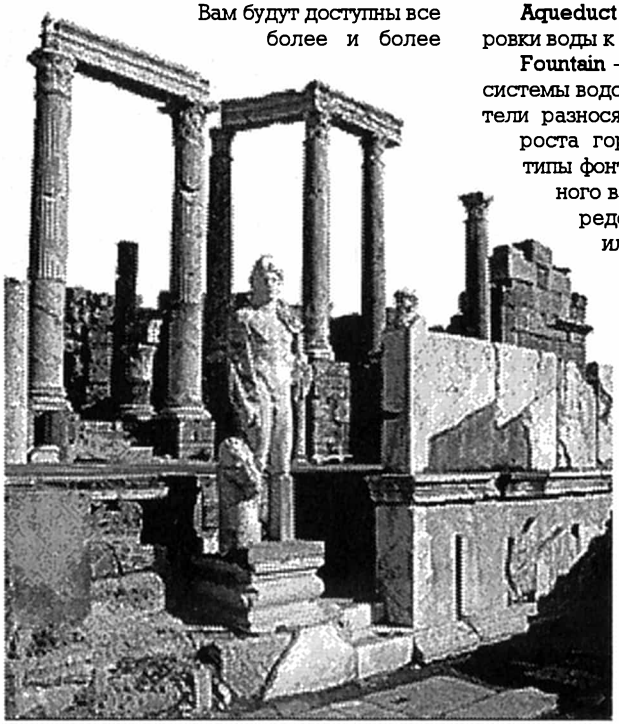
участия и без дополнительных затрат. Чем лучше развит квартал, чем больше он насыщен заведениями для отдыха и образования, тем выше в нем цена земли, тем лучше в нем дома, тем богаче проживающие здесь люди, и тем больше Вы соберете с них налогов.



Roads — строительство дорог. Большинство сооружений в городе требуют хорошего доступа к дорогам. Отличный доступ нужен форуму, иначе Вы недоберете налоги, хороший доступ нужен школам, госпиталям и жилым домам. Спокойно к дорогам относятся бани, театры и т.п.



Forums — строительство административных сооружений. Без них Вы не сможете собирать налоги. Место, в котором построен Форум, должно быть естественным центром города. По мере того, как город будет развиваться все дальше и дальше, Вам будут доступны все более и более престижные сооружения. Жители города очень ценят близость к Форуму, и в близлежащих кварталах цена земли (**Land Value**) особенно велика, разумеется если с остальными элементами городского хозяйства у Вас все в порядке.





Zoom Out — функция, противоположная **Zoom In**.



Water — строительство сооружений системы водоснабжения. С них надо начинать строительство города. Говорят, что в Древнем Риме бунтующий народ требовал "Хлеба и зрелищ!". Это потому, что у них с водой все было в порядке. В лучшие времена в городе работало до 1200 фонтанов. Если есть трудности с водой, то людям не до хлеба. Они просто не будут селиться в таких местах.

Из водных сооружений имеются следующие:

Reservoir — резервуар для хранения запаса воды;

Aqueduct — акведук для транспортировки воды к удаленным от реки районам.

Fountain — фонтан — конечный пункт системы водоснабжения, из которого жители разносят воду по домам. По мере роста города и развития кварталов типы фонтанов могут меняться. С одного взгляда на фонтан можно определить, насколько развит тот или иной город.

Well — колодец — дешевый и малоэффективный источник водоснабжения. Применять его не стоит. Обычно систему водоснабжения закладывают в самом начале игры, а в это время еще нет таких трудностей с деньгами, чтобы стоило экономить на воде.

В предыдущей версии игры с колодцами был связан один нашумевший "прокол". Игра была сделана так, что враг, осадивший город, не мог проходить по клеткам, на

которых стояли колодцы. В итоге игрок мог легко смошенничать: окружить город не крепостной стеной, а цепью колодцев. Это было не дорого, не требовало ухода за стеной, обеспечивало жителей водой и навсегда решало проблему борьбы с вражескими нашествиями. В игре **Caesar 2** этот фокус, как и следовало ожидать, не проходит.

Резервуар надо ставить вплотную к реке. С помощью системы подземных труб (они в игре не участвуют) он может питать фонтаны в радиусе 6 игровых полей. Для доставки воды на более дальние расстояния необходим акведук. Акведук должен начинаться от резервуара, стоящего на берегу. На длину акведука никакие ограничения не накладываются — тяните его куда хотите. Местами по нитке акведука можете устанавливать другие резервуары. В этих местах акведук можно ветвить, и в крупных городах этим необходимо пользоваться.

Но на количество резервуаров в одной ветви (цепи) наложено ограничение. Их не должно быть более четырех. После четвертого резервуара акведук воду не поведет.



Security — система безопасности. К ней относятся:

Tower — крепостная башня. Если Вы решили строить крепостную стену, то начинать надо с башни.

Wall — крепостная стена. Как и башня, стена относится к системе внешней безопасности — от внешних врагов. Но требуется еще безопасность внутренняя — от мятежников и бунтовщиков, да и вообще от обычных воров. Жители города ценят наличие крепостных стен. Это придает им чувство защищенности и уверенности в завтрашнем дне. Город лучше развивается и застраивается. Но при этом никто не желает селиться возле этих самых стен. Это одни из самых бедных кварталов города, где легко вспыхивают бунты и мятежи.



Praefecture — Префектура относится к системе внутренней безопасности. Обратите внимание на то, что она не предотвращает мятежи и беспорядки в городе (следите сами, чтобы Ваш народ не был угнетен безработицей, непомерными налогами и большим военным призывом). Префектуры способствуют быстрому подавлению беспорядков, а это очень важно, поскольку значительно снижает причиненный ущерб.

Barracks — казармы. Они нужны как для подавления мятежей и беспорядков, так и для борьбы с вооруженными захватчиками. Если в режиме "Провинция" Вам не удастся разгромить вражеское войско, и оно прорвется к городу, то в режиме "Город" вся надежда на крепостные стены и на казармы. Стены задержат агрессора, а войска из казарм успеют подойти и нанести ответный удар (это происходит автоматически).

Жители неоднозначно относятся к казармам. Они ценят их присутствие в городе, но считают, что это один из факторов социальной нестабильности, а поэтому не очень хотят жить рядом с ними. Целесообразно относить казармы куда-то подальше от центра города, но при этом обязательно предусмотреть отличное сообщение по дорогам.



Industry — промышленность. На самом деле в Риме не было никакой промышленности в современном понимании слова "индустрия". Разве что только мелкие цеха, перерабатывающие продукты питания. В основном население жило торговлей и общественными работами. Но здесь такое мелкое допущение дух игры не портит.

Если Вы играете в режиме ("Только город"), то можете ставить себе такие цеха, какие пожелаете, они сразу начнут работать, если для них есть рабочая сила и удобные подъезды (дороги). Играя в режиме "кампании" Вы тоже сможете построить цеха и фабрики, но работать они у Вас не будут, поскольку предполагается, что сырье для производства производится в провинции. Поэтому надо, во-первых, в режиме "Провинция" построить необходимые фермы и шахты, во-вторых пристроить к ним склады для продукции и бараки для рабочих, в третьих связать их с городом дорогами и, в-четвертых, отрядить необходимое количество людей для работы в провинции. Только после этого в город начнет поступать сырье и цеха заработают.

В меню **Industry** Вам доступны:

Market – торговые ряды;
Grapes – виноделие;
Wheat – хлебопечение;
Lead – выплавка свинца;
Copper – выплавка меди;
Iron – выплавка железа;
Clay – керамика (глина);
Stone – обработка камня.

Индустрия абсолютно необходима для процветания города, иначе в городе будет безработица, снизятся налоги, начнутся мятежи и разрушения. Но жители богатых кварталов (а именно от них Вы получаете основные доходы) очень не любят шумных производств по-соседству. Старайтесь относить промышленность подальше, но связывать цеха с жилыми районами хорошими дорогами.

Сложнее дело обстоит с рынками и торговыми рядами (**Markets**). Жители, с одной стороны, недовольны, если их нет, но, с другой стороны, стараются не селиться к ним слишком близко. В размещении торговых точек нужна золотая середина, которую Вы нащупаете методом проб и ошибок.



Sanitation — охрана здоровья. Здесь возможен выбор двух видов сооружений — бань (**Bath**) и больницы (**Hospital**). Попробовав сыграть в эту игру, Вы с удивлением обнаружите, какую огромную роль в Древнем Риме играли бани и общественные купальни. Можно так сказать, что там не просто мылись, а решали сложные вопросы общественной жизни, заключали контракты и вообще общались. Не построив где-нибудь по-соседству баню, Вы не получите развития квартала, что бы Вы ни делали. Для того, чтобы построить баню, необходимо, чтобы в радиусе действия подземных коммуникаций (5-6 клеток) находился бы заполненный резервуар с водой. Иначе баня не заработает.

С госпиталем попроще. Считается, что в среднем нужна одна больница на каждую тысячу жителей. Поскольку это сооружение очень дорогое, то с ним на первых порах можно и подождать. Население, конечно, будет болеть и вымирать, но не очень большими темпами. В малом городе и эпидемии маленькие. Зато когда госпиталь будет построен, обязательно обеспечьте к нему хороший доступ.



эта иконка носит название **Query**. Это справочная система. Ткнув сюда мышкой, можно получить справку по всем прочим режимам управления игрой.



Entertainment — зрелищные и развлекательные заведения. Они тоже необходимы для обеспечения высокого уровня жизни в городе. По мере развития игры Вам станут доступны новые заведения. Основными являются:

Theater — театр (комментарий не требуется);

Odeum — по-нашему как бы "концертный зал". Оказывает гораздо более сильный эффект на развитие культуры, чем театр.

Arena — место, где устраивались единоборства, соревнования и гладиаторские бои.

Circus — это не цирк, как можно было бы подумать из названия. Скорее это ипподром — место, где устраивались конные состязания и состязания по легкой атлетике.

Coliseum — Колизей. Высшая форма арены.



Worship — религиозно-культовые сооружения. Они способствуют смягчению нравов общества. Основных типов — три:

- **shrine** (жертвенник);
- **temple** (храм);
- **basilica** (базилика, это уже христианская церковь)

Интересна особенность храмов **(temples)**. Они не только являются религиозно-культовыми сооружениями, в их глубоких каменных подвалах удобно хранить городскую казну. Если у Вас регулярно воруют крупные суммы, программа предлагает строить побольше храмов. На самом деле при этом кражи не прекращаются, разве что становятся не столь крупными. По-видимому, срабатывает эффект перераспределения казны между разными подвалами. Чтобы эффективно противодействовать кражам, надо вплотную к храму ставить префектуру и окружать их дорогой. Только тогда регулярные патрули смогут пресечь эту напасть.



Education — образовательные учреждения.

Граждане города очень высоко ценят такие заведения. Прежде всего, им нужны школы — **Grammaticus**. Считайте условно, что на 500 жителей города надо иметь не менее одной школы. В отличие от госпиталя тянуть с их строительством нельзя, поскольку как и бани они способствуют быстрому приросту населения.

Школы второй ступени — **Rhetor** — нужны несколько позже, когда город перерастет за тысячу жителей, а если Вам дали возможность построить библиотеку **(Library)**, значит Ваш город процветает во всех отношениях.



Amenities — сады, парки, площади.

На начальной стадии развития города без них можно было бы вполне обойтись, поскольку есть заботы и поважнее. Но есть одна особенность. Она заключается в том, что по мере развития города Вам открывается доступ к сооружениям более высокого ранга. А они нередко имеют размер больший, чем те, с которых Вы начинали. Так, например, разрастается Форум, так на смену простому ипподрому **(Circus)** приходит **Circus Maximum**. И для того, чтобы не строить такой важный объект где-то на окраине, целесообразно поставить его вместо предшественника. А это можно сделать только в том случае, если вокруг него заранее было зарезервировано место. Вот для такого "резервирования" очень хорошо и подходят сады и площади. При этом они способствуют повышению цен на жилье и, соответственно, повышают поступления в казну от налогов. Площади при этом одновременно выполняют функции дорог. Очень удобно окружать храм в паре с префектурой не дорогой, а площадью.



Бани. Без них обойтись нельзя никак. Древние руины римских бань и купален сегодня можно найти по всей Европе от Испании до Венгрии.

Фонтан. Обеспечивает водой несколько кварталов. Должен стоять недалеко от резервуара.

Резервуар для воды. С него начинается система водоснабжения города.



Храм. Это не только религиозно-культовое учреждение. В его подвалах хорошо хранить городскую казну.

Префектура. Если ее не поставить вплотную к храму, то казну из него растащут очень быстро.

Госпиталь. Это не роскошь, но все же без него можно жить, если в городе менее тысячи жителей.

Река. Защищает от варварских набегов куда надежнее крепостной стены и совсем не требует затрат на строительство и содержание.

Колизей. Одно из самых эффективных сооружений, способствующих росту культуры и снижению тяги к грабежам.

Форум — политический центр Вашего города. Чем ближе к Форуму, тем дороже и престижней жилье.

Крепостная стена. Она строится "от башни". Пролом в стене вызван не набегами захватчиков, а небрежением городских хозяйственников.

Акведук служит для доставки воды в районы, удаленные от реки. Большой город не может жить без акведука.

Фабрики и цеха. Желательно ставить их подальше от центра города. Богатые жители не любят жить в промышленных районах.

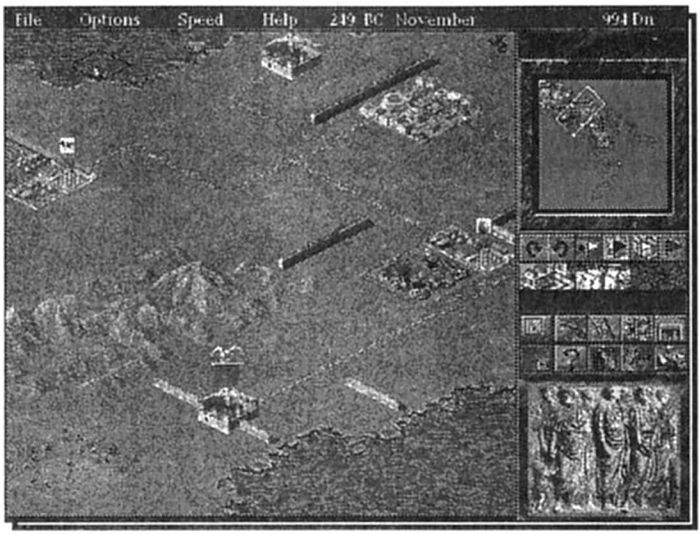
Бочки во дворе фабрики означают, что производство идет нормально.

Школа — самое важное из сооружений, конечно, если не считать бани.

Ипподром. Когда нет Колизея, приходится довольствоваться ипподромом.

Система управления в провинции

Играя в кампанию, Вы должны заниматься не только развитием города, но и развитием всей провинции. Система управления хозяйством в провинции похожа на городскую, и мы укажем только на некоторые особенности.





Security — система безопасности. Здесь в этом меню есть две опции: **Provincial Wall** и **Cohort Fort**.

Provincial Wall — это протяженное укрепление, предназначенное для защиты от набегов. Особенно широко они возводились при императоре Траяне, например Траянов вал в Румынии. В большинстве мест это были лесные засеки, но в некоторых случаях это были самые настоящие стены протяженностью десятки километров. Остатки такой стены и сейчас есть на границе Англии и Шотландии между Ньюкастлом и Карлейлом. Стена служила для защиты южных районов острова от набегов скоттов и пиктов и была построена во времена императора Антония.

