INFORCOM PRESS

4

# 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: *верстка, дизайн*

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 семьям, которые "поддерживают огонь" в домашних очагах, пока мы "горим" на работе, и друзьям, сумевшим уделить нам частицу души для дружеской поддержки и технической помощи.

ОТ РЕДАКЦИИ

СДЕЛАНО В РОССИИ

ЭКСПЕРТИЗА

ИСКУССТВО ВЫЖИВАНИЯ

СДЕЛАНО В РОССИИ

РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА

2 Об этом выпуске

3 Золушка
4 Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия
6 Nautilus Pompilius: "Погружение"
8 Пасхальные яйца Фаберже
10 Словарь в картинках
12 Династия Романовых
14 Санкт-Петербург
16 Петергоф
18 Московский Кремль
20 Empower Yourself

История через искусство:
23 Древняя Греция
26 Древний Рим
28 Средние века
30 Ренессанс
32 Барокко
35 Эпоха Просвещения
37 Романтизм
38 Домодернизм

39 The Rise and Rule of Ancient Empires

50 Twigger: Долгожданный виток спирали
53 Морские легенды
54 Энциклопедия кино: Не все то золото, что на CD
56 Петр Великий - основатель Российского флота

58 Мультимедийные энциклопедии (каталог)

64 Где купить наши издания

# *Дорогие читатели!*

*Мультимедийные энциклопедии все прочнее входят в нашу жизнь. Если какой-то год назад в России их можно было приобрести не более двух десятков, то сегодня это количество измеряется многими сотнями. Свидетельством тому каталог, который мы привели в конце выпуска. Все, что в этом каталоге представлено, Вы можете приобрести. Обращайтесь.*

*Мы продолжаем освещать энциклопедии зарубежных издателей. Этот номер в значительной степени посвящен творчеству американской фирмы ZANE Publishing. В следующем выпуске мы планируем подробно осветить работы британской компании Dorling Kindersley.*

*Нас не может не радовать появление немалого количества отечественных CDROM-изданий (они также представлены в данном выпуске). Вместе с тем, мы по-прежнему надеемся, что наши строки читают не только те, кто пользуются мультимедийными энциклопедиями, но и те, кто серьезно подумывают об их создании.*

*Как показывают результаты первого анализа, дело это весьма трудное, неосвоенное, и результат не всегда получается безупречным. Общим достоинством отечественных изданий являются графика и музыка и, конечно, русская речь и русский текст. Общих слабых мест — два: слабые системы контекстного поиска и недостаточное использование возможностей гипертекста.*

*Мы полагаем, что первый недостаток связан с использованием стандартных программных средств, ориентированных на английский язык и пасующих перед непростыми особенностями русского языка. Нужно привлекать технологии искусственного интеллекта.*

*Второй недостаток, по нашему мнению, связан с тем, что издатели пока не поняли важность такого кадрового звена, как методическое, и не развивают его. При подготовке энциклопедий методисты должны играть более важную роль, чем программисты и даже художники, а их работы не видно. По-видимому, методическая подготовка осуществляется только на этапе подбора исходного материала, а в процессе разработки продукта ее нет, отсюда и слабый гипертекст. Все это не удивительно, если учесть, что творческие коллективы складывались прежде всего из программистов, и нужды в методическом звене у них пока не было.*

*Мы надеемся, что это издержки роста, и они будут преодолены очень быстро. Главное — это трудолюбие, добросовестность и уважение к будущему пользователю, а абсолютное большинство отечественных фирм этими чертами обладают.*

*В целом же, если учесть огромные преимущества русскоязычных энциклопедий перед западными, прибавить к этому их скромные цены и достойное качество (за вычетом мелких огрехов), то мы голосуем за них двумя руками. За ними будущее. Приобретая их, Вы не только получаете отличные издания, но и поддерживаете тех, кто это будущее сегодня готовит.*

***Ваш i-Пресс.***

# Золушка

***Интерактивный мультфильм для детей***

**New Media Generation, 1996**

*Программа предоставлена компанией "ВАМ-1" г.Москва, тел.267-37-68*

© Георгий Евсеев, 1996.

Наконец-то мультимедийные продукты стали производиться и в нашей стране и на русском языке. **Золушка** — это одна из целой серии интерактивных сказок для детей, которые в ближайшее время станут доступны любому владельцу компьютера.

Авторы не стали пытаться изобрести велосипед и создали свой продукт по схеме, давно используемой за рубежом. Сказка состоит из нескольких фоновых экранов-страниц, каждый из которых соответствует короткому фрагменту истории.

При входе на такую страницу рассказывается (голосом) кусочек сказки, сопровождаемый небольшим мультфильмом. В простейшем варианте общения с программой Вы просто слушаете рассказ, переход со страницы на страницу происходит автоматически.

Более интересен, особенно для ребенка, "игровой" вариант. В таком случае на каждой странице сказка в какой-то момент приостанавливается, чтобы дать возможность слушателю немного поразвлечься. На каждом экране существует немало "горячих точек", нажатие мышкой на которые приводит к демонстрации нового коротенького мультфильма.

Качество мультфильмов, как основных так и вспомогательных, и голосового сопровождения очень хорошее. Игра наверняка доставит детям удовольствие.