При создании таких стен целесообразно учитывать рельеф местности и, чтобы не слишком тратиться, располагать их в ущельях на маршрутах движения варварских племен. Такая стена не защитит от набегов, но сможет задержать наступление врага до подхода своих сил. Для надежной защиты надо неподалеку ставить базовый лагерь (**Cohort Fort**). Обратите также внимание на то, что если стена пересекает одну из Ваших дорог в провинции, то пропускная способность дороги резко падает, и в городе может приостановиться производство из–за недостатка сырья.

Cohort Fort — лагерь, рассчитанный на одну когорту легионеров. В Древнем Риме существовали четкие стандарты на такие укрепленные лагеря и, независимо, от того, останавливались ли войска на неделю или на год, они создавали укрепленный лагерь по единому проекту. Всего по Европе можно насчитать примерно 500 таких военных поселений, большинство из которых впоследствии превратились в сегодняшние европейские города.

Отличительной особенностью римских военных лагерей является то, что они носили не только оборонительный, но наступательный характер. То есть, их ставили не только на направлениях возможных атак противника, но и в походных условиях во время глубоких рейдов по чужим территориям.

В игре **Cohort Fort** является базой для формирования войск. Пока не заложен такой лагерь, нет возможности начать создавать войска. Предполагается, что здесь войска не только несут дежурство, но и здесь же обучаются. Не будет лагерей — не будет обученных войск, сколько бы денег Вы на армию не тратили.



Trading Post — торговый пункт. Создается в одном из приграничных городков провинции. При нем надо обязательно создать склад (Warehouse) и обязательно связать его со столицей провинции с помощью дороги. Только после этого начнут поступать сырьевые ресурсы. Их можно использовать для развития в городе цехов. Через этот же пункт осуществляется экспорт товаров за рубеж. Вы почувствуете ценность такого пункта, когда увидите, насколько у Вас возросли налоговые поступления от промышленности.



Industry — сырьевая промышленность. Эта опция позволит Вам построить сооружения, дающие сырье для городских цехов. Среди них:

Farm – ферма
Mine – шахта
Quary – каменоломня
Warehouse – склады, амбары
Work Camp – бараки для рабочих
Ship Yard – судоремонтные сооружения

Все они должны быть увязаны сетью дорог с городом. Фермы, шахты, каменоломни обязательно должны иметь при себе склады и лагерь для рабочих.



Order Cohort — эта опция открывает доступ к управлению когортой. Ее можно отправить навстречу врагу, можно отправить в форт на отдых и пополнение, а можно назначить ей маршрут патрулирования.



Port — порт. Это аналог **Trading Post** и тоже служит для целей экспорта/импорта. По морю плавают корабли, груженые товаром, и если они попадут в Ваш порт, Вы сможете получить такое сырье для своих цехов, какое сами в провинции не добываете и не производите. Одновременно улучшается и экспорт, а соответственно растут налоговые поступления в казну.

Рекомендуется не спешить с установкой порта, а сначала посмотреть, в каком месте иноземные корабли подходят к Вашим берегам (они двигаются по фиксированным маршрутам). Там и надо ставить порт. Если рядом с портом есть **Ship Yard**, вероятность посещения порта грузовыми судами существенно возрастает. Не забудьте связать порт с городом дорогой.

Ваш экономический баланс

Экономической основой Вашего хозяйствования являются налоги. Налоги можно собирать с населения и с промышленности. Налоги с населения зависят в первую очередь от численности жителей в Вашем городе и от того, какой процент Вы установите. Хотелось бы установить его повыше, но не забывайте о разрушительных бунтах и мятежах. Чтобы установить высокий процент, надо предпринять специальные и зачастую дорогостоящие меры. Принцип простой: чем больше Вы заботитесь о своих гражданах, тем терпимее они отнесутся к уровню налогов.

Налоги от промышленности зависят и от того, как много у Вас в городе цехов и рынков и от того, насколько промышленность обеспечена рабочей силой и сырьем. При малом количестве жителей трудно рассчитывать на возможность повышения налогов с промышленности. Чтобы держать процент повыше, приходится терпеть определенный уровень безработицы, но не перегните палку, иначе опять будут бунты и мятежи (см. выше).

Теперь рассмотрим расходы. Они следующие:

- расходы на строительство зданий и сооружений;
- расходы на содержание городского хозяйства (дорог, системы водоснабжения, противопожарные мероприятия, оплату труда наемных рабочих в провинции);
- на Вашу собственную зарплату (для Вас лично это вроде бы доход, но для Вас как управляющего провинцией это расход из казны, который Вы сами можете устанавливать каким хотите);
- расходы на содержание армии;
- ежегодные подати в столицу **Annual Tribute** (размер устанавливает Сенат).

Разумеется, Ваша главнейшая задача состоит в том, чтобы как можно быстрее выйти на уровень, когда годовой доход

будет хоть чуть–чуть, но больше, чем годовой расход. В начале игры, когда надо интенсивно строить город, это сделать невозможно. Поэтому Вам и дается некоторый стартовый капитал (20000 динариев на самом легком уровне и всего 5000 на самом трудном). Располагая им, надо отстроиться так эффективно, чтобы к тому времени, как капитал упадет до нуля, у Вас уже было бы прибыльное хозяйство.

Управление доходами и расходами

В режиме строительства города Вы проводите большую часть игры в ее начале. Когда же город достигнет 500...1000 жителей, большую часть игры Вы будете проводить в режиме управления экономикой. Это меню **FORUM**. Отсюда Вы выдаете приказы казначею, управляющим, центуриону (командующему армией) и прочим администраторам.

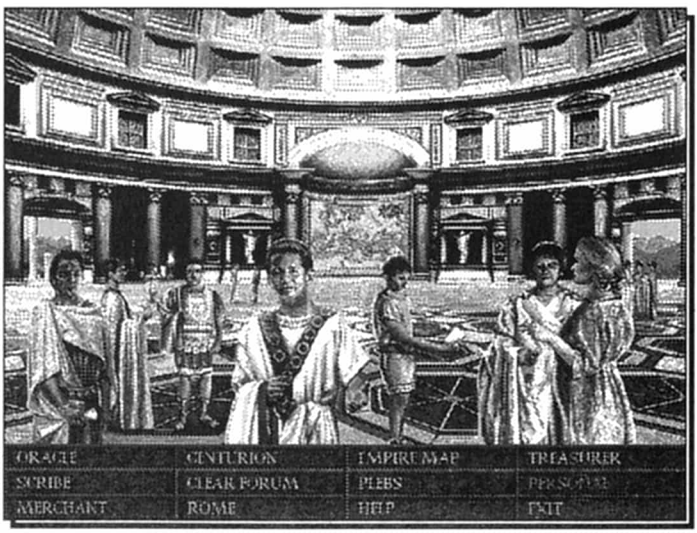
Tresurer — Казначей. Здесь Вы можете получить справку о расходах и доходах за прошлый год и предполагаемые оценки на текущий год. Здесь же можно выдать управляющее воздействие — изменить уровень налогов, собираемых с населения и с промышленности. Исходно программа предлагает 5 процентов. Наш опыт показывает, что оптимум где–то между 7–ю и 9–ю процентами, но дело это тонкое, можно сказать индивидуальное. Все города разные, и для каждого можно найти свой оптимальный уровень.

Plebs — здесь Вы производите назначение граждан на общественные работы. Программа выдает Вам таблицу, сколько человек сегодня необходимо на работы по защите от пожаров, по поддержанию дорог, городских стен, системы водоснабжения и для работы в провинции. Если не назначить столько людей, сколько надо, значит начнется разруха, а программа будет портить настроение непрекращающимся требованием "Need more plebs!". Назначьте работников с небольшим запасом (на одного больше, чем просят), чтобы не приходилось прибегать к этой функции слишком часто. Если свободных рук (Idle Plebs) для этого нет, значит надо немного увеличить ежемесячные расходы. Работники скоро появятся.

Scribe — здесь Вы можете посмотреть графики своего хозяйствования за последние годы. Может быть они наведут Вас на какую–то ценную мысль.

Centurion — здесь производится выделение денег на формирование армии (легиона). Если у Вас в провинции не построены базовые лагеря (Cohort Forts), значит здесь Вам пока делать нечего. Деньги–то Вы выделите, но войска не пройдут обучение и не образуют когорты.

Содержание когорт дело очень дорогое. Пожалуй, это самое тяжелое финансовое бремя. Какое–то время без него можно жить, но через несколько лет после создания города набеги варваров становятся столь частыми, что приходится



формировать войска. Хорошо, если к этому времени Ваш доход позволяет это сделать и не провалиться в отрицательный годовой баланс.

Если у Вас всего одна когорта (в провинции один **Cohort Fort**), то все войска, которые Вы наймете, поступят в нее. Если у Вас несколько когорт, то новые войска начнут поступать в них на обучение, равномерно распределяясь между ними. Возможно, что у Вас есть несколько когорт, и Вы не хотите, чтобы они имели одинаковый размер. Это тоже можно организовать.

У каждой когорты есть статус, который может быть четырех типов: **Normal, Minor, Major, Demmobilize**. Если все когорты имеют статус **Normal**, то войска в них поступают, распределяясь равномерно. Если надо какую-то когорту усилить, ставьте ей статус **Major**. Если наоборот надо ее ослабить — ставьте статус **Minor**. Но статус влияет только на распределение новоприбывающих войск. Войска, которые уже были в когорте к моменту изменения статуса, не перераспределяются.

Если в какой-то когорте отпала необходимость, ее можно распустить — **Demmobilize**. Войска из нее перераспределятся по другим когортам, где должны будут заново пройти процесс обучения.

Все манипуляции с когортами требуют времени, необходимого на обучение и переобучение воинов. Выиграть это время в случае нашествия противника Вам и помогают те самые преграды Provincial Walls, о которых мы говорили выше.

Merchant — справочная система о ходе производства товаров и торговли в Вашей провинции. Здесь Вы можете узнать о том, насколько обеспечены сырьем Ваши фабрики и цеха. Сюда надо обязательно зайти после создания приграничного торгового поста (**Trading Post**) или морского порта, поскольку о том, что за сырье туда поступает, можно узнать только здесь. Может быть, для него надо ставить новый цех.

Personal — Ваш личный счет. Здесь Вы можете получить справку о своем финансовом состоянии и назначить себе жалованье. Сколько хотите, столько и поставьте. Если при этом годовой бюджет провинции станет отрицательным из-за Ваших непомерных аппетитов, получите головную боль. К счастью, есть возможность личный капитал перебросить в казну провинции — сделать дотацию (**donation**).

Rome — связь с Римом (столицей государства). Здесь можно узнать величину ежегодных платежей (**annual tribute**), можно выяснить как к Вам относится правящий Император (в начале игры Вы ему совершенно безразличны), и что ему от Вас надо (он иногда просит прислать товары, причем делает это очень настойчиво).

Но самое ценное, что здесь есть — это возможность сделать Императору "подарок". Взятки он берет наличными и охотно (особенно если помногу). На малые суммы, правда, может и обидеться.

До 20 монет взятки почти не замечает, а иногда сердится.

От 20 до 50 принимает благосклонно.

От 50 до 100 берет охотно, и Вы почувствуете, что Сенат перестает повышать суммы ежегодных податей в столицу.

Только после 100 динариев начинается самое интересное — снижение податей, но, увы, такие "подарки" можно делать только из личных средств, а не из городской казны.

Условие победы

Получив мандат на управление провинцией, Вы получаете и определенные экономические задачи. Исполнив их, Вы получите повышение — переход в другую провинцию и т.д. Чтобы дослужиться до Императора нужно пройти пять повышений на самом простом уровне сложности и двадцать на самом трудном.

О том, какие перед Вами стоят задачи, Вы можете узнать в режиме **FORUM**, выбрав опцию **ORACLE** (оракул). Здесь в виде стилизованной диаграммы (в виде античных колонн) изображены Ваши достижения и указаны Ваши задачи. Всего есть четыре частные задачи и пятая общая. По каждой из них необходимо набрать некий рейтинг, измеряемый в процентах.

Empire — империя. Выполнению этой задачи способствует развитие провинции. Чтобы этот рейтинг был высоким, надо иметь хорошую сеть дорог, торговые посты в приграничных городах, налаженное производство сырья. Как ни странно, благоволение Императора (через взятки) тоже, кажется, влияет на это параметр.

Peace — мир. Чем эффективнее Вы разделываетесь с варварскими племенами и прочими иноземными вторжениями, тем лучше этот показатель. Безусловно недопустим прорыв вражеских войск к городу, а если такое и произошло, враг должен быть остановлен за пределами городской стены и там рассеян.

Prosperity — Процветание. Трудно дать точные советы по повышению этого параметра. Надо просто процветать! (Если это просто!).

Culture — Культура. Повышению этого параметра способствует создание школ, театров, библиотек и т.п.

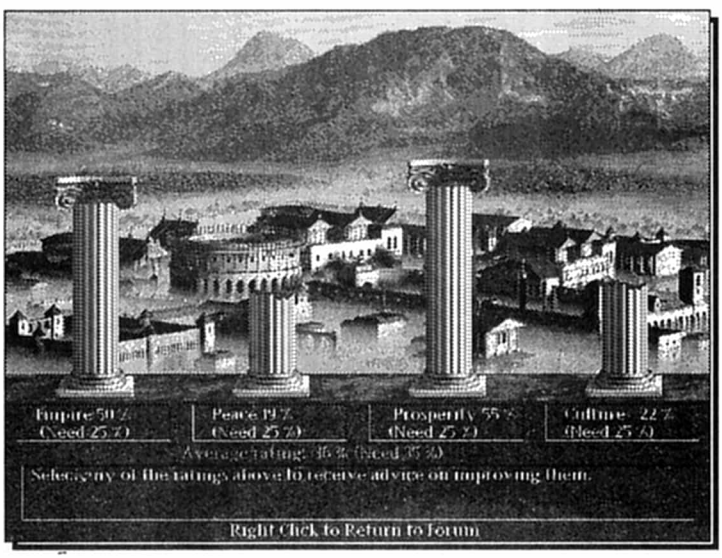
Кроме выполнения каждой из этих четырех задач, необходимо также добиться необходимого среднего рейтинга по всем четырем, который обычно выше, чем рейтинги для каждой задачи в отдельности.

Уровень Impossible: Стратегия победы

Победа достигается тщательным планированием своих действий и оптимальной настройкой всех параметров. Каждое сооружение должно охватывать максимальную площадь. Вы заранее должны предусмотреть необходимость в будущем расширения действующих сооружений и закладку новых. Необходимо исключительно аккуратно подходить к созданию сети дорог и водоснабжения и экономить, экономить и еще раз экономить. Все, что можно строить позже, надо строить как можно позже.

Взгляните на панораму города, приведенного на центральном развороте журнала. Он не выглядит особо процветающим, в центре есть не слишком богатые кварталы, но он строился на высшем уровне сложности (**Impossible**), и потому его развитие шло очень трудно.

Чтобы выжить на уровне **Impossible**, надо как можно дольше воздерживаться от расходов на армию, и сквозь пальцы смотреть на проникновение варваров в пределы города. Далеко не всякое вторжение врага приводит к разрушениям. Река служит целям обороны лучше, чем любые городские стены и при этом ничего не стоит. При удачном расположении города относительно реки, можно не обращать внимания на большую часть нашествий, а прочие отсечь небольшим фрагментом городской стены, уперев одно ее плечо в реку, а другое — в край экрана.