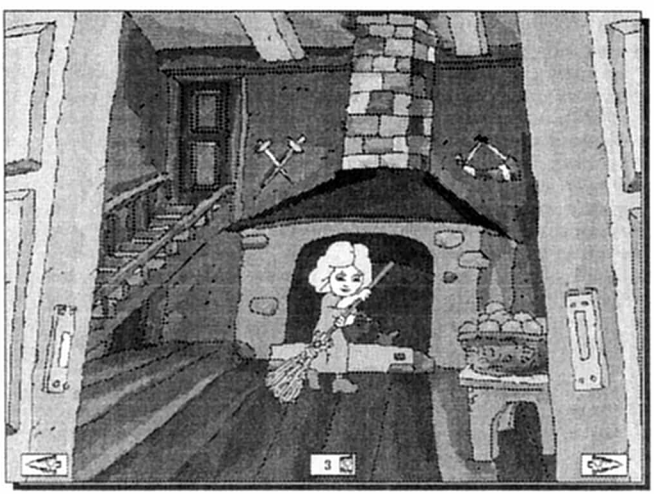
Теперь немного о недостатках. Во-первых, хотелось бы иметь возможность видеть на экране читаемый текст. В зарубежных продуктах это стало уже стандартом. Синхронная с голосом подсветка читаемых слов создает эффект обучения чтению и грамоте в любой сказке, независимо от ее содержания.

Во-вторых, желательно иметь возможность переходить к любой странице сказки. После того, как ребенок несколько раз прослушает всю историю целиком, он скорее всего захочет иметь возможность сразу перескакивать к любимым фрагментам. К сожалению, сейчас это невозможно. Чтобы получить доступ к последнему эпизоду, Вам придется вытерпеть весь рассказ полностью.

В-третьих, некоторые видоизменения и упрощения в сюжете классической сказки выглядят надуманными, хотя можно понять причины, по которым авторы пошли на это. Все же, вряд ли ребенок впервые познакомится со сказкой про Золушку, используя именно этот продукт. Отклонения от известного сюжета могут быть восприняты болезненно.

Да и в целом, объем сказки (13 страниц) выглядит маловатым. То ли авторы для ускорения работы вообще не стали паковать данные, то ли дело в чем-то другом, но суммарный объем текста и графики кажется явно недостаточным, чтобы заполнить целый диск.

Несколько неудовлетворительным кажется и то, что текст за автора и всех





персонажей читается одним и тем же голосом. Хотя текст за автора и составляет самую большую долю, от разнообразия актеров сказка бы только выиграла.

Тем не менее, это один из продуктов, которые стоит иметь. У авторов ясно просматривается перспектива развития, так что будем надеяться, что качество последующих продуктов этой серии будет еще лучше.

• • • • •

# Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия

**"Кирилл и Мефодий", 1996**

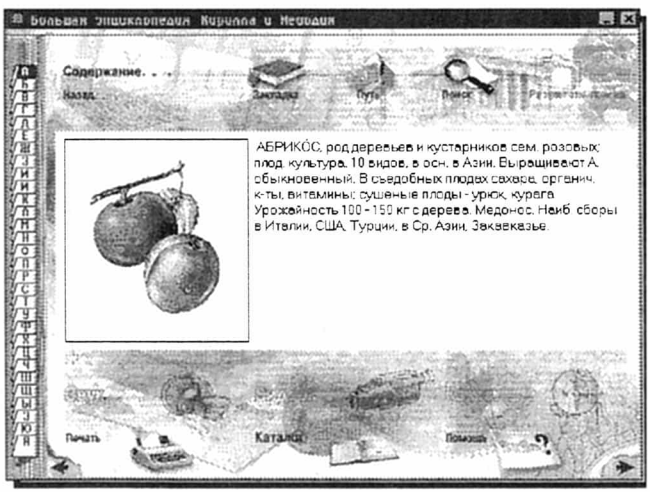
*Программа предоставлена компанией "ВАМ-1" г.Москва, тел.267-37-68*

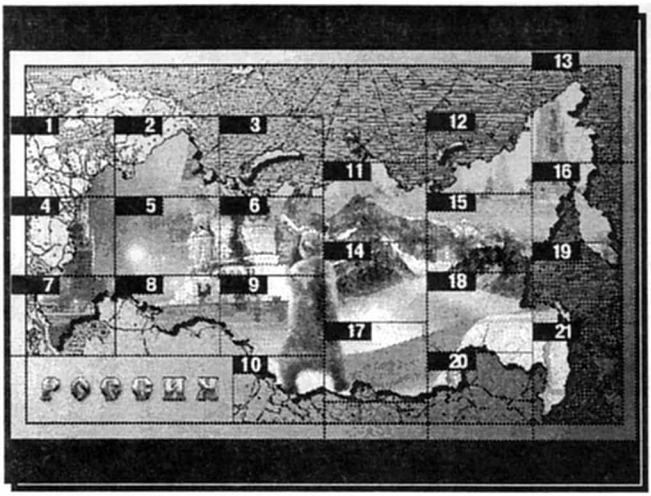
© *Георгий Евсеев, 1996.*

Продукт, созданный в нашей стране, всегда представляет интерес. Видимо, фирма "Кирилл и Мефодий" только недавно занялась подобной деятельностью, поэтому первый ее продукт больше похож на пробу пера, чем на реальную попытку "застолбить" место на рынке.