Можно долгое время не строить госпиталь (он дорог), уничтожая те дома, в которых появились больные (чтобы не возникла эпидемия). Можно долгое время держать по-минимуму личный оклад и не давать никаких взяток наверх. Самое главное — выжить, продержаться до того ключевого момента, когда доходы сравняются с расходами. После этого все просто. Потихоньку увеличивайте свой оклад, а накопленные деньги отправляйте Императору в виде "подарков". Это ничего, что себе ничего не останется, Ваш час еще не пришел. Вскоре Вы почувствуете облегчение от снижения поборов из Рима. Когда сможете раз в пару лет отправлять Императору сотню динариев, можно подумать и о создании армии. Тщательно рассчитайте, где поставить укрепленные лагеря, чтобы отразить максимум вторжений. Параметр **Peace** сразу пойдет вверх. Ну, а когда почувствуете, что Император считает Вас чуть ли не родным, и все параметры близки к тому, что скоро Вас переведут с повышением в новую провинцию, надо запускать в действие секретный план под названием "New Russian", о возможности которого авторы игры не догадались, поскольку у нас в России особый менталитет.



New Russian в Древнем Риме

Итак, на высшем уровне сложности Вам надо пройти двадцать повышений. При переходе в новую провинцию жить будет все труднее и труднее, а прихватить с собой из предыдущей провинции можно не очень многое, но кое-что все-таки можно. Во-первых, Вы можете прихватить с собой свои "личные" сбережения, и если они во много раз больше, чем городская казна, то сами понимаете, насколько легче Вам будет жить. Во-вторых, при переводе "на новую работу" с Вами переходит и личное к Вам расположение Императора, а значит послабления в ежегодных податях. Вот на этом-то мы и сыграем.

Итак, предположим, что честным и тяжелым трудом Вы подняли свою первую провинцию почти до победы. Вам осталось, например, чуть-чуть повысить уровень культуры. Для этого достаточно построить одну библиотеку... но не спешите. Здесь начинается самое интересное.

Установите себе фантастический оклад, в сотни раз больше, чем возможно, и продолжайте работать. Через пару месяцев городской бюджет рухнет в отрицательную область, а Вы будете богаты, как Крез. Отстегните малую толику Императору и продолжайте в том же духе. Первый год такого "хозяйствования" кончится тем, что Император погрозит пальцем и скажет, что это нехорошо, но покроет Ваши жуткие убытки. А Вы не смущайтесь и продолжайте гулять дальше. Главное — вовремя смыться. За второй год Вы окончательно разорите провинцию и сколотите себе такое состояние, какое Вам и не снилось. Теперь незадолго до конца года (пока Вас не сняли с должности) постройте ту самую недостающую библиотеку! Император лично поздравит Вас с успешным (?!!) исполнением задачи и переведет на новую провинцию. Вы придете туда с огромным капиталом, с личным расположением Императора, а позади оставите долги и разруху.

Вы слышали о том, что "кто-то кое-где у нас порой" не платит заработную плату рабочим и шахтерам, а сам ездит с семьей на Канары? Сыграв в **Caesar 2**, Вы поймете, как это делается, и почувствуете, почему в конце концов пала Великая Римская Империя.

● ● ● ● ●

Cosmology of Kyoto

Космология Киото

Благодаря техническим достижениям последних лет, японцы нередко представляются европейцу или американцу как несколько занудная (или, скажем мягче, методичная) нация, без особого воображения, пунктуально выполняющая все, что предписано, что, собственно, и позволяет ей добиваться доминирования на рынке автомобилей, а также видео- и аудиосистем. Что же касается культурного вклада в историю человечества, то тут вроде бы японцам похвастаться особо нечем.

Если и Вы разделяете эту точку зрения, то, пожалуй, Вам все же стоит разориться на этот диск. Рассказывая о космологии Киото, древней японской столицы (794–1869), расположенной на главном острове архипелага, к северу от Осаки, он, пожалуй, заставит именно западных людей почувствовать себя лишенными культуры и воображения.

И в самом деле, программа "Космология Киото" интригующа, информативна, да и просто красива. Необычность этой программы заключается также и в интерфейсе, смутно напоминающем что-то до боли знакомое. Например, начало. Вы оказываетесь заброшенным назад во времени, без одежды и без средств к существованию.

Может быть это не обучающая программа, а игра жанра Adventure? Не исключено. Однако, только теперь Вы можете направиться в город. В трехмерный виртуальный город, снабженный картой, и указаниями, помогающими Вам по нему передвигаться. Однако Вы попали не просто в игру. Задача программы иная: познакомить вас с верованиями, обычаями и политикой тех давно ушедших времен. Вам не придется решать головоломки и сражаться с чудовищами.

В Киото Вам встретятся как люди, так и сказочные существа, с которыми Вы сможете иметь дело. В известной степени Вы ощущаете себя свободным в своем выборе. Хотите — отправляйтесь на рынок и прикупите одежды или лекарств. Хотите — попробуйте свои силы в азартных играх (например, у Вас охотно примут ставку на петушиных боях). Хотите — подайте монетку многочисленным нищим, "украшающим" собой аллеи.

Гуляя по городу, легко наткнуться на такую, например, жанровую сценку. Старик упрекает юношу за то, что тот избил свою лошадь. "Какая жестокость, — говорит он. — Ведь эта лошадь могла бы быть твоей матерью или отцом, вернувшимся обратно к жизни. Избить собственного предка. Какое неуважение!" И старик разражается слезами.

К тому же, как уже говорилось, не все встретившиеся по дороге люди будут состоять из плоти и крови. Посмотрите на картинку. Это демон, погубивший кучу крестьян, а теперь ведущий охоту за доброй частью Вашей души. Если таковая имеется, лучше быть повнимательнее.



Конечно, все голоса в программе говорят по-японски, однако субтитры не позволят Вам заблудиться и потерять нить повествования. Если же есть желание разобраться в происходящем поподробнее, "щелкните" "мышкой" на слове "Reference" ("Пояснение") в правом верхнем углу экрана, и Вам откроется иная сторона диска.

Здесь Вас ждут детальные пояснения о том, что Вы видите. Подошли к заброшенному поместью — получите справку о том, что такое собственность, вкупе с несколькими подобающими случаю легендами. Попали на рынок — в Вашем распоряжении рассказ об экономике того времени и продававшихся товарах.

Похвалив все, что можно было похвалить, нельзя не сказать о недостатках. Их два. Первый — фантастически медленная скорость, с которой разворачивается действие. Впрочем, быть может, миф о неторопливости народов Востока вовсе не миф? Второй недостаток — слабо проработанная виртуальная реальность. А это удивительно, если учесть, что японцы всегда были пионерами в этом направлении.

● ● ● ● ●

Forces and Effects

Bradford Technology Ltd & Mayfield Consultants, 1994

Физика: Силы и эффекты

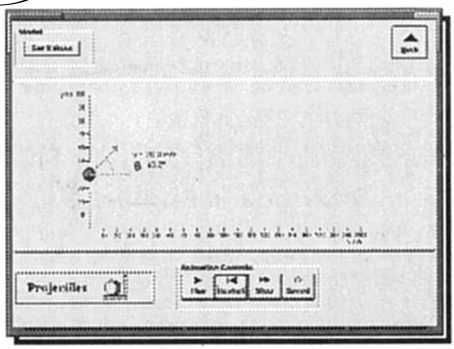
Если раньше единственным средством хоть как-то разнообразить учебный процесс была четвертая телепрограмма, которая обычно показывала не совсем то, что хотелось бы, и уж совсем не в то время, когда бы хотелось, то теперь приход компьютеров на смену телевизорам должен стать достаточно серьезным подспорьем для школьных учителей.

Сегодняшняя тема урока — физика. Фирмой "BTL Publishing" уже были выпущены четыре диска по тому же предмету:

1. **Электричество и магнетизм** (Electricity and Magnetism)
2. **Энергия** (Energy)
3. **Земля и вселенная** (Earth and Universe)
4. **Свет и звук** (Light and Sound)

Естественно, первый же возникающий вопрос: какое применение все это может найти в нашей стране, где не то что в средней школе, но, как правило и в высшей, народ знает английский недостаточно хорошо? Вариантов ответа может быть три. Во-первых, в давние-стародавние времена в наших спецшколах учили на английском не только физику, но и химию, и географию, а кое-где и литературу. Единственная проблема, с которой тогда сталкивались учителя — отсутствие не только учебников, но и методических пособий, которые сами и творили в меру своего разумения, а потом распечатывали как могли. Школьникам же приходилось учиться по этому "самиздату" или же, прочитав учебник по-русски, рассказывать материал на языке.

Во-вторых, наглядность представления на экране не слишком страдает от того, что сопровождается текстами на английском. В конце концов, достаточно, чтобы сам учитель физики знал язык и мог по ходу дела перевести все необходимое. Можно, конечно, ошибаться, но это все же лучше, чем рассматривать блеклые картинки в учебнике или смотреть, как преподаватель размахивает руками, пытаясь объяснить, что же такое теория относительности.



И, в-третьих, это методика. Голос за кадром явно записан не в студии звукозаписи, что вполне объяснимо, поскольку автор пособия — учитель-энтузиаст, доктор Боб Гомерсэлл. Таким образом, даже просто ознакомиться с его методами подачи материала может быть небесполезно.

Если исходить из школьного курса, диск достаточно всеобъемлющ. Здесь рассмотрено приложение силы в статике и в динамике, сложение и разложение сил, распределение сил в жидкостях и многое-многое другое. При этом Вы можете воспользоваться виртуальной лабораторией, чтобы провести самые разнообразные эксперименты; большинство параметров в них Вы можете задать сами (превращая наглядную демонстрацию в настоящий эксперимент), а результат получить в виде графиков и тут же распечатать на принтере.

Еще одно приятное дополнение — система тестов. Задав тему, Вы получите на экране серию вопросов с предлагаемыми вариантами ответов. Стоит отметить один из вариантов, и зеленая галочка тут же укажет Вам на правильное решение, а красный крестик — на неправильное. Вопросник выполнен в привычной для американцев системе, когда Вы можете сначала прочитать все задачки и над ними подумать, а также решить, в каком порядке отвечать.

К числу недостатков программы можно отнести не очень высокое качество видеоиллюстраций, сделанных, по большей части, доступными бытовыми средствами видеоввода. Упор делается на звуковое и текстовое сопровождение, однако поскольку мы все же имеем дело не с радиопередачей, от графики хотелось бы ожидать большего.

● ● ● ● ●

ITN European Video Atlas

ATTICA Cybernetics Ltd. & Independent Television News, Ltd., 1995

Видеоатлас Европы

Несмотря на название, перед нами скорее мультимедийный альманах европейского континента, чем обычный атлас. Поскольку у его истоков стояла телевизионная компания, то в итоге программа стала сочетать карты и статистические данные с краткими телерепортажами по отдельным европейским странам.

Созданию подобной энциклопедии предшествовала интересная авторская идея: показать Европу середины девяностых годов. Европу, раздираемую двумя противоположными по направленности процессами. С одной стороны, интеграция, которая с каждым годом, преодолевая немалые препятствия, все же набирает обороты. Имея множество противников, Европейский Союз, тем не менее, проходит этапы все более и более тесного объединения в соответствии с намеченными ранее планами и перспективами.

С другой стороны, в Европу, практически успевшую забыть за четыре десятилетия, что такое война, пришли межнациональные конфликты — от Карабаха до Югославии.

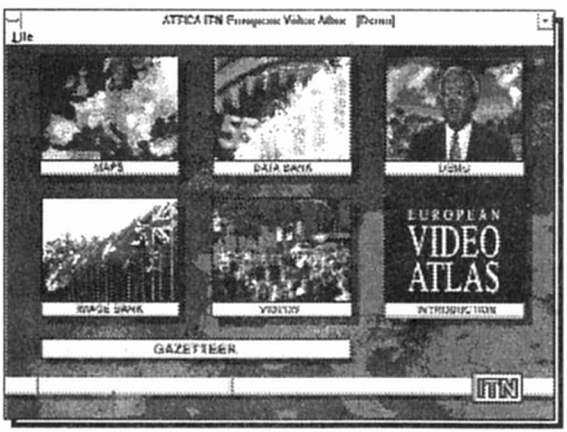
В итоге облик континента начал меняться настолько динамично, что даже картографы не успевают отслеживать все происходящие изменения. Динамика европейского развития — вот лейтмотив представляемого диска.

Его структура позволяет получить доступ к материалу в соответствии с одним из двух принципов. Либо Вы выбираете страну на карте и, таким образом, исходите из необходимости получить конкретную информацию по конкретному вопросу. Либо пользуетесь одной из рубрик: статистическими материалами по истории, экономике и политике (с возможностью построения графиков и диаграмм), обширной фототекой или же коллекцией видеосюжетов, подготовленных режиссерами компании ITN.

Представленная на диске карта имеет три уровня увеличения (что предполагает возможность показа большинства крупных городов), а также общие очертания рельефа местности.

Стоит отметить, что наиболее полезной частью программы нам кажется статистическая информация, позволяющая получить общее представление о стране. Видеосюжеты и фотографии куда более субъективны и подчас сильно страдают из-за отсутствия необходимых пояснений (в том числе и по поводу резонов, чем именно данный материал заслужил право быть помещенным на диск).

В то же время, перед покупателями программы тут же встанет вопрос об актуальности помещенной информации. Разумеется, обеспечить доступ к самым последним сведениям возможно только с помощью постоянного обновления базы данных (что, кстати, обещают создатели диска), однако они совершили непростительную ошибку, включив в банк данных ряд сведений, относящихся к 1992 и 1993 годам. При немалой цене атласа трудно представить себе, кто согласится платить такие деньги за устаревшую информацию. Особенно, если учесть скорость и непредсказуемость изменений ситуации в России или на Балканах.



С другой стороны, сегодня сотни тысяч наших соотечественников, отрезанные от пляжей Крыма и Прибалтики, ежегодно выезжают на отдых в Европу и им было бы весьма интересно и полезно "прокрутить" такой видеотур о тех местах, где им предстоит побывать.

● ● ● ● ●

Disasters

Media Design Interactive, 1995

Катастрофы

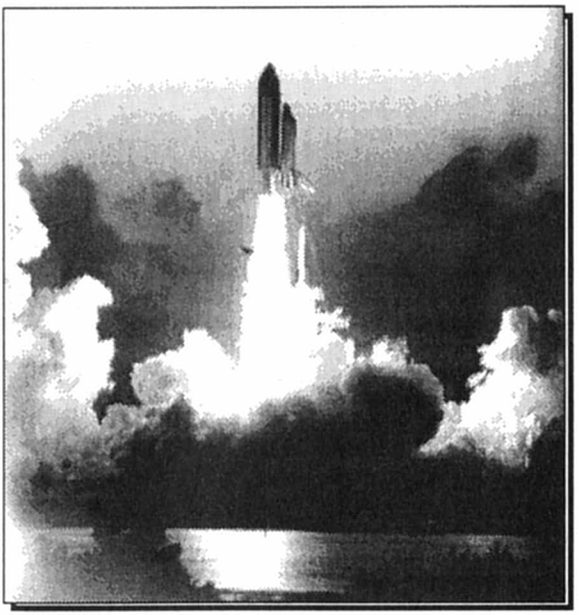
Поверьте, этот компакт-диск предназначен не только для садистов, получающих удовольствие от чужих страданий. XX век столь богат на катастрофы, что после каждого очередного происшествия хочется верить, что человечество все-таки способно учиться на своих ошибках. Но пока, кажется, оснований для подобного оптимизма все же нет...

"Катастрофы — те же происшествия, — говорит один из разработчиков диска Филипп Нэш (Philip Nash), — но это громадные происшествия. Война творится человеческими руками — это осознанный акт. Мы же стараемся показать, как дела могут пойти не по тому пути, по которому предполагалось изначально. Это совсем иной угол зрения".