**Большая энциклопедия** — это мультимедийная реализация Большого энциклопедического словаря. На этот CD-ROM диск он поместился целиком — 85 000 статей. Приобретая этот продукт, Вы фактически получаете в свое распоряжение текст словаря, снабженный кое-какими "украшениями".

Чего же можно ожидать от мультимедийного словаря? Во-первых, конечно же, более совершенную, чем в "бумажном" варианте, систему поиска. **Большая энциклопедия** имеет для этой цели два разных механизма. Пер-






вый из них — это поиск по словам, встречающимся в тексте статей. Он реализован очень хорошо, хотя поиск ведется только по полному совпадению слов и словосочетаний. В частности, если Вы будете искать в тексте слово "кольцо", то ссылки на статью **Сатурн** найдено не будет. Чтобы получить такую ссылку, надо искать слово "кольца" — во множественном числе.

Второй способ поиска — по алфавитному индексу статей, так обычно ищут информацию в "бумажных" словарях. Здесь механизм словаря допускает серьезный сбой, наверное можно говорить об ошибке программистов. Например, статья **"Детская литература"** (в кавычках, название издательства) находится между статьями **Детская консультация** и **Детская смертность** (все без кавычек), как и положено в нормальном словаре. Между тем, если Вы будете искать ее по индексу, то Вы не обнаружите этой статьи! Оказывается, кавычка здесь воспринялась как отдельный символ, и все такие названия "уехали" в начало индекса. Так что Вы можете пребывать в заблуждении, что нужного Вам материала в словаре не имеется.

Гипертекстовые перекрестные ссылки также оставляют желать лучшего. В мультимедийной энциклопедии можно было бы не ограничиваться только прямыми ссылками на другие статьи словаря.

Словарь как таковой главным образом содержит текстовую информацию, но авторы попытались оживить его иллюстрациями, видео- и аудиофрагментами и картами. Иллюстрации имеются далеко не к каждой статье и в случае их отсутствия место для иллюстрации занимается "стандартной" картинкой, "иллюстрирующей" первую букву слова. Когда же иллюстрация действительно существует, ее обычно можно посмотреть в увеличенном виде. Правда, иногда создается впечатление, что иллюстрации подбирались по принципу "что есть, то и помещаем" — некоторые статьи вполне могли бы обойтись без картинок, в то время как в других случаях отсутствие картинки очень неприятно.

Аудиофрагменты в основном сопровождают статьи, посвященные композиторам, а видеоролики тоже подобраны, как попало. Огорчает и низкое качество этих роликов (они демонстрируются при помощи QuickTime), которое местами явно отражает дефекты исходного материала. Это было бы несущественно несколько лет назад, но сейчас требования к видеороликам заметно повысились.

Иллюстрирующие карты (более 300) относятся только к странам, чьи названия встречаются в словаре. Эти карты довольно крупномасштабные и очень хорошего качества. С другой стороны, неприятным открытием для Вас будет тот факт, что статья **Политическая карта мира** не снабжена картой-иллюстрацией.

В целом, продукт страдает серьезными недоработками и его трудно рекомендовать в том случае, если у Вас есть подобный словарь в виде книги. Если же содержащуюся здесь информацию Вы не можете получить другим путем, то с содержательной точки зрения **Большая энциклопедия** может Вам очень пригодиться.

● ● ● ● ●




**КОМИНФО, 1996**

***Серия "Интерактивный Мир"***

*Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа" (ул. Маросейка, д.6/8, тел.921-77-77)*

*© Сергей Пацюк, 1996.*

Пророчества о том, что наступает время новых технологий для традиционных областей искусств, таких как литература, живопись, музыка и прочее, еще недавно казались слегка фантастическими.

Конечно, и сегодня можно утверждать, что посещение музея нельзя заменить визитом в его "виртуальный образ", хорошую книгу приятнее держать в руках, чем щуриться на экран компьютера, а удовольствие, полученное на концерте любимой группы, с непосредственным обменом тонкой энергетикой между музыкантами и публикой, невозможно заменить домашним прослушиванием компакта даже на HI-END аппаратуре.

Но время идет, совершенствуется техника, понемногу меняется менталитет публики в направлении большей терпимости и даже определенного интереса к опытам применения компьютерных технологий к исконно личным отношениям человека с искусством.

А самое главное, сами эти технологии поумерили свой пыл, перестают пытаться объять необъятное, отказываются от кавалерийских наездов, свойственных "молодости", и сегодня находят для себя очень удачные ниши в нелегком деле "поверки алгеброй гармонии".

Издание на CD-ROM диске мультимедийной энциклопедии группы Наутилус Помпилиус "Погружение" — это как раз удачный пример достойного слияния новых технологий и музыкального творчества.

В самом деле как, с помощью чего еще можно преподнести любителю творчества группы такой подарок — диск, на котором можно:

- услышать "все 100 песен, записанных старым и новым Наутилусом с 1983 г.";
- прочитать "полные тексты всех песен группы и аккорды песен, ставших хитами";
- "посмотреть отрывки из всех видеоклипов";
- "подробно познакомиться с историей группы с момента ее возникновения до настоящего времени";
- "увидеть фотографии из различных архивов";
- найти "информацию о всех тех, кто когда-либо был связан с группой".

Под приведенными выше цитатами с коробки диска можно смело подписаться, и с удовольствием добавить к ним свои впечатления.

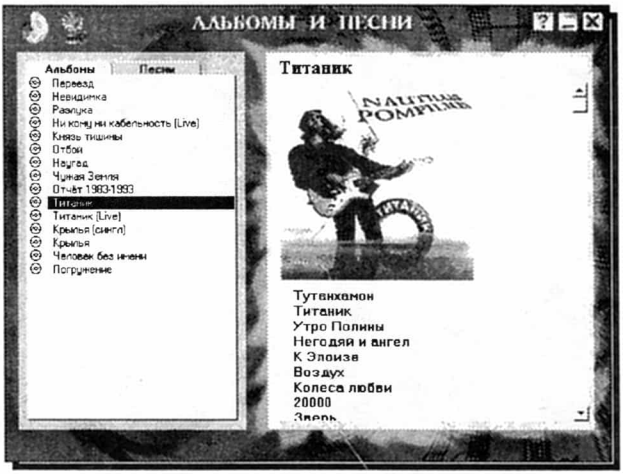
Первое, что приятно удивит любого пользователя Windows'95 — диск не нужно инсталлировать а потом соответственно мучиться с удалением "мусора", чем грешат многие программы, несмотря на наличие всяких uninstall'яторов.

Просто вставьте CD-ROM в дисковод, и Вы сразу погрузитесь в мир "Нау"; а если хватит силы воли вынырнуть обратно из этого увлекательного мира, то это делается нажатием одной кнопки.

Никто не мучает Вас ненужными вопросами и не забивает Ваш винчестер, насильно вовлекая Вас в поклонники программы. Контакт с творчеством происходит легко и ненавязчиво, поз-

воляя Вам скользить по поверхности или нырять вглубь исключительно по собственному желанию.

Неплохо и, главное, очень наглядно оформлено основное меню энциклопедии. Предусмотрена помощь, однако она практически не требуется. Более того, флажки с подсказками появляются рядом с курсором, если задержаться на объекте меню.




Поскольку диск посвящен все-таки музыке, то, оправдывая свое назначение, он оснащен удобным программируемым проигрывателем музыки и клипов (к сожалению, только отрывков из клипов). Вызвав "граммофон", Вы можете составить список песен из всех альбомов группы и задать порядок их проигрывания примерно как при программировании компакт-диск-плейера, или скорее "ченджера" дисков эдак на пятнадцать.

Основная часть песен оцифрована с частотой 22 кГц, несколько хитов удостоены 44 кГц качества. Отдельные песни имеют MIDI сопровождение. Ясно, что не будь ограничений объема носителя (где ты долгожданный DVD-формат?..) музыканты смогли бы подарить своим почитателям все песни с максимальным качеством и полные записи видеоклипов, а также, возможно, свои архивные кино- и видеоматериалы.

В энциклопедию вошли отрывки пяти клипов и один клип ("Взгляд с экрана") полностью, а также "Приглашение к погружению" — видеообращение Вячеслава Бутусова и Ильи Кормильцева к поклонникам творчества группы.

Видеопоследовательности идут на удивление плавно и синхронно со звуком, даже на сравнительно медленном компьютере (P60) с самым скромным CD-ROM дисководом.

Общая сбалансированность, ненавязчивость и удобство мультимедийной оболочки энциклопедии — это те качества, которые хотелось бы встречать и в других мультимедийных изданиях.




Эта "прозрачность" оболочки в сочетании с интересным и нужным материалом позволяют достичь главного. Не вторгаясь механикой технологии в тонкие материи искусства, диск легко погружает Вас в особое состояние, присущее творчеству "Наутилуса" и дает Вам возможность провести много приятных часов в общении с поэзией и музыкой группы.

● ● ● ● ●




**КОМИНФО, 1996**

***Серия "Интерактивный Мир"***

*Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа" (ул. Маросейка, д.6/8, тел.921-77-77)*

© Георгий Евсеев, 1996.

История семейной ювелирной фирмы Карла Фаберже тесно переплетена с правлением последних императоров династии Романовых. Самым известным набором творений Фаберже является накопившаяся на протяжении более 30 лет коллекция пасхальных яиц, которые создавались по заказу правящего Российского царя. В настоящее время известно о существовании около 60 таких яиц (точное число неустановлено). Они разбросаны по различным музеям и коллекциям всего мира.

Если Вас интересует эта тема, то с помощью CD-ROM диска фирмы КОМИНФО Вы сможете получить довольно полную информацию об этих произведениях ювелирного искусства. Каждое пасхальное яйцо Фаберже имело внутри себя секрет-сюрприз, который оставался тайной для всех до момента вручения заказчику.

Наиболее полная коллекция этих яиц хранится в Московском Кремле, и, по понятным причинам, именно предметы из этой коллекции освещены здесь наиболее подробно. По остальным включенным в этот продукт предметам имеется менее полная информация, вероятно в той степени, в какой авторам удалось ее раздобыть.

Продукт естественным образом распадается в набор очерков, каждый из которых рассказывает об отдельном яйце Фаберже. К сожалению, авторы не сформировали никакой хронологической схемы, которая могла бы представить имеющийся материал в неожиданном ракурсе.