Однако авторы программы менее всего хотели бы простого превращения ее в самую обычную мультимедийную энциклопедию, посвященную катастрофам; в своего рода хранилище информации. Их задача гораздо шире — показать корни причин того или иного события, привести обсуждение причин катастрофы, выяснить, что же именно пошло не так, как ожидалось, можно ли было предотвратить трагическую развязку.

"Люди помнят газетные заголовки тех дней, — продолжает Филипп Нэш. — Они помнят то, что считалось причиной катастрофы, а совсем не то, что случилось на самом деле. Почти все CD-ROM'ы имеют тенденцию к тому, чтобы быть базами данных; мы же хотели все сделать куда более живым и динамичным".

Конечно, на диск вошли не все катастрофы, приключившиеся за последнее столетие. Авторы взяли на себя смелость отобрать лишь самые крупные, те, которые показались им наиболее характерными. Это Бхопал и Чернобыль, гибель "Титаника" и "Челленджера" (всего их десять). По их словам, в замысел входило привести по "образцу" каждого "типа" несчастий — взрыв, авиакатастрофа, отравление, радиация, кораблекрушение и т.п. Коллекция и в самом деле впечатляет. Хотя "Челленджер" и Чернобыль не сравнить ни по числу человеческих жертв, ни по последствиям, все эти катастрофы имели широчайший резонанс в прессе и прекрасно известны многим и многим. Это были действительно трагедии человечества.



Программа включает в себя не только видеофильмы, хотя и их немало, благо авторы имели доступ к архивам агентства "Рейтер". Но там, где не нашлось видеоматериалов, в ход пошли 3D-анимации, иллюстрации, фотографии, устные рассказы, текст. Стоит признать, что в своем стремлении докопаться до истоков, создатели диска и в самом деле пошли достаточно далеко, вплоть до включения, например, миникниги, посвященной созданию "Титаника".

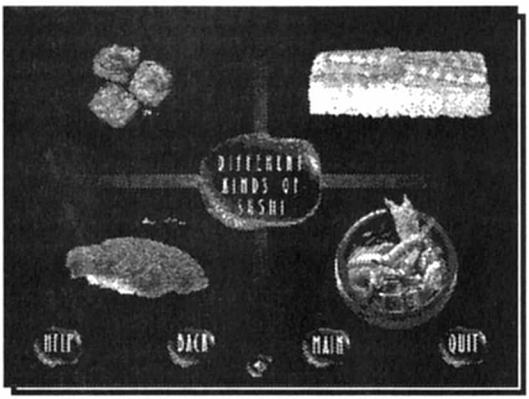
Если Вы удивлены, почему здесь нет природных катаклизмов — извержений вулканов, наводнений, землетрясений и т.д., — так лишь потому, что компания уже готовит следующий диск, посвященный именно этим событиям.

● ● ● ● ●

The beauty of Japan through the art of Sushi

Arome, 1995

Просматривая этот диск, можно почувствовать, как против своей воли понемногу начинаешь становиться японцем. Поначалу раздражает все: достаточно скупой и строгий интерфейс, суровые кнопки меню, напоминающие черные лаковые миниатюры, угольно-черный фон, однообразная (не сомневаюсь, что лишь для уха европейца) музыка.



Но постепенно все эти детали отходят на второй план, появляющиеся на экране картинки затягивают в себя, а голос диктора все продолжает и продолжает рассказывать о Стране Восходящего Солнца.

Фирма "Arome" и в самом деле затеяла очень любопытное начинание: на двух(!) компакт-дисках показать Японию через искусство саши (хотя возможно, что по-русски это слово произносится иначе — пусть востоковеды нас поправят), искусство приготовить и съесть сырую рыбу.

Подобные обычаи составляют настолько неотъемлемую часть национального колорита, что их трудно было бы рассматривать в отрыве от истории и культуры Японии в целом. Судя по всему, именно из этого исходили и создатели программы, посвятив этой теме целый диск. Таким образом, получился подробный рассказ о Стране Восходящего Солнца: от ее географии до законов икебаны и чайной церемонии.

Что уж говорить о самом искусстве саши — о нем Вы узнаете все: происхождение обычая, все разновидности и стадии приготовления, этикет, которого необходимо придерживаться, наслаждаясь лакомством (просмотрев диск, Вы и в самом деле поверите, что это действительно деликатес).

Итак, что же такое саши? Это специальная группа блюд, состоящих из особым образом приготовленного риса и сырой (или маринованной) рыбы. Не будем утомлять Вас подробным описанием всех четырех разновидностей кушанья, скажем лишь, что программа позволяет последовательно пройти все этапы их приготовления.

Сначала раздел "Ingredients" ("Ингредиенты"), что разумно, потому что мы еще посмотрим, сумеете ли Вы приобрести даже в Москве все необходимое. Затем "Preparation" ("Приготовление") — это, естественно, уже для преодолевших первый этап. Рис и рыба готовятся отдельно и лишь потом, войдя в раздел "Technique" ("Техника"), Вы узнаете, как их совместить.

Как-то язык не поворачивается зачислить этот диск в разряд "кулинарных", однако советов именно из области кулинарии там более чем достаточно. Приятно, что создатели программы рассматривают кулинарию шире, чем обычно. Так, например, Вам не просто сообщают, что необходимо взять определенный вид рыбы, но и в специальном разделе "Freshness" ("Свежесть") расскажут, как при покупке определить, свежа она или нет. Если хотите украсить стол красиво нарезанными овощами, есть раздел и об этом.

К недостаткам программы можно отнести отсутствие системы поиска и перекрестных ссылок, что было бы особенно уместно, если учесть, что очень небольшое количество европейских пользователей способно легко справиться с обилием новой терминологии даже с помощью глоссария. Иногда видеосюжеты кажутся слишком лаконичными, лишь дополняющими текст, нередко набранный таким убористым шрифтом, что без очков создается иллюзия плохо читаемых иероглифов.

Но разве это препятствия для настоящего гурмана?

● ● ● ● ●

Microsoft Wine Guide

Microsoft

Справочник по винам

Согласитесь, что это несколько необычная продукция для компании Microsoft. Не то, чтобы мы сомневались, что там работают не дураки выпить — любому работавшему под Windows это и без справочников ясно — но чтобы так откровенно...

"Ведущий" этого диска — Оз Кларк — достаточно известен в среде американских любителей вин. И не только своим, мягко говоря, необычным именем, но и принадлежащей его перу книгой "Webster's Pocket Wine Guide", а также регулярной колонкой на эту тему, которую он ведет в "Daily Telegraph". Так что, в каком-то смысле, этот диск явился достойным продолжением его карьеры как журналиста, специалиста и (не побоимся этого слова), большого любителя...

Таким образом, два известных имени — автора и корпорации — соединились, чтобы поведать страждущим о винах. Вам вряд ли удастся на протяжении работы с диском забыть о том или о другом участнике проекта. По крайней мере Microsoft явно не даст расслабиться с самого начала, и если Вы еще не опробовали на себе всей глубины занудства ее инсталляторов, то кто же мешает приступить прямо сейчас.

Автор же встретит Вас сразу по прибытии... Стоит "кликнуть" мышкой на изображении его физиономии, как говорящая голова тут же начнет представлять и себя и диск. После этого — выбор за Вами.

Предположим, что Вы привыкли сразу брать быка за рога и не прочь перейти к дегустации (Wine tasting with Oz). Тогда вводная глава расскажет Вам, какой тип бокалов необходим для какого сорта вина, а также научит открывать пробки (с отдельным реверансом в сторону игристых вин), правильно разливать вино, сцеживать осадок и т.д.



Естественно, что и самой дегустации уделено не меньше внимания. Здесь и внешний вид вина, и его состав, и все возможные неприятности, которые Вас могут ожидать на этом тернистом пути. Не говоря уже об интересной экскурсии по самым известным в мире ароматам. Одним словом, единственное, что не в состоянии сделать этот диск, так это налить Вам выпить. Придется или верить на слово, или бегать на угол после каждого раздела.

У главы "All about wine" ("Все о вине") несколько иные задачи. Здесь размещается коллекция забавных фактов из истории вин, а также описание разнообразных способов их хранения и разлива.

Не забудем и, собственно, энциклопедию. Нам кажется, что в пользу именно дискового, а не книжного варианта подобной информации говорит не только то, что система поиска позволяет быстро сориентироваться примерно в шести тысячах названий вин, но и наличие классификаторов по сортам винограда и их рейтингу, районам виноделия, а также еде, с которой это самое желательно было бы употребить.

Таким образом, в человеческих силах не только не утонуть в этом море информации, но и подобрать себе что-нибудь по душе, основываясь на своих вкусах и пристрастиях. Например, заказав средней крепости красное итальянское вино, которое хорошо бы шло к спагетти, Вы вынуждены будете предпочесть либо Valtellina (лучшие годы — 1985, 1988 и 1990), либо Pinot Noir Institut Agricole Regional (лучшие годы 1988 или 1990). А теперь попробуйте все это найти!

Одним словом, диск будет добрым подспорьем всякому, кто имеет теоретический или практический интерес к вину. И если Вы считаете, что разбираетесь в винах, то попробуйте как-нибудь на досуге заглянуть в Париж и купить по дороге в гости именно ту бутылку, с которой можно быть уверенным, что хозяин дома не выставит Вас за дверь...

● ● ● ● ●

I.M.Meen

Simon & Schuster, 1995

3D-Arcade с элементами обучения

Эта игра рекламируется как "Doom для детей", однако, как всегда реклама несколько преувеличивает реальное положение дел. Впрочем, начнем, как всегда, по порядку.

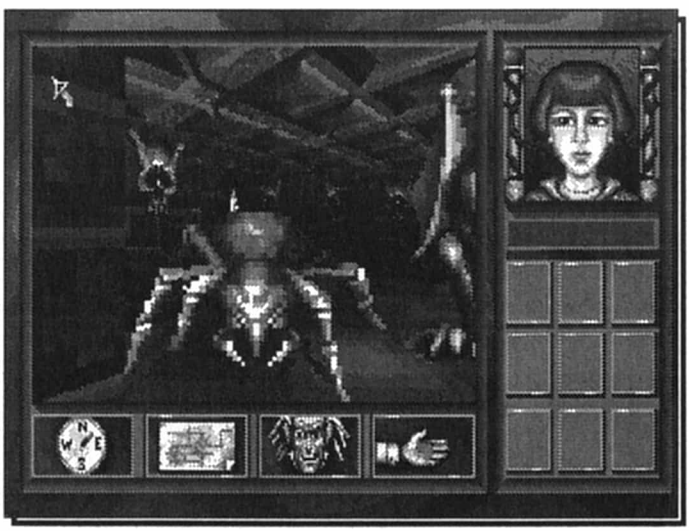
Доктор Игнаций Мортимер Мин (чье имя вынесено в заголовок игры и при восприятии инициалов и фамилии на слух звучит как "Я подлый") настолько ненавидит хороших и умных детей, что построил лабиринт для того, чтобы заключать их в тюремные камеры внутри него. Таких детей оказалось достаточно много для того, чтобы эти камеры появились аж на 36 уровнях этого лабиринта. Герой игры (мальчик или девочка по выбору пользователя) должен не только спастись из этого лабиринта сам, но и освободить всех остальных запертых в нем детей. К счастью, тролль Гнорриc, помощник злодея, пожалел бедных детей и помогает герою по ходу игры.

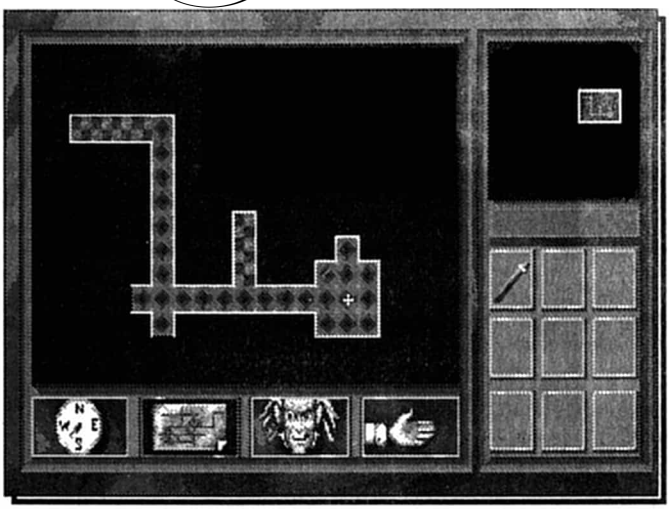
Второй особенностью доктора Мина является то, что он считает себя великим писателем, в результате чего изводит невероятное количество бумаги. Точно также и все его помощники общаются между собой исключительно в письменном виде. К сожалению (впрочем, возможно, сожаление тут неуместно), ни он, ни помощники не особенно грамотны. На дверях камер, в которых заключены дети, изображены свитки с фрагментами творчества хозяина подземелья. Если герой сумеет исправить имеющиеся ошибки, то дверь откроется и ребенок, заключенный в этой камере, будет спасен. Ограничений во времени на решение этих упражнений не существует, да и сами они достаточно просты, даже если английский язык не является родным языком ребенка.

Этим, собственно говоря, и ограничивается обучающий элемент программы и поэтому трудно сказать, насколько она окажется полезной с этой точки зрения. Особенно поражает контраст между привлекательной многоцветной аркадной частью и сухой, практически черно-белой "обучающей". Возможно, вместо обучения ребенок напротив возненавидит эти вставки, только отвлекающие его от интересной игры.

Собственно игровая часть, конечно же, не дотягивает до уровня **Doom** и находится по уровню проработки где-то между **Wolfenstein-3D** и ролевой игрой типа **Shadow Caster.** Лабиринт состоит из прямоугольных клеток, а монстры занимают такую клетку целиком. В этом плане возможность движения героя в произвольном направлении носит скорее формальный характер.

Можно спорить по поводу необходимости "натурального" изображения монстров, однако здешним картинкам явно не хватает жизни. Либо механизм перерисовки монстров недостаточно быстр, либо авторы не позаботились о достаточном числе кадров анимации, но движение монстра навстречу герою выглядит неестественным и кажется скорее "наползанием", чем перемещением реального персонажа.





Кроме того, напомню, что трехмерные боевики фирмы ID Software носили поставленные авторами отметку "не рекомендуется детям до тринадцати лет". Если здесь и произведены определенные переработки, связанные с тем, что монстры не выглядят слишком уж противными, а нанесение им повреждений не связано с расплескиванием луж крови, то суть игры все же остается той же самой: надо уничтожить всех, кто стоит между героем и победой. Думается, что этот принцип является более серьезным препятствием, если говорить о пригодности игры для детей, чем натуралистичность изображения насилия.

Кроме того, авторы не доработали до конца режим боя и набор встречающихся в игре предметов. Начать с того, что герой начинает игру вооруженный только голым кулаком. Не хватит воображения, чтобы представить себе, как ребенок убьет кулаком паука с себя ростом или такого же размера троллей с дубинками, пусть и с двух ударов. Зато в лабиринте можно найти много интересного, например, яблоки, действующие как ручные гранаты, размером также в полный рост.

Достоинством игры, впрочем, является то, что действие неоднократно прерывается вставными полноэкранными мультфильмами, хотя их качество также отстает от современного уровня. Для CD-ROM игры разрешение 320x200 уже устарело (речь идет о вставных фиксированных анимациях!), а движущиеся объекты, нарисованные всего лишь шестнадцатью цветами производят в наши дни удручающее впечатление.