Каждый такой очерк содержит несколько фотографий яйца, сюрприза и, иногда, того, что послужило идеей сюрприза. Детали многих иллюстраций можно посмотреть в увеличенном виде. Для большинства яиц имеются также видеоролики — хорошего качества, но,



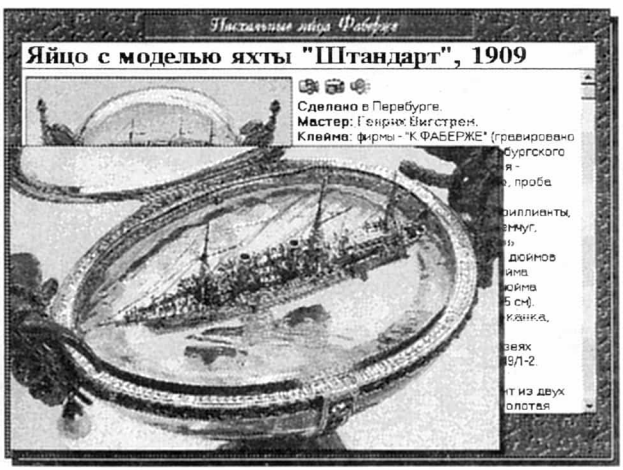



нередко, сомнительного интереса. Весь фото- и кино-материал доступен через две различные линии: собственно рассказ о пасхальных яйцах и "Галерея", представляющая собой нечто вроде аннотированного указателя иллюстраций.

Текстовый материал CD-ROM диска также интересен, но несколько суховат. Похоже, что рассчитан на профессионала, ювелира или искусствоведа. Хотелось бы видеть рассказ о каких-то неожиданных и малоизвестных фактах, может быть забавных случаях. Не очень удовлетворителен и рассказ об истории самой фирмы Фаберже, прежде всего по своей краткости. Смущает и практическое отсутствие гипертекстных ссылок: выделенные слова служат исключительно для пояснений к специфическим терминам и в значительной мере повторяются в разных фрагментах.

Последний раздел диска — викторина, включающая в себя вопросы по идентификации различных яиц, их деталей и сюрпризов. Сухость всего продукта сказалась и здесь. Вашему вниманию будут предложены все те же картинки и их фрагменты, которые Вы уже могли видеть в предыдущих разделах. Вы должны будете выбрать верный ответ из четырех-пяти предложенных, но, скорее всего, уже к концу первого десятка вопросов станете зевать со скуки.

Неприятной особенностью, присущей всем продуктам фирмы КОМИНФО является и плохо проработанная поисковая система. Это особенно огорчительно, потому что качество мультимедийной энциклопедии во многом и определяется предоставленными средствами для нахождения нужной информации.




В итоге, можно сказать, что авторам удалось собрать довольнотаки интересный материал, но они не совсем справились с его обработкой и созданием интересного готового продукта. Если приятель предложит Вам такой диск на пару часиков посмотреть — не отказывайтесь, получите удовольствие. Если же заводить речь о приобретении, то от этого, может быть, лучше и воздержаться.

● ● ● ● ●




**КОМИНФО, 1996**

***Серия "Интерактивный Мир"***

*Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа" (ул. Маросейка, д.6/8, тел.921-77-77)*

*© Георгий Евсеев, 1996.*

Идея словаря в картинках, видимо, носится в воздухе. Каждый раз, когда какая-то из отечественных фирм планирует создание обучающих программ, рассчитанных на освоение иностранного языка, она начинает с чего-то подобного. **Словарь в картинках** — это уже третий или четвертый продукт практически аналогичного плана, появившийся за последние шесть или семь лет.

Схема построения такого словаря очень проста. Вашему вниманию предлагаются несколько картинок (в данном случае двадцать), каждая из которых посвящена определенной теме. Для каждого объекта, изображенного на картинке, можно получить его название на изучаемом языке.

Если нажать мышкой на изображении, то соответствующее слово будет проговорено голосом. При этом использование левой кнопки мыши дает возможность услышать слово на изучаемом языке, а правой — его перевод.

Тематика изображений в основном бытовая, а соответствие "слово — картинка" приводит к тому, что абсолютное большинство слов такого словаря представляют собой существительные. Все прочие части речи изобразить намного труднее. Авторы **Словаря** обратили внимание на эту трудность и поэтому попытались хотя бы кое-где ввести в него глаголы и прилагательные. Всего Вы получаете доступ примерно к тысяче наиболее часто используемых слов.

К каждой странице-картинке словаря прилагается локальный словарик. Если выбрать из него слово на изучаемом языке, то на соответствующую деталь картинки будет указано большой стрелкой, а слово также будет произнесено вслух. Есть также и полный словарь, включающий все слова, использованные в данном продукте, и позволяющий перейти непосредственно к теме, в которой задействовано нужное слово.

В целом, **Словарь в картинках** представляет собой неплохой продукт, который, думается ,понравится детям,



особенно в начале. К сожалению, авторы допустили немалое число недоработок, которые наверняка проявятся при длительном использовании.

Самый неприятный и непростительный недостаток состоит в том, что слова изучаемого языка местами напечатаны с ошибками. Непонятно, как это могло произойти. Разумеется, число таких опечаток невелико, но, к сожалению, ситуация не единичная и ставит под серьезное сомнение пригодность всего продукта к использованию.




Другие недочеты — это скорее мелочи, но в совокупности они тоже не украшают картину. Например, все картинки статические — нет ни одной, хотя бы мелкой мультипликации. Для продукта, ориентированного на ребенка, это серьезный недочет, который значительно снижает привлекательность и время, которое ребенок согласится провести за таким продуктом.

Кроме того, кроме "глобального" словаря, нет способа получить в письменном виде одновременно слово и его перевод. В частности, иметь на экране комбинацию "картинка-слово-перевод" не представляется возможным. Вообще, вспомогательной текстовой информации явно не хватает.

**Словарь в картинках** объявлен как русско-английско-немецкий, но реально он представляет собой комбинацию русско-английского и русско-немецкого словарей. У Вас нет ни возможности сравнить вид или звучание слова на всех трех языках, ни даже способа сравнить между собой английские и немецкие слова. Понятно, что авторы ориентировались только на российского пользователя, но все же желательно оставлять возможности удовлетворения любопытства.

Некоторую путаницу может вызвать и тот факт, что одинаковые по написанию, но разные по значению слова никак специально не отмечаются и не различаются, а идут в словаре общим списком. Не указаны и различия между английским и американским вариантами языка — за рубежом это серьезная проблема, которая, оказывается, иногда начинает иметь значение и для нас.




Рассматривая этот **Словарь** сам по себе, нельзя сказать, что продукт уж очень хорошего качества. Однако, в условиях недостатка продуктов, ориентированных на "русскоязычного" потребителя, думается, он найдет своего покупателя.

●●●●●●




**КОМИНФО, 1996**

***Серия "Интерактивный Мир"***

*Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа" (ул. Маросейка, д.6/8, тел.921-77-77)*

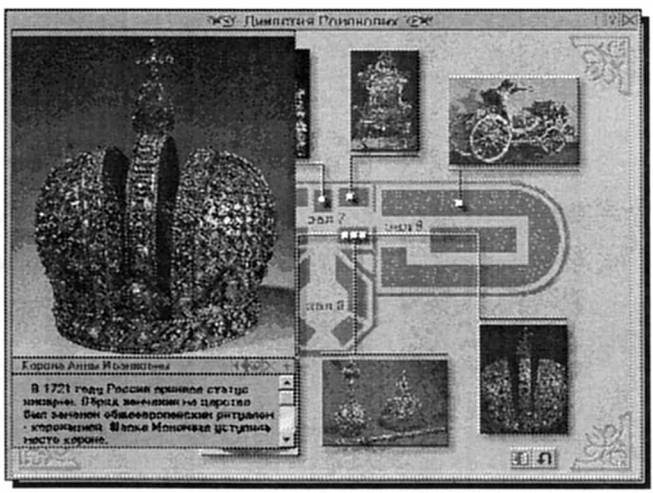
*© Георгий Евсеев, 1996.*

Так уж получилось, что история России — это, в первую очередь, история правления в ней династий. При этом о династии Романовых, правивших в нашей стране более трехсот лет, сохранилось больше всего информации. Этот CD-ROM диск как раз и представляет собой демонстрацию истории России через правивших в ней царей и императоров.

Программа состоит из трех основных частей. Первая из них — хронологическая таблица периода правления династии Романовых. Это длинная шкала, охватывающая три века, показывающая времена правления всех восемнадцати представителей династии, а также основные события, которые происходили в соответствующее время. По каждому из указанных в таблице фактов можно получить краткую информацию. Хронологическая таблица носит вспомогательный характер, позволяя Вам выяснить, какой временной период интересует Вас больше всего.

Вторая (основная) часть — это собственно информация о представителях династии. Она включает в себя портрет и биографию монарха, а также три основных информационных раздела: исторические события, современники и регалии и личные вещи. Вы получите информацию о личной жизни Российских царей, их политической и военной деятельности, об изменении территории, подвластной Российской империи, и условий жизни.

Каждый из этих разделов содержит тексты и иллюстрации. Все тексты богато украшены ссылками на дополнительные данные, которые можно получить с помощью гипертекстной системы ссылок. Большую часть иллюстраций можно увидеть в увеличенном виде, иногда с возможным последующим дополнительным увеличением фрагментов изображения.






Помимо дикторского текста в некоторых случаях можно посмотреть и видеофрагменты. Оригинальной стороной программы являются анимированные карты военных действий, каждая из которых представляет собой комментированный видеоролик. Масштаб такой карты изменяется в соответствии с требуемой детальностью, благодаря чему демонстрируется как общий ход войны, так и фрагменты отдельных битв. Русская история 17-20 веков была богата военными действиями, так что эти карты значительно повышают интерес к продукту.

Всего этот раздел включает более 800 статей и биографий.

Третья часть диска — сокровища Оружейной палаты Московского Кремля. Это самая компактная часть диска, включающая в себя предметы, которые когда-то принадлежали представителям правящей династии. Здесь в какой-то степени дублируется содержание предыдущего раздела, но благодаря тому, что все эти предметы сгруппированы вместе, они открываются какой-то новой стороной.




К недостаткам продукта можно отнести очень неэффективную и практически бесполезную систему контекстного поиска. Она ищет требуемый текст только в ограниченной группе статей и только по полному совпадению слов. В частности, программа ухитрилась не найти слово "Наполеон", хотя это явно фигура, сыгравшая значительную роль в русской истории. Еще забавнее то, что успехом увенчался поиск слова "Наполеона", что явно демонстрирует непродуманность использованных методик поиска.