В итоге впечатление от игры такое. Если Вы считаете возможным чтобы Ваш ребенок играл в современные аркадные 3D-игры класса **Doom** и ей подобных, то **I.M.Meen** подойдет для него и, может быть, даже научит чему-нибудь полезному из области английской грамматики. Если же Вы придерживаетесь мнения, что подобные игры не для маленьких детей, то эта игра не настолько выделяется из общего ряда, чтобы рекомендовать ее в качестве "Doom для детей".



● ● ● ● ●

Capitalism

Enlight Software, 1995

Экономическая игра

С тех пор, как все в России заделались в капиталисты, уже никто, кажется, и не понимает, что такое на самом деле капитализм. Всякий готов открыть "свое дело", не особенно понимая, как оно должно развиваться, и по каким законам. Как бы отвечая на нашу насущную необходимость, фирма Enlight Software создала игру, в достаточной мере подробно моделирующую существование частной корпорации.

Игра относится к экономической области, так что любители пострелять или полетать будут разочарованы. С другой стороны, тем, кто тяготеет к работе с цифрами и к извлечению прибыли, предстоит тяжелый труд с возможностью доказать свою состоятельность в этой области, не рискуя настоящими деньгами.

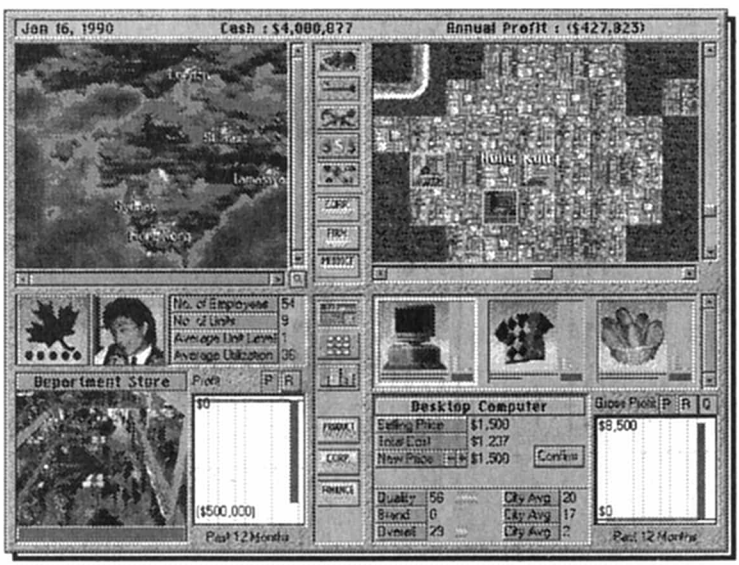
Игра моделирует много различных особенностей, предоставляя Вам возможность выбирать свой путь развития, причем скорее всего "правильных" путей может существовать несколько. Вы можете попытаться сколотить состояние исключительно на торговле импортируемыми готовыми товарами, а можете выстроить полную технологическую линию от начального сырья до продукта. Подходят и всевозможные промежуточные варианты, предусматривающие торговые отношения с другими компаниями.

Предусмотрена достаточно длинная производственная цепочка, в начале которой находятся "фермы", производящие сельскохозяйственную продукцию, и "шахты" для добычи полезных ископаемых. Имеется также большой набор продуктов, ряд из которых рассчитан на рядового покупателя, в то время как другие служат для создания более сложных изделий. Таким образом, Вы можете "встроиться" в любую часть этой цепочки и заниматься тем, что больше по душе.

Одной из наиболее оригинальных особенностей игры является попытка правдоподобного моделирования конкуренции и принципов, по которым покупатели отдают предпочтение одним продуктам перед другими. Здесь учитывается и реальное качество продукта, включающее данные, на основе которых оно складывается. Например, качество золотых украшений определяется, в первую очередь, пробой золота, в то время как в других случаях главную роль может играть производственный процесс.

Помимо качества товара в расчет принимаются такие факторы, как известность торговой марки, рекламная деятельность и так далее. Разумеется, важную роль играет и цена. Стоит совсем чуть-чуть поиграть в Capitalism, и становится понятным, что капиталистическая конкуренция — вовсе не такая примитивная вещь, как мы привыкли считать.

Значительную роль в игре занимает и фондовый рынок, на котором производится торговля акциями. В большинстве игр, в том числе экономического плана (типа



Railroad Tycoon), эта сторона вопроса отображалась в значительно упрощенном виде. В этой же игре на рынке действительно имеются акции всех участвующих в игре компаний и не исключено, что Вы можете добиться общего успеха на за счет реального производства или торговли, а за счет умелого манипулирования акциями.

В расчет принимаются такие факторы, как довыпуск или скупка своих акций самой компанией, изменение цены акций в процессе массовой скупки или продажи, а также отсутствие акций на рынке, что вынуждает играющего договариваться с другим владельцем о покупке акций не по рыночной, а по специальной цене.

Замечу также, что Вы, как владелец компании, и сама Ваша фирма выступаете на рынке акций как отдельные персонажи. В частности, Вы можете иметь акции своей фирмы, также как и прочих, и, если по ним выплачивается дивиденд (по Вашей компании решение принимаете Вы сами), то тем самым увеличивается не богатство корпорации, а Ваше личное. С другой стороны, при падении стоимости акций верным может оказаться и обратное.

Игра предусматривает большой набор сценариев, отличающихся как по виду "территории", на которой происходит деятельность компаний, так и по целям, которые стоят перед играющим. Эти цели могут состоять, например, в обеспечении определенного годового дохода или в контроле над производством каких-то видов продукции или, скажем, в лидерстве в торговой индустрии в целом. Другие задачи могут оказаться связаны с определенными достижениями на фондовом рынке (например, один из сценариев требует стопроцентного контроля над акциями компании). Каждый из сценариев имеет определенное время, отведенное на его выполнение, после которого пользователю начисляются очки и его результат заносится в "таблицу достижений". Выполнение задач сценария приводит к начислению призовых очков.

Интерфейс игры удобен, хотя, разумеется, очень сложен, поскольку количество поддающихся учету с Вашей стороны факторов очень велико. Игра идет в реальном времени, хотя скорость его хода контролируется пользователем. В частности, режим Frozen (время остановлено) не лишает Вас возможности управления. Поэтому в сложных ситуациях, когда требуется выполнение большого количества действий, он оказывается очень удобным.

В целом игры такого рода обычно имеют значительно меньшую аудиторию интересующихся, чем другие жанры, и это, пожалуй, — главный и неисправимый недостаток. В то же время, если Вы организовали свое дело и видите, что ситуация близка к краху, то игра Capitalism может оказаться одним из наиболее легких способов выяснить, что же было сделано неправильно.

Amazon Trail

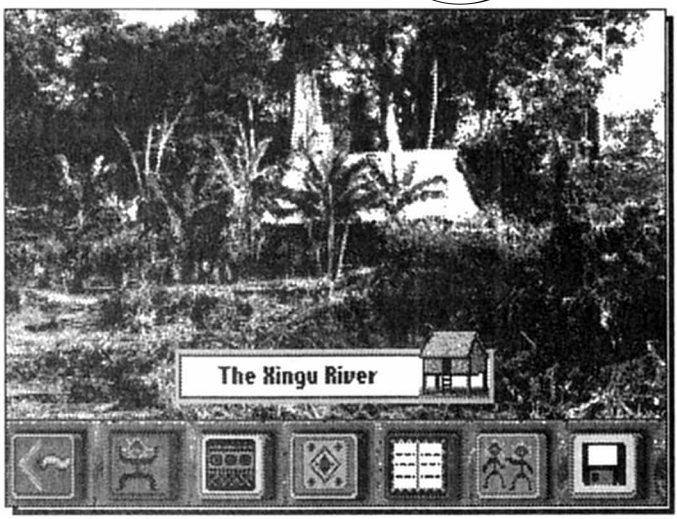
MECC, 1995

Развивающая игра

В компьютерных играх точно также проявляется мода, как и в других областях человеческой деятельности. В частности, мода последнего времени состоит в том, что все (вся Америка?) бросились в экологию, как будто главная цель человечества в настоящий момент состоит в сохранении дождевых лесов бассейна Амазонки. Кто-то может согласиться или не согласиться с этим утверждением в целом, однако мода в том и проявляется, что истинность или ложность основной идеи не имеет почти никакого значения.

В частности, применительно к компьютерным, играм мы имеем за последние несколько лет целый поток продуктов, посвященных этому вопросу. Они имеют по-разному смещенные акценты, однако основная идея продолжает всплывать на поверхность: дождевые леса и все, что с ними связано.

Amazon Trail — одна из таких игр. Сюжет игры основан на том, что король инков и его подданные, живущие в далеком прошлом, тяжело заболели и герой игры должен отыскать целебное лекарственное растение, необходимое для их спасения. Ход игры заключается в путешествии героя по Амазонке, от устья к истокам, при этом движение происходит не только в пространстве, но и во времени. Герой перио-



дически проходит через зону "голубого тумана", и в итоге оказывается в прошлом. В конце концов он окажется в одной эпохе с упомянутым королем инков.

Однако, сюжетная линия игры носит, в некотором роде, вспомогательный характер. Основная задача, поставленная перед авторами, — ознакомить играющего с историей и жизнью бассейна Амазонки. В частности, оценка уровня достижений в итоге игры определяется не столько тем, выполнил ли герой главную задачу, а тем, насколько много информации он почерпнул по ходу дела.

В конце игры король инков вручает герою щит, украшенный драгоценными камнями. Эти камни символизируют, каких животных, растения, рыб, птиц и исторических персонажей различных эпох герой встретил по дороге и верно идентифицировал. Таким образом, акцент значительно смещается на поиск и ознакомление со всем, что может встретиться по пути.

Герой снабжен довольно-таки подробным игровым справочником, содержащим необходимую для игры информацию, так что похоже, что идентификация превращается в несколько формальный процесс. Этот справочник содержит также данные по поселениям бассейна Амазонки и распространенным болезням. Герой вполне может несколько раз заболеть по ходу игры. Однако, судя по всему, в качестве основного лекарства авторы предусмотрели отдых и хорошее питание, что в некоторых случаях (например, когда в качестве болезни фигурирует бубонная чума или оспа) выглядит несколько странно.

Все же концепция игры выглядит надуманной. Через некоторое время после ее начала герой оказывается вынужден не столько заниматься поисками требуемого лекарства, сколько поисками пищи или же каких-то новых животных и растений, будущих самоцветов на щите. Вероятнее всего игра может показаться несколько скучноватой, особенно детям, на которых она рассчитана. Если у ребенка нет особой привязанности к дождевым лесам, вряд ли он будет сильно увлечен этой игрой.

Кроме того, справочник игры несколько ограничен в своих возможностях. Он не содержит перекрестных ссылок и не позволяет искать желаемую информацию, если она не подходит под одну из заранее заготовленных категорий. В частности, полностью отсутствуют географические данные — из игры нельзя узнать длину Амазонки, площадь ее бассейна в целом или занятую дождевыми лесами и так далее. Имеющаяся же информация носит исключительно базовый характер и не содержит каких-то необычных фактов, которые могли бы привлечь дополнительное внимание.

Для CD-ROM игры бедновато и графическое насыщение. Фотографии реальных областей несколько однообразны и не создают ощущение присутствия. Кроме того, эти зоны занимают лишь незначительную часть игры, а большую часть времени герой путешествует по однообразным лесным или речным пейзажам.

Подводя итоги, мы бы не рекомендовали эту игру для среднестатистического ребенка. Однако, в том случае, если он особо интересуется животным и растительным миром, или (что, впрочем, маловероятно) его неудержимо влечет на Амазонку, то он сможет почерпнуть из этой игры немало интересного.

● ● ● ● ●

Triazzle

Berkeley Systems, 1995

Никто никогда не классифицировал компьютерные игры по такому признаку, но можно разбить их на предназначенные для длительного времяпрепровождения и для краткого отдыха, перерыва в работе. Большинство из выходящих в настоящее время игр ориентированы именно на первый вариант и в результате оценка игр в большинстве изданий ориентировано именно на такое их использование. Поэтому жанр Puzzle всегда оказывается в роли бедного родственника и рецензии на игры этого жанра всегда заканчиваются словами "если Вы не являетесь любителем головоломок вообще, то игра вряд ли будет Вам интересна".

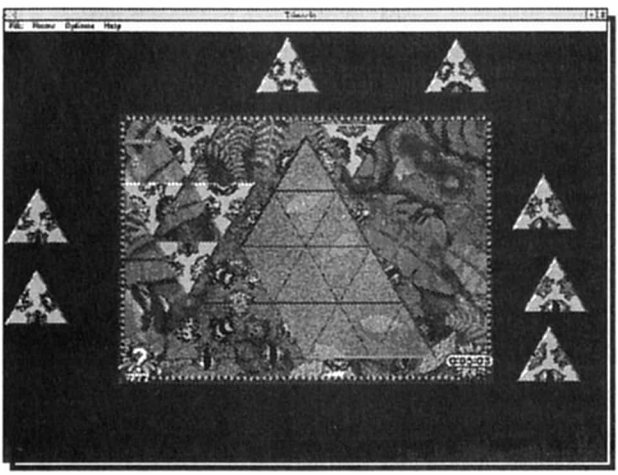
Трудно сказать, существуют ли такие любители головоломок, которые способны заниматься их решением несколько часов в день на продолжении долгого времени, и такой подход кажется несправедливым. В то же время, потратить десять-пятнадцать минут на то, чтобы отвлечься от трудно дающейся работы или просто передохнуть, с удовольствием может почти кто угодно.

Вот и **Triazzle** — игра-головоломка, относящаяся скорее к последнему типу. Она базируется на давно известном принципе. Фигурки одинаковой формы, обычно квадратные или треугольные, могут сочетаться, образуя законченные рисунки. Каждая из фигурок содержит лишь часть изображения, грубо говоря "голову" или "хвост". Название данной игры недвусмысленно говорит об использовании треугольных фигурок.

Соединяться они должны таким образом, чтобы образовывать правильное изображение. Несмотря на такую примитивную формулировку условия и кажущуюся несложность задачи, она вполне нетривиальна. Основная проблема состоит в том, что имеются буквально миллионы возможных комбинаций, многие из которых останавливаются на стадии "почти решения", когда не помещаются один-два последних треугольника.

В целом кажется, что в этой игре в ее стандартном варианте, охватывающем 16 треугольников, практически невозможно найти решение без подсказок или серьезного везения. Правда, это может рассматриваться и как достоинство, и во всяком случае всегда можно перейти на более легкий режим с меньшим числом треугольников.

Основным отличием игры **Triazzle** от возможных других подобных игр является использование высококачественных художественных изображений. В качестве объекта выбраны мелкие животные дождевых лесов — лягушки и насекомые. Когда фишка кладется так, чтобы возникло правильное изображение, собранное существо слегка дергается, чтобы продемонстрировать Ваши достижения. После того, как головоломка собрана целиком, "вся команда" начинает расползаться, разлетаться или распрыгиваться в разных направлениях. В первые несколько раз гарантировано удовольствие уже только от одного наблюдения за этим.



С другой стороны, обозначив свой продукт как Rainforest edition, авторы могли бы пойти и немного дальше и включить в него дополнительную справочную информацию об изображенных существах. В том виде, в каком он существует, не вполне ясно стоило ли городить огород и распространять игру на CD-ROM-носителе, очевидной необходимости этого не чувствуется.

● ● ● ● ●

Battle Beast

7th Level, 1995

Последнее время происходит просто невероятная вспышка игр класса рукопашного боя один на один. Долгое время они находили прибежище в основном в среде видеоприставок, но теперь и IBM-совместимая техника завалена ими, как говорится, выше крыши. Далеко не каждый раз авторам удается отыскать что-то оригинальное, делающее новую игру непохожей на все остальные.

Впрочем, оригинальное — не всегда значит интересное, и в каждом отдельном случае приходится рассматривать этот вопрос заново. Выводы, к которым приходят разные люди, также могут быть различными, так что обо всем по порядку.

Авторы ухитрились закрутить достаточно сложный сюжет вокруг игры. Из некоторой секретной государственной биологической лаборатории сбежали четыре смертельно ядовитые жабы, которые, к тому же, отличаются завидной скоростью размножения. И вот, под руководством Toadman'a они отправились на завоевание мира. Однако, Генерал сумел создать диковинных животных, заглавных Battle Beasts, которые и должны защитить человечество от уготованной ему судьбы. Впрочем, Toadman сумел вмешаться в процесс производства и в результате создаваемые им твари тут же начинают воевать друг с другом.



Здесь сразу же возникает и первое ограничение на ход игры. Этот факт тем более удивителен, что не видно, почему авторы программы сочли нужным связать себя подобным ограничением. А именно: в начале новой игры Вы выбираете вид зверя, за которого будете играть, а также того, кто будет его противником. После этого на всех "боевых площадках" бой будет проходить исключительно между двумя выбранными существами. Разумеется, это оставляет за Вами выбор из более чем тридцати вариантов игры, но каждый из них сам по себе становится значительно более однообразным.

В ходе игры предусмотрено девять боевых площадок. Ваш зверь должен последовательно победить противника на нескольких из них и в конце концов сразиться и победить Toadman'a и его смертоносных жаб. Каждая из площадок, впрочем, может содержать и секретные зоны, дозаправляющие и усиливающие персонажа.

Сильной стороной игры является совершенно потрясающая анимация. Вполне возможно, это одно из наилучших достижений современности. Все пользовательские персонажи (а их шесть) демонстрируют потрясающую свободу движений и разнообразие возможностей. Любой рассказ об игре был бы неполон без упоминания о том, что каждый из них имеет две ипостаси. Во-первых, это безобидного вида малыш, мало приспособленный для боя, хотя и не совершенно беззащитный; во-вторых, он может преобразиться в чудовищную боевую машину, обладающую значительно большими боевыми возможностями. Обе фигуры прорисованы, можно сказать, любовно.

Авторы утверждают о существовании порядка сотни различных ударов у каждого персонажа и, хотя проверить верность этого утверждения, равно как и принцип подсчета не представляется возможным, несколько десятков возможных движений имеется без сомнения. Для фанатиков жанра это один из основных параметров, который принимается во внимание.

Подводя итоги, можно сказать, что *да*, авторам удалось создать игру, непохожую на другие изыски в этом жанре. Утверждается даже, что компьютер анализирует Вашу активность и способен снижать эффективность Ваших излюбленных атак. Тем не менее, общее впечатление выглядит несколько смазанным. Если Вы не являетесь неисправимым фанатиком, то вполне возможно, что игра и не произведет на Вас особого впечатления. Пожалуй, наилучшей рекомендацией будет "подходить с осторожностью".

● ● ● ● ●

Мультимедиа: В единстве — сила

Основное содержание концепции мультимедиа состоит в объединении под "крышкой" Вашего компьютера возможностей видео-, аудио-, теле- и вычислительной техники. О некоторых сторонах развития средств воспроизведения видео- и телеинформации мы сегодня расскажем. Сейчас это стало возможным благодаря слиянию таких технологий как CD-ROM и MPEG.

1. Немного истории

В 1993 году компания Sigma Designs выпустила карту ReelMagic (в 1994 году название было изменено на RealMagic). Это устройство стало первым MPEG-декодером для PC — важность этого факта вскоре стала очевидной. Все компьютерные журналы мира были поражены возможностью демонстрации видеоклипов в полноэкранном режиме и начали предрекать славное будущее мультимедийным продуктам. Через три месяца все те же журналы стали спрашивать, где же MPEG-обеспечение и фильмы? Прошло полгода, но так ничего и не изменилось.



Прорыв начался в июне 1994 года. Несколько компаний предложили огромные каталоги фильмов, которые они конвертировали в формат MPEG Video CD. Другие компании сообщили о планировании подобной же деятельности.

Пока шло производство программного обеспечения и кинофильмов, компании, занимающиеся "железом", также не сидели без дела. Появилось целое новое поколение карт, ответивших на вызов, брошенный картой RealMagic. Фирмы Spea, Videologic и Toshiba, так же как и менее известные, такие как Devcom и Ace Coin в настоящее время составляют ей серьезную конкуренцию.

2. JPEG, MPEG и Video CD

История этого вопроса восходит к моменту создания звуковых компакт-дисков. Они обеспечили большую гибкость и управляемость, более высокое качество, чем магнитная лента, а, кроме того, оказались сюрпризом для широкой публики.

Первые аудиопроигрыватели компакт-дисков были достаточно дорогими, так что они не скоро стали широкодоступными для среднего покупателя. Недостаток доступа привел к тому, что наступил период безумных преувеличений, когда "знающие люди" могли делать все более и более фантастические заявления о возможностях нового формата и при этом полностью умалчивать об истинных пределах его возможностей.

Изобилие новых идей, возникших вокруг новой среды записи затмило некоторые очевидные факты, такие как, например, относительно медленный доступ. Результатом этого стал миф о том, что вскоре мы все будем смотреть видео, записанное на компакт-дисках. Считалось, что количество информации, которое можно записать на CD-диск, очень велико, что и поддерживало слухи о неизбежности CD-видеоплееров. Когда же CD-диски стали более доступными, было обнаружено, что широковещательные заявления достаточно далеки от истины.

Одной из основных движущих сил в процессе разработки и создания видеокомпактдисков был концерн Philips. Поскольку он же разработал и аудиокомпактдиски, то для реализации видео также был сохранен цифровой формат.

Главная проблема состояла в том, что оцифрованный фильм требует огромного дискового пространства. В начале 80-ых годов Philips запустил лазерную дисковую систему Video 2000, запомнившимся побочным продуктом которой была игра **Dragon's Lair.** В то время, как большинство соглашалось с тем, что качество записи на этих двенадцатидюймовых дисках было выдающимся, оборудование было непомерно дорогим, а фильмов было не слишком много.

Video 2000 заслуживало лучшей участи, однако это были ранние времена домашнего видео, и большинство покупателей тогда желали иметь возможность перезаписи. Philips, однако, так и не бросил своей мечты о компакт-дисках, и они продолжают производить системы лазерного видео и, разумеется, CD-I системы.

Аббревиатура CD-i означает "Compact Disc Interactive". Она подразумевает создание стандартной платформы для мультимедийных продуктов для массового покупателя. Это полный набор спецификаций, включающих как формат данных, так и отдельное оборудование для их воспроизведения. CD-i проигрыватель это что-то типа игровой видеоприставки-консоли и содержит процессор, память (RAM и ROM) и встроенные аудио/видео(MPEG) декодеры. У переносных проигрывателей есть также жидкокристаллический экран и колонки/наушники.

План переноса видео на компакт-диски был остановлен просто требуемым объемом данных. Обычно видеозаписи проигрываются покадрово. Оцифровка одного кадра требует массу места и серьезную вычислительную мощность для восстановления картинки, чтобы показать ее на экране. Нужен был более эффективный способ кодирования изображения, чтобы достичь качественного показа без перегрузки оборудования.

Решением этой проблемы стало сжатие информации — техника, с помощью которой набор данных может быть представлен в формате, занимающем меньше места. Однако, проблема с существующими методами сжатия состояла в том, что они базировались на кодировании повторяющихся последовательностей. Например, метод RLE (Run Length Encoding) записывает серии повторяющихся чисел в виде одного экземпляра этого числа, за которым следует индекс, указывающий на количество таких повторов. Так, десять тысяч единиц могут быть записаны в виде одной единицы, за которой следует число 10000. Таким образом, вся информация сводится к двум числам. Однако, вскоре было выяснено, что изобразительные данные не очень-то повторяются, и подобные методы сжатия данных неэффективны для уплотнения динамической графики и видеоматериалов.

Требовался новый революционный подход к сжатию данных, эту задачу предприняла группа экспертов Joint Photographic Expert Group (JPEG), разработавшая новый метод и оформившая его как стандарт. Стандарт сжатия JPEG ассоциировал части картинки между собой, представляя видеоданные в эффективном формате. Базовая идея группы JPEG состояла в том, что формат должен быть обобщающим. Если один фрагмент картинки визуально близок к другому, то достаточно сохранить только один из этих фрагментов и использовать его дважды. Результатом стал стандарт JPEG, первый стандарт сжатия "с потерей информации", получивший такое название, поскольку некоторые детали картинки теряются безвозвратно.

Главной неудачей деятельности этой группы была слишком большая команда программистов, в результате чего итоговый формат был теоретически безупречен, однако неудачно реализован. В итоге упаковка и распаковка производилась очень медленно, и прокрутка видео в режиме реального времени стала невозможной. Управляющий проектом JPEG был разочарован результатом, но в процессе дальнейшей работы был создан формат MPEG, использовавший как повторяющиеся последовательности внутри кадра, так и обобщение между соседними кадрами, где одинаковой информации бывает очень много. Ключевые решения выглядели легкими в теории, но их было трудно реализовать на практике.

Например, если видео содержит быстро движущиеся объекты, например летящий сверхзвуковой самолет, то, казалось бы, такие кадры будет трудно конвертировать в цифровой формат. На самом же деле, это один из самых легких примеров. Причина этого состоит в том, что группа MPEG воспользовалась идеей, что между двумя последовательными кадрами меняется только очень маленькая часть изображения, в то время как все остальное остается неподвижным. Движение самолета, происходящее на фоне чистого голубого неба означает, что фон остается практически неизменным и изменения между

двумя последовательными кадрами минимальны. В то же время движение толпы людей, пусть даже медленное, занимает гораздо больше места, поскольку разница между последовательными кадрами оказывается гораздо больше.

Система MPEG была использована для создания стандарта White Book для Video CD (так называемая "Белая книга").

Существует несколько стандартов для компакт-дисков, которые получили название "цветных книг".

***Red Book** ("Красная книга") — это общепринятое название для Compact Disc Digital Audio Standard (компакт-диски с цифровой записью звука). Когда диск удовлетворяет этому стандарту, он обычно имеет подпись "digital audio" под названием этого диска. Большинство современных музыкальных CD сделаны в соответствии с этим стандартом.*

***Yellow Book** ("Желтая книга") — это стандарт для CD-ROM. Под названием диска в таком случае часто есть надпись "data storage". Green book ("Зеленая книга") — это стандарт для CD-i.*

***Orange Book** ("Оранжевая книга") — это стандарт для компакт-дисков с возможностью однократной записи. Он до сих пор принадлежит Philips и Sony и его использование возможно только с их разрешения.*

Philips CD-i стала первой коммерческой системой, способной проигрывать видеокомпакт-диски, хотя она и требовала вставки дополнительного модуля в стандартную CD-i машину. Многие из недавних фильмов были конвертированы под CD-i, хотя они отлично будут работать и с PC, снабженным MPEG-картой.

MPEG-карта — это лучший вариант для человека, имеющего компьютер, чтобы получить доступ к миру Video CD. Большинство компаний в настоящее время планируют одновременный выпуск фильмов на видеокассетах и в виде Video CD.

Почему-то большинство считает, что многие современные CD-ROM дисководы не умеют проигрывать Video CD. Справедливо, что до декабря 1993 года, только фирма Sony гарантировала, что дисководы совместимы со стандартом "Белой книги". Это означает, что дисководы других компаний, произведенные до этой даты, могут иметь проблемы с Video CD. Дисководы, произведенные после этой даты, не должны причинять никакого беспокойства. В настоящее время найти дисковод, не удовлетворяющий этому стандарту, практически невозможно.

Этот стандарт распознается практически на всех доступных платформах, включая MPC, Apple Macintosh, CD-i, 3DO и Amiga CD32. Panasonic с 1995 года выпускает системы, способные проигрывать как аудио, так и видео компакт-диски. Philips планирует встраивать возможности Video CD во все их будущие системы.

3. MPEG-карты: краткий обзор

Black Widow MPEG 1

Одно из основных возражений относительно использования PC с MPEG-картой состоит в том, что люди привыкли смотреть фильмы, сидя на диване, перед достаточно большим экраном телевизора, а не на жестком стуле, упершись глазами в маленький монитор. Карта Black Widow MPEG 1 (Devcom) отвечает на это, используя видеовыход, встроенный в карту в качестве стандарта. Это означает, что, имея подходящий соединительный кабель, Вы сможете использовать компьютер для демонстрации фильмов на экране телевизора при том, что останется возможность одновременного выполнения каких-то других задач. Компьютер и телевизор даже не обязаны находиться в одной и той же комнате.

Кроме этого очевидного дополнения Black Widow MPEG 1 — это одна из наиболее примитивных карт, близкая по спецификациям к RealMagic Light. Другими словами, это простейший MPEG-декодер без каких-то дополнительных навесок.

Установка этой карты очень проста. Один 16-разрядный слот — это все, что необходимо. Соединение с видеокартой осуществляется через внешний разъем для подключения монитора, что удобно для пользователей с устаревшими видеокартами, на которых не установлены так называемые "future" коннекторы.

Кроме того, под Windows устанавливаются иконки, в состав которых входит па-

нель настроек и два проигрывателя. Первый из них позволяет выбрать нужный файл, а второй автоматически проигрывает Video CD-диск, если он вставлен в CD-ROM дисковод. При установке не добавляется никаких драйверов, так что никакое матобеспечение, кроме исходного, использовать нельзя. Далее, единственные кнопки — это "пуск" и "пауза", никакой перемотки вперед или назад не предусмотрено. Видео проигрывается на всем экране, без каких-то рамочек или бордюров, что, на самом деле, является достоинством.

Black Widow MPEG 2

Карта Black Widow MPEG 2 (также Devcom) — это аналогичная карта, но предоставляющая более широкий спектр возможностей. Помимо возможности воспроизведения MPEG и Video CD, эта карта предоставляет и набор возможностей для видеоперехвата.

Установка карты несколько сложнее, требуется правильно соединить два коннектора, прежде, чем монитор получит сигнал. Кроме того, требуется ручная установка переключателей на карте. Установка программного обеспечения немного проще, хотя автоматического распознавания установленных переключателей не производится. Поэтому стоит их записать на *"ценной бумажке"*.

Основная программа называется **CD-Station.** На экране изображается экран телевизора и видеомагнитофон, что позволяет легко понять, как устроено управление. Когда идет воспроизведение, нажатие кнопки мыши в пределах "экрана телевизора" переводит демонстрацию в полноэкранный режим, опять-таки без рамок или бордюров.

Кроме того, карта может использоваться в качестве интерфейса с внешним источником видеоинформации, таким как, например, видеомагнитофон. Эта информация может записываться в виде отдельных кадров или же AVI-файлов. Black Widow MPEG 2 способна перехватывать 30 кадров в секунду при разрешении 160x120 точек или 15 кадров в секунду при разрешении 320x240 точек.

Для особо высококачественного воспроизведения анимационных AVI-файлов может использоваться расширенный интерполированный формат. Это возможно благодаря установленной на карте акселерирующей микросхеме. Кроме того, в карту встроен эмулятор объемного звука, позволяющий достигнуть такого эффекта без дополнительного оборудования. Для использования таких расширенных возможностей, вместе с картой поставляется программное обеспечение, такое как **Video Studio 2, Image Editor, Video Editor** и **Capture.** В частности, **Video Editor** позволяет соединять несколько AVI-файлов, включая возможность создания безупречного перехода между ними.