С прочих точек точек зрения продукт на редкость хорошо сбалансирован и содержит практически любую информацию, которую Вам может захотеться узнать. К положительной стороне относится и то, что авторы ориентировались на чисто историческое, а не на политическое построение своего продукта, так что **Династия Романовых** будет представлять для Вас ценность, независимо от того, как Вы относитесь к ее правлению.

●●●●●




**КОМИНФО, 1996**

***Серия "Интерактивный Мир"***

*Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа" (ул. Маросейка, д.6/8, тел.921-77-77)*

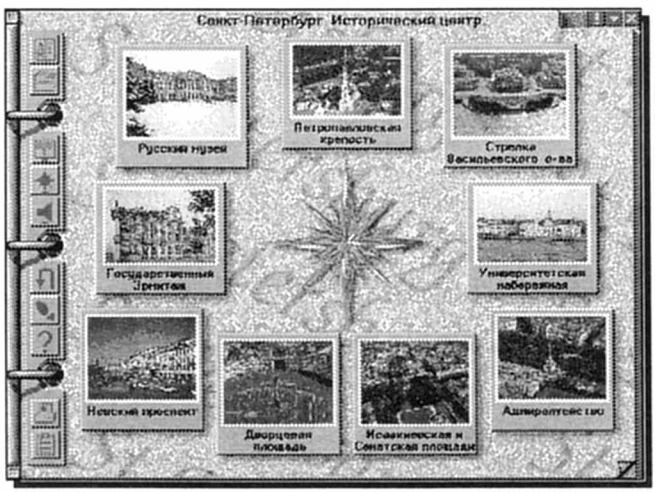
*© Георгий Евсеев, 1996.*

Это очень удачный обзорный альбом-путеводитель по исторической части Санкт-Петербурга. Содержание CD-ROM диска разбито на десять основных глав, посвященных наиболее известным историческим памятникам. Главным образом речь идет об историческом центре города и расположенных там музеях. Авторы, таким образом, практически ограничили себя только первыми двумя веками истории города.

Обычно глава охватывает отдельный старинный район или же один из его музеев. Вы получаете доступ к набору изображений-слайдов и видеофрагментов, сопровождаемых текстами, музыкой и речевым сопровождением. Всего в альбоме более 350 высококачественных фотографий, а также значительный объем видео- и аудиоматериалов (в основном, классическая музыка). Качество графики и анимации очень хорошее.

Вы можете включить режим демонстрации и все содержание этого CD-ROM диска будет показано последовательно, в сопровождении голосового комментария. Однако, это займет несколько часов и может наскучить. Интереснее путешествовать по альбому в произвольном порядке, направляясь туда, куда хочется.

При этом небольшим недостатком является значительная жесткость системы переходов от одного экрана к другому. Вы не сможете с легкостью найти нужную Вам ссылку, даже если достаточно хорошо знаете, где искать то, что Вам надо. Эта проблема нейтрализуется тем, что текстовое сопровождение к каждой главе содержит гипертекстные ссылки на все изображения, также как и на биографические сведения о людях, жизнь которых связана с Санкт-Петербургом.



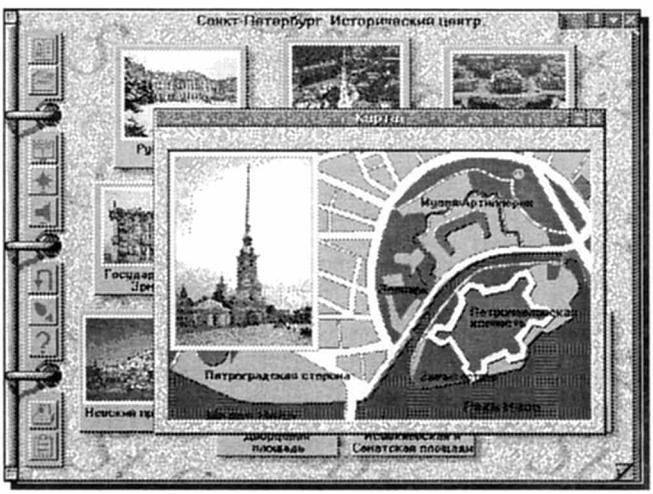



Таким образом, наиболее эффективен такой метод работы с этим продуктом. Вы начинаете с того, что выбираете интересующую Вас главу. Затем начинаете читать относящийся к ней текст. Если видите в нем привлекшую внимание гипертекстную ссылку, то выбираете ее мышкой и переходите к соответствующей иллюстрации.

Впрочем, несколько более приятным, хотя и менее эффективным с точки зрения поиска нужного материала является путешествие с использованием имеющихся карт. Некоторые из этих карт имеют изменяемый масштаб, а другие носят псевдотрехмерный характер. Эти карты наверняка будут полезными, если Вы захотите использовать этот продукт в качестве путеводителя.

Впрочем, доступен и указатель текстовых фрагментов, иллюстраций и видеосюжетов. Если Вы хотите, например, найти нужный видеоролик, то можете просмотреть полный список. Таким образом Вы не сможете отыскать лишь биографии людей, связанных с Санкт-Петербургом. Доступ к этим биографиям можно получить, лишь найдя на них ссылку в тексте. Правда, последнее несколько облегчается возможностью поиска нужного слова или словосочетания в текстах.