SPEA Showtime Plus

Карта SPEA Showtime Plus представляет собой MPEG-проигрыватель, видеокарту и графический акселератор на одной карте. Предел разрешения — 1280x1024 при 256 цветах, 1024x768 при 65536 цветах и 800x600 при 16,7 миллионах цветов. MPEG-воспроизведение возможно в разрешениях от 16x16 до 720x576 пикселов при 65536 или 16,7 миллионах цветов. Она также допускает видеоввод со скоростью 25 кадров в секунду в режиме PAL, хотя и не позволяет производить MPEG-кодирование поступающего сигнала. Карта содержит 2Мб памяти, которая используется для хранения текущего кадра по мере его распаковки.

16-разрядный аудиосигнал выдается только через линейный стереовыход, так что Вам еще понадобится внешний усилитель или звуковая карта. Карта обеспечивает графическое ускорение под Windows и гладкое масштабирование изображения, что означает, что файлы Microsoft Video for Windows могут демонстрироваться во весь экран без потери скорости.

Программа SPEA Mediastation позволяет проигрывать MPEG, Video CD и Video for Windows в масштабируемом окне. Кроме того, девять MPEG-файлов могут быть открыты одновременно и переключение между ними осуществляется одним нажатием кнопки. Поскольку карта использует собственную видеопамять при распаковке кадров, любая программа, способная перехватывать изображение из-под Windows, может использоваться для записи на диск стоп-кадров.

Toshiba Movie Maestro

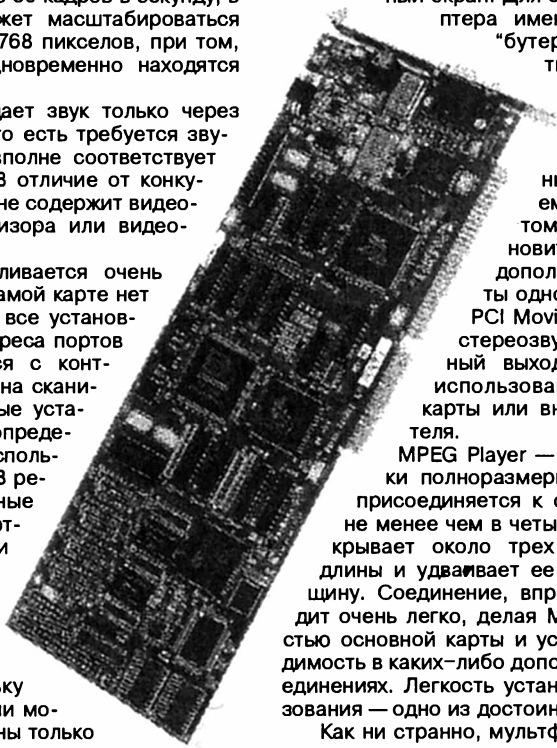
Пакет Toshiba Movie Maestro — это пакет, содержащий как оборудование, так и программное обеспечение, и, как ни

странно, Toshiba не имеет к нему практически никакого отношения. Входящая в него MPEG-карта — это RealMagic Lite, отличающаяся от полной версии только отсутствием эмуляции SoundBlaster'a. Так что этот пакет лучше подходит для апгрейда (для добавления MPEG-возможностей) компьютера, поскольку звуковая карта в этом случае, вероятно, уже присутствует.

RealMagic

Карта RealMagic (Lite или нет) способна демонстрировать видеопоследовательности со скоростью 30 кадров в секунду, в окне, которое может масштабироваться от 16x16 до 1024x768 пикселов, при том, что на экране одновременно находятся 32768 цветов.

Карта Lite выдает звук только через линейный выход, то есть требуется звуковая карта, что вполне соответствует идее "апгрейда". В отличие от конкурентов, RealMagic не содержит видеовыхода для телевизора или видеомагнитофона.



Карта устанавливается очень легко, так как на самой карте нет переключателей и все установки — IRQ, DMA, адреса портов — устанавливаются с контрольной панели. Она сканирует все возможные установки с целью определить, какие уже используются системой. В результате возможные установки отмечаются красным, если соответствующие положения уже заняты. Сканирование, впрочем, несовершенно, поскольку некоторые ситуации могут быть обнаружены только в момент непосредственного использования, однако, нельзя отрицать, что такая система — большая подмога, когда надо добавить новую карту в порядком загруженное пространство портов или отыскать свободный IRQ. Вплоть до того, что эта утилита может использоваться для установки других карт, использующих подобные установки.

Главный недостаток этой карты — невозможность перехвата стоп-кадров из видеоряда.

Videologic MPEG Player

Плата Videologic MPEG Player навешивается "бутербродом" на графическую карту Videologic PC Movie или 928 Movie. Сама карта PC Movie способна воспроизводить 800x600 пикселов в 16,7 миллионах цветов и 1280x1024 пикселов в 256 цветах. Она также ускоряет AVI-файлы, так что они способны идти со скоростью 30 кадров в секунду на полный экран. Для этого видеоадаптера имеются и другие "бутербродные карты" (например, для видеоперехвата), но они используют одни и те же разъемы платы и поэтому нельзя установить более одной дополнительной карты одновременно.

PCI Movie также выдает стереозвук через линейный выход, что требует использования звуковой карты или внешнего усилителя.

MPEG Player — это практически полноразмерная карта. Она присоединяется к основной карте не менее чем в четырех местах, покрывает около трех четвертей ее длины и удваивает ее реальную толщину. Соединение, впрочем, происходит очень легко, делая MPEG Player частью основной карты и устраняя необходимость в каких-либо дополнительных соединениях. Легкость установки и использования — одно из достоинств этой карты.

Как ни странно, мультфильмы являются довольно серьезным испытанием для MPEG-карт, поскольку резкие границы движущихся объектов и цветовое разделение очень четко в них выражены. И здесь карта Videologic MPEG Player не сумела достичь уровня резкости и четкости, возможность достижения которого была показана другими картами.

● ● ● ● ●

TORIN'S PASSAGE

SIERRA

Программа предоставлена компанией "Азия". Тел. 925-13-04, 925-16-74.

Есть справедливое мнение, что компьютерные игры отрывают людей от нормального человеческого общения. К этой игре это никак не относится. Кратко охарактеризовать ее можно словами: "Это игра для семейного отдыха". Более того, это одна из первых попыток создания такой игры, причем попытка удачная.

Torin's Passage принадлежит к жанру Adventure, в котором фирма Sierra давно снискала заслуженную славу, а сейчас успешно экспериментирует в его развитии. Новизна в данной игре состоит в использовании нового интерфейса и в своеобразном представлении игрового пространства. И в том и в другом авторам удалось максимально приблизить игру к интерактивному мультфильму. Первое чувство, которое охватывает пользователя, установившего эту программу, — неописуемый восторг от музыки и графики игры.



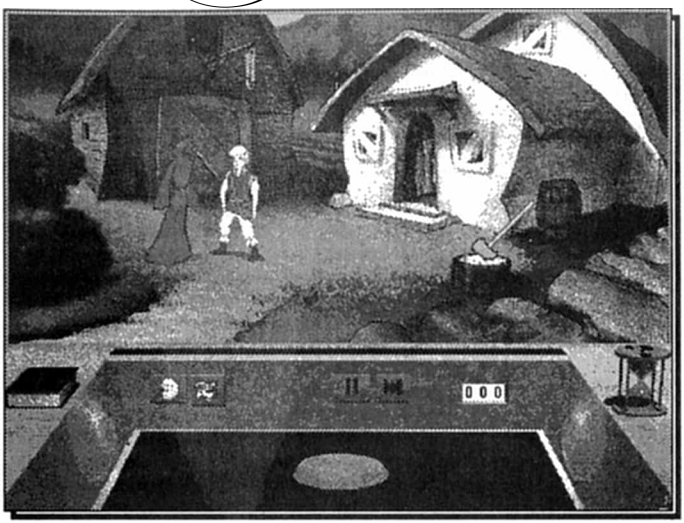
1.

Действие игры происходит на сказочной планете Страта, состоящей из пяти сферических, вложенных друг в друга миров. Герой (Торин), должен достигнуть самого нижнего мира. С самого начала игры ясно, что только там он может найти ответ на стоящие перед ним вопросы. Правда, сам Торин совсем не понимает, что он должен сделать и зачем, но зато Вы ориентируетесь гораздо лучше, поскольку посмотрели стартовый мультфильм. В общем, получается так, что Вам надо управлять не совсем обученным героем и постепенно, шаг за шагом, вместе с ним "раскручивать" загадки прошлого и настоящего.

Решающие события будут происходить в центре планеты в прямом смысле этого слова. Поэтому главной задачей героя в каждом мире является необходимость найти способ спуститься в следующий мир, лежащий ближе к центру планеты. Однако, связи между различными слоями планеты в последнее время стали весьма слабыми, чтобы не сказать прекратились вовсе. В результате, почти никто точно не знает ни способов транспортации с мира на мир, ни мест, где такой переход вообще возможен. Эти проблемы придется решать по ходу игры, но, в конце концов, в этом и заключается ее суть.

Игра сильно зонирована. Каждый уровень-мир является обособленным. При переходе в новый мир Торин не переносит в него почти никакие предметы и, более того, полученная ранее информация также становится ненужной. Это очень удобно, когда у Вас мало времени и Вы не можете посвятить несколько часов одному сеансу. Игра позволяет оторваться от нее, когда в этом возникает необходи-

мость. С точки зрения обычных игр жанра Adventure такая зонированность является недостатком сценария. Зато для игры, предназначенной для семейного отдыха, это очень удобно. Можно проходить игру вместе с детьми в течение нескольких недель, уделяя ей по паре часов по воскресеньям.



Правда, оказалось, что чем больше размер отдельного мира-уровня, тем интереснее проходить эту конкретную часть игры. То есть, игра получилась неоднородной. В общем, если Вы с детьми будете играть в нее в течение пяти выходных, то три из них доставят Вам большое удовольствие, один окажется посредственным, а один может и разочаровать.

2.

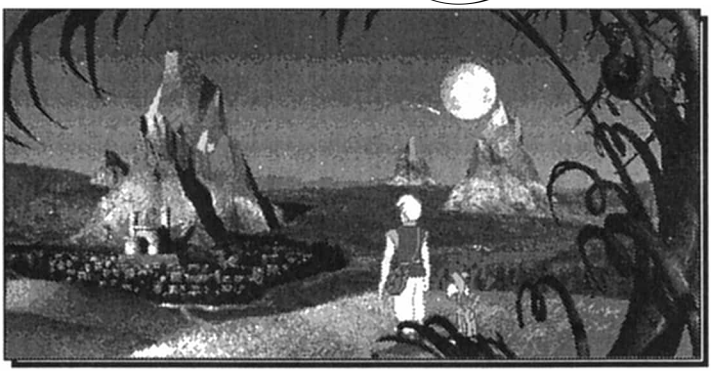
Управлять игрой — одно удовольствие. Причем до такой степени, что удовольствие от управления игрой начинает серьезно "забивать" удовольствие от самой игры. Курсор мыши, который может представлять собой стрелку или один из предметов, находящихся у героя, становится "прозрачным" только в тех случаях, когда нажатие кнопки мыши действительно приведет к каким-то последствиям.

В итоге число возможных действий ограничено до невероятной степени, и игру можно пройти методом сканирования экрана с умеренным экспериментированием в тех местах, где курсор позволяет осуществить какие-то действия. Благодаря этому в игру могут играть и очень маленькие дети, правда, не во всех местах, так что присутствие рядом родителей или старших братьев и сестер все-таки необходимо.

В таком подходе, конечно, есть опасность примитивизации и, очевидно, авторы игры это сознавали. Поэтому они использовали несколько приемов с целью сгладить последствия. Во-первых, не только лишь правильные действия доступны. В большинстве "дополнительных" действий, впрочем, всего лишь выдается сообщение о бесполезности задуманного подхода, хотя в некоторых местах герой может и "погибнуть". К счастью, его "гибель" в этой игре достаточно безобидна: автоматически производится немедленный откат к последнему безопасному состоянию.

Есть и несколько головоломок, которые принципиально не решаются методом проб и ошибок. К ним относятся проблемы, требующие быстрой реакции, (впрочем, они достаточно редки и несложны и не раздражают). Есть и несколько головоломок, тре-

Игрой Torin's Passage фирма Sierra открывает новое направление компьютерных игр. Это первая игра для семейного отдыха.



Впрочем, авторы не забывают и о возможных желаниях играющего. Всякий раз, когда события переходят в режим мультфильма, открывается ряд дополнительных возможностей. Можно остановить развитие событий (например, для того, чтобы прочесть текстовое сообщение); можно сразу перейти на конец мультфильма (обычно при мультвставках, связанных с перемещением героя); а можно просмотреть последний мультфильм сначала (чтобы насладиться особенно понравившимися кадрами). Последняя возможность сохраняется и некоторое время после окончания эпизода.

бующих логического подхода, а не бездумного перебора.

Одним словом, кажется, что игра сбалансирована именно под "семейный отдых" — в ней есть эпизоды, рассчитанные на разные возрасты и вкусы.

3.

Самой сильной стороной игры является графика. Если Вы предпочитаете "живое видео" и настоящих актеров, то Вам лучше поискать себе другую игру. Если же Вы считаете, что мультипликационная графика интереснее применительно к компьютерным играм, то Torin's Passage удовлетворит самый взыскательный вкус.

Приятно, что вся мультипликация совершенно однородна, начиная со стартового мультфильма. Графика игры не уступает качеству вступительного мультфильма. Более того, и вступительный мультфильм, и вставные сцены, и сама игра реализованы в совершенно одинаковом стиле. Нет и злоупотребления вставными сценами — они встречаются только в самом начале каждого очередного уровня, то есть тогда, когда они не отвлекают Вас от происходящего.

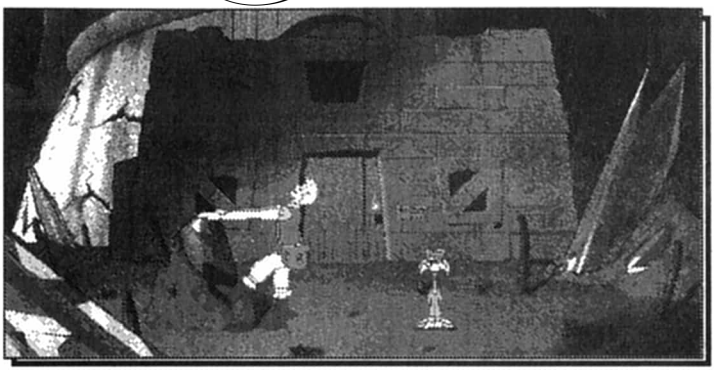
В итоге игра в целом смотрится как один длинный захватывающий мультфильм и поэтому даже трудно привести примеры особенно удачных находок — настолько высоко достигнутое внутреннее единство.

Отметим и еще одно удачное графическое решение. Фирма нашла новые возможности даже в таком давно избитом приеме как скроллинг. Он происходит с разной скоростью на разных уровнях глубины (так называемый параллаксный скроллинг). Это создает впечатление объемности картины и развивает эффект присутствия.

4.

Подходить к качеству головоломок при оценке этой игре приходится с осторожностью. Для семейной игры ситуация с "застреванием" в какой-то момент является катастрофичной. Игра должна неуклонно продвигаться вперед с тем, чтобы "наименее усидчивые" члены семьи не потеряли к ней интереса. Приходится признать (возможно, с сожалением), что авторы были вынуждены сделать игру **Torin's Passage** несложной. Авторам удалось найти удачное равновесие. Хорошо, что игра практически не требует "охоты за пикселами" —





почти все что, может представлять для Вас интерес, можно обнаружить "невооруженным" глазом. Необходимость поиска мелких предметов возникает в игре всего лишь два-три раза.

Один раз такая хитрость оставлена в игре специально. Ох и хотелось же разозлиться, когда в большой сцене пришлось отыскивать миниатюрный гаечный ключ. Эта головоломка снизила общее впечатление от игры. Возможно, авторы придерживались мнения, что ложка дегтя придаст бочке меда пикантный привкус, который смогут оценить гурманы.

Отметим, что авторам удалось найти довольно много весьма оригинальных, хотя и не очень сложных головоломок. Не все из них могут быть решены простым методом проб и ошибок, и можно порекомендовать кое-где воспользоваться карандашом и бумагой.

В игре очень удачно и удобно реализован режим подсказок в трудных местах. Это особенно ценно для "семейной игры". По Вашей просьбе программа даст подсказку на ближайшую (по ее разумению) головоломку и несколько последовательных советов по каждому вопросу. Если первый совет покажется слишком туманным, можно обратиться за помощью еще раз. Третья подсказка рассчитана на тех, кому требуется, чтобы все разжевать и положить в рот. Но можно обращаться за подсказкой и четыре раза и более.



5.

Всегда интересно, когда герой проходит игру не один, а с помощником или помощниками, даже если их роль не слишком велика. В **Torin's Passage** это почетное место занимает какое-то странное и веселое животное, похожее на собачку. Однако далее, за счет присущего природного любопытства, это создание приобретает возможность принимать новые образы, соответствующие предметам, которые оно где-то встретило, понюхало или увидело.

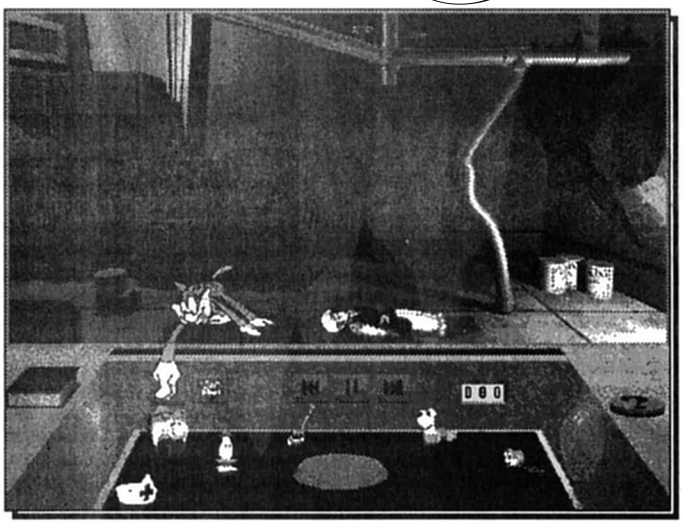
Это безусловная авторская находка. Она очень украшает и разнообразит игру. Теперь Вы можете не только управлять Торином, но и этой "собачкой" и использовать ее многообразные превращения для решения головоломок.

6.

Если Вы знакомы с серией игр Leisure Suit Larry, то Вас, наверное, заинтересует, что автор этой серии Ал Лоув является и автором этой игры.

Напомним, что серия Leisure Suit Larry пользуется колоссальной популярностью в Америке и гораздо меньшим успехом в Европе, где не без основания полагают, что сомнительный юмор и зацикленность на определенных взрослых проблемах не делают, сами по себе, игру хорошей (американцы придерживаются противоположного мнения). Так или иначе, но серия приключений Ларри явно не для детей и возникает вопрос: "Не слишком ли много из нее пролезло в эту игру, чтобы она могла сохранить "семейный" статус?"

Большая часть игры происходит во вполне приличных рамках. Ребенка можно без опасений оставлять за игрой од-



ного и не сомневаться в его психическом и моральном состоянии. Тем не менее, несколько крайне подозрительных шуток проскочили и сюда.

В то время как ребенок сам по себе скорее всего не среагировал бы на такие моменты, при семейной игре могут возникнуть неожиданные проблемы. Например, иногда будет нелегко найти ответ на вопрос ребенка: "Папа, почему ты смеешься?"

Оставшуюся нерастраченной энергию Ал Лоув пустил на другой род юмора, а именно на каламбуры и разные виды игры слов. Большая часть этих каламбуров достаточно стара и здесь российский пользователь получает неожиданное преимущество: избитые шутки приобретают новую свежесть. Интересно, что при этом авторы не доверяют нашему чувству юмора и в субтитрах выделяют "каламбурные" слова.

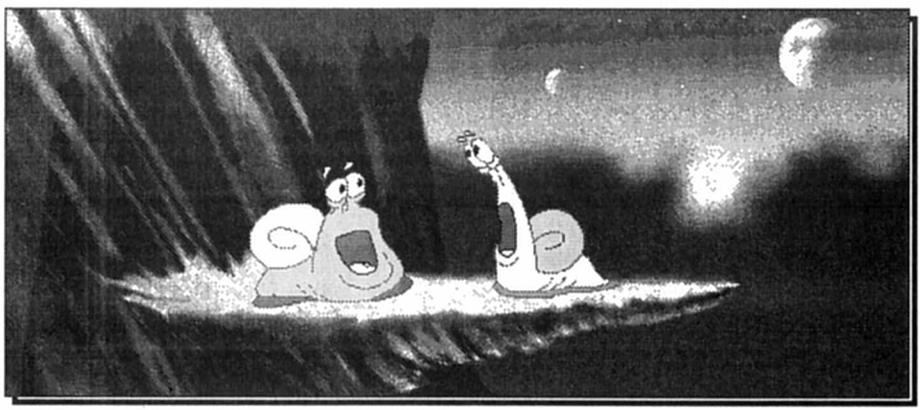
7.

В конце хочется еще раз отметить, что **Torin's Passage** не очень рассчитана на игру в одиночку. Вы скорее всего будете несколько разочарованы и не получите всего того удовольствия, какое возможно. Однако, во всех других случаях эта игра — очень удачный выбор. Если, например, Вы общаетесь со своим компьютером больше, чем со своим ребенком, то здесь у Вас есть хорошая возможность восстановить равновесие. Если Вы хотите показать своему другу, как Вы великолепно расправляетесь с новыми играми, то и здесь Вы сможете добиться своего.

Фирма Sierra сумела добиться интересного результата: создала игру, в которую очень интересно играть в компании. В мире компьютерных игр это событие, за которое мы должны быть ей благодарны.

Игра классная, жаль, что быстро кончается!

● ● ● ● ●



Ваша Реклама

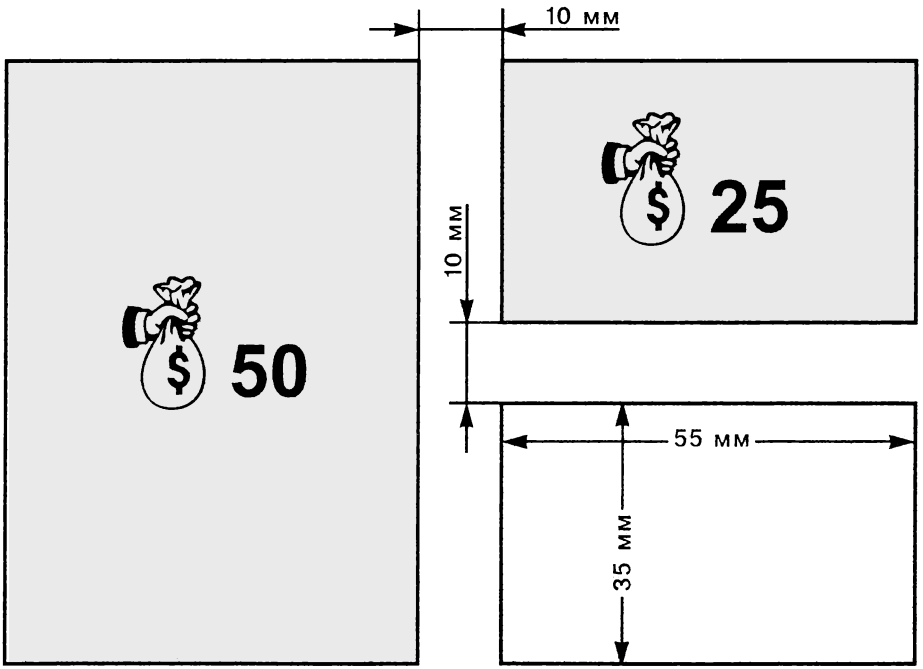
АО "ИНФОРКОМ-ПРЕСС"
Редакция журналов
PC-Review, PC-Help, PC-Express,
PC-Forum, CD-ROM-Review
125124, Москва, А-124, а/я 70
тел/факс: (095) 956-16-31
тел: (095) 945-28-67
E-Mail: postmaster@ircpress.msk.su

Условия размещения рекламы в полиграфических изданиях ИНФОРКОМ–ПРЕСС

Стоимость рекламной площади определяется ценой одного модуля, равного 1/8 части страницы. При использовании более, чем одного модуля, рекламодатель получает в свое распоряжение площадь, занимаемую промежутками между модулями, без дополнительной оплаты. Размеры рекламных модулей и их стоимость приведены ниже.

Рекламные материалы принимаются в любом удобном для Вас виде.

По всем вопросам, в том числе о льготах и скидках, просьба обращаться в АО ИНФОРКОМ–ПРЕСС по вышеуказанным координатам.



✔ **Ролевые книги-игры** из серии "Путь Героя".



✔ **Полиграфические издания:**

PC-Forum, PC-Help,
PC-Express, CD-ROM-Review.



✔ **Электронные журналы:**

PC-Review-94 (выпуски 1...10)
PC-Review-95 (выпуски 11...22)
PC-Review-96 (текущие выпуски)



➠ Фирма **"ВАМ-1".** Москва, Токмаков переулок, дом 21/2, стр.3, комн. 1, метро "Курская", далее по ул. Казакова до Токмакова пер. тел. 267-37-68 или 924-73-86.
Здесь же Вы можете приобрести узлы и комплектующие изделия, а также расходные материалы для своей машины и получить техническую консультацию специалистов.

➠ Магазин ООО **"ИНТ".** Москва, ул. Ф.Энгельса, д.23 м. "Бауманская"

➠ Украина, г.Днепропетровск, ул. Шевченко, 34, фирма **"ЭКОС"**

➠ Россия, г. Екатеринбург, ул. Челюскинцев, 23. Магазин **"Книги"** (у ж/д вокзала).

➠ Россия, г.Екатеринбург, ул. К.Либкнехта, 16, маг. **"Техническая-Книга"**

✔ **Полиграфические издания** PC-Forum, PC-Help, PC-Express, CD-ROM-Review

➠ Фирма **"Boston PC".**
Москва, 1-ый Хорошевский пр.12, корп.1, подъезд 3.
Ст. Метро "Беговая". Тел. 946-01-11, 946-07-06, факс 945-78-74.

Здесь же Вы можете приобрести основные узлы и комплектующие для Вашей машины. Всегда в наличии обширный список CD-ROM-изданий производства США и Канады.

➠ Фирма **"Азия".** Российское Электротехническое Общество.
Москва, Маросейка 6/8, стр.1, офис 33.
Ст. Метро "Китай-Город". Тел/факс: 925-13-04, 925-16-74

Прямые поставки игрового и программного обеспечения на CD-ROM ведущих мировых производителей.

➠ А также в магазинах г. Москвы, специализирующихся на торговле программным и аппаратным обеспечением для Ваших компьютеров:

"Стилан"	м. Пл.Революции	т. 928-76-65
	м. Пушкинская	т. 292-64-57
"СОЮЗ"	м. Войковская	т. 156-19-58
	м. Таганская	т. 915-76-08
"РОСКО"	м. Динамо	т. 212-78-33
"OLBI-FAST"	Мичуринский пр-т, 10	т. 932-72-22
"МЕГАКОМ"	м. Выхино	т. 373-60-91
"ВСЕ ДЛЯ ЭВМ"	м. Китай-Город	т. 928-70-70

Вниманию оптовых покупателей! Сведения о Ваших торговых точках публикуются бесплатно.

Отпечатано в ИПК "Московская правда"
Тираж 5000 экз. Зак. 0913

i-Press представляет свои издания

PC-Review — электронное издание. Первый в России электронный журнал по компьютерным играм. Издается с 1994 года. В январе 1996 года вышел в свет 23-й выпуск. Журнал выпускается и распространяется на дискетах 1.44 (HD) в запакованном виде. В удобной оболочке Вы можете не только читать статьи о компьютерных играх, но и просматривать кадры из обсуждаемых программ.

Содержание журнала отличается объемом и универсальностью. Здесь Вы найдете обзоры новых игр, описание победных стратегий, помощь и подсказки, консультации по аппаратным вопросам, интервью с авторами и издателями компьютерных игр, переписку с читателями. В помощь тем, кто сам работает над программированием компьютерных игр в каждый выпуск включается какое-либо приложение, предназначенное для развития самодеятельного творчества.

PC-Review — наша гордость! В октябре 1995-го года по объему содержания журнал вышел на первое место в мире среди электронных изданий.

Журнал не защищен от копирования. Его распространители есть во всех крупных городах России.

С 1996 года у наших читателей появляются новые возможности — теперь они имеют доступ не только к электронной, но и традиционной, печатной форме. Дополнительно к PC-Review подготовлены четыре самостоятельных издания, по содержательности в сумме даже превосходящие своего "прародителя".

Все издания мы рассылаем по почте в любые адреса на территории России. Их можно приобретать как по подписке, так и отдельными выпусками. Все зарегистрированные у нас читатели регулярно (раз в два месяца) и бесплатно получают каталог. Одновременно по нему можно заказать самые необходимые книги российских издательств по вычислительной технике и программированию, а также программное обеспечение на лазерных дисках CD-ROM зарубежных фирм (только лицензионное).

Если у Вас есть трудности с комплектованием своих личных библиотек и игротек, обращайтесь! Будем особо признательны за вложение заполненного конверта с Вашим адресом.

125124, Москва, а/я 70
Тел./факс: (095) 956-16-31
postmaster@ircpress.msk.su

Оптовые покупки наших изданий сопровождаются ценовыми скидками!

PC-Forum — информационный бюллетень. Издается с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обсуждение вопросов, связанных с компьютерными играми, переписка с читателями, обзор мнений. Журнал открыт для публикации Ваших отзывов, обмена опытом и достижениями.

PC-Help — информационный бюллетень. Издается с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — помощь читателям в аппаратных и программных вопросах — формируется по Вашим письмам. Здесь Вы найдете ответы на свои вопросы, связанные с усовершенствованием и модернизацией компьютера, помощь в прохождении сложных игр, полезные советы и подсказки.

PC-Express — информационный бюллетень. Издается с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обзоры и рекомендации по выбору новых компьютерных игр, рассказы о работе ведущих программистских коллективов мира, интервью с интересными людьми. Журнал ориентирован на информацию о том, кто, где, как и над чем работает и что Вас ждет в самое ближайшее время на фронте компьютерных игр, аппаратных средств и книг по компьютерной тематике.

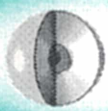
CD-ROM-Review — информационный бюллетень. Издается с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обзоры новых компьютерных игр, справочных, информационных и прикладных систем, выходящих на лазерных дисках CD-ROM. Обзор отечественного рынка CD-ROM-изданий. Разбор новинок и рекомендации пользователям.



Программные и аппаратные средства мультимедиа



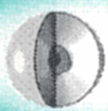
Самые свежие выпуски компьютерных игр



Интерактивные энциклопедии, справочники и атласы



Развивающие и игровые программы для детей



Информационные и обучающие издания на CD ROM