Для многих иллюстраций есть возможность посмотреть их фрагмент в увеличенном виде. В частности, это очень полезно при "путешествии" по залам Эрмитажа или Русского музея. К сожалению, Вам покажут именно увеличенный фрагмент видимой иллюстрации, в результате Вы можете увидеть, например, картину в искаженных пропорциях или под странным углом.




В любой момент текущую иллюстрацию или текст можно сохранить на диск (через Clipboard) или напечатать.

Подводя итоги, можно сказать, что это очень удачный CD-ROM диск, который может оказаться очень полезным, независимо от того, были Вы когда-либо в Санкт-Петербурге или нет. А для школьников, занимающихся сбором материалов для сочинения о родном городе, это просто клад!

● ● ● ● ●




**КОМИНФО, 1996**

***Серия "Интерактивный Мир"***

*Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа" (ул. Маросейка, д.6/8, тел.921-77-77)*

*© Георгий Евсеев, 1996.*

Сама по себе идея путеводителя на CD-ROM диске выглядит несколько противоречивой. Действительно, путеводитель — это нечто, что турист носит при себе, чтобы в нужный момент заглянуть туда и понять, что перед ним находится или куда идти дальше. Смотреть приятно в книжечку карманного формата, а компьютер, пусть даже ноутбук, — это нечто, не слишком подходящее для использования на экскурсии.

Поэтому приходится полагать, что авторы реально рассчитывали или на человека, который никогда не попадет в Петергоф и полностью положится на этот продукт, или на того, кто был там когда-то или только собирается туда. Увы, вместо путеводителя получилось творение энциклопедического плана. Авторы настолько стремились ознакомить нас с тем, что они сами знают о Петергофе, что при этом практически пропало чувство присутствия на месте, столь необходимое для путеводителя.

Вы в результате получаете в свое распоряжение не слишком удачно приглаженную энциклопедию. Все, что есть в Петергофском музее — фонтаны, дворцы — будет Вам доступно, но создать целостную картину окажется не так уж легко. Вероятно, это связано с тем, что при реальном осмотре достопримечательностей Вы переходите от одного памятника к другому постепенно, так что все окружение — пейзажи, коридоры между комнатами — также играет свою роль.

Здесь же Вы скачкообразно прыгаете от одного слайда или видеоролика к следующему, и чувства постепенности и единства не возникает. Наверное, такое ощущение единого ансамбля — это есть то, что заставляет людей стремиться увидеть памятники "вживую". Авторы этого диска не сделали попытки хоть каким-то образом воспроизвести это чувство. Например, очень хотелось бы увидеть обзорную видеоэкскурсию.

Здесь же Вы осматриваете все достопримечательности Петергофа, как



если бы они находились не в пределах одного парка, а в тысячах километрах друг от друга и только в тех редких случаях, когда на слайдах оказываются несколько памятников одновременно, Вы хоть чуть-чуть понимаете, что речь, собственно говоря, идет о едином ансамбле.




Способствует этому разбиение диска по тематическому принципу: каскады — отдельно, фонтаны — отдельно, дворцы — отдельно. При этом легко запутаться. Например, Вы выбрали из меню пункт "Каскады" и читаете про Большой каскад Петергофа. На иллюстрации Вы увидели Воронцовскую галерею и выбрали ее мышкой. Получив интересующую Вас информацию, Вы рассчитываете перейти к описанию следующего каскада. Но не тутто было! Перейдя к Воронцовской галерее Вы уже оказались в разделе "Дворцы", не подозревая об этом, и пункт меню "Перейти дальше" будет вести Вас уже по этому разделу.

Если Вы не сразу обратили на это внимание, да еще не стали внимательно знакомиться с системой управления этим продуктом, рассчитывая, что все должно быть очевидно, то Вы вскоре полностью "потеряетесь", и, проще всего, будет начать осмотр более-менее сначала через выход в главное меню.

Раздел "Экскурсии", который, вероятно, сразу же привлечет Ваше внимание, — даст Вам вовсе не то, что хотелось бы от него ожидать. Это всего лишь подбор специфического материала по довольно узким темам. Этот материал тоже не выстроен в логическом порядке, а, скорее, свален в кучу.

Другие замечания к этому продукту — такие же, как и для других дисков фирмы КОМИНФО. Недостаточные и неэффективные гипертекстные ссылки, плохая поисковая система, пересушенный текст, к тому же явно недостаточный по объему, экономия на картинках, когда изменение масштаба демонстрирует лишь фрагмент той же фотографии в увеличенном виде, и так далее.




Польза от этого диска может заключаться лишь в том, что познакомившись с ним, Вы захотите съездить в Петергоф, чтобы увидеть все таким, как оно есть на самом деле. Это довольно-таки благородная цель, и, если авторы ставили перед собой задачу добиться именно этого, то они достигли того, чего хотели.

● ● ● ● ●




**КОМИНФО, 1996**

***Серия "Интерактивный Мир"***

*Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа" (ул. Маросейка, д.6/8, тел.921-77-77)*

*© Георгий Евсеев, 1996.*

Перед нами прошла целая серия продуктов фирмы КОМИНФО из серии "Интерактивный Мир". **Путеводитель по Московскому Кремлю** — это последний из них. Все эти продукты вышли практически одновременно, и поэтому трудно судить, насколько прослеживается стремление фирмы к улучшению качества ее CD-ROM творений.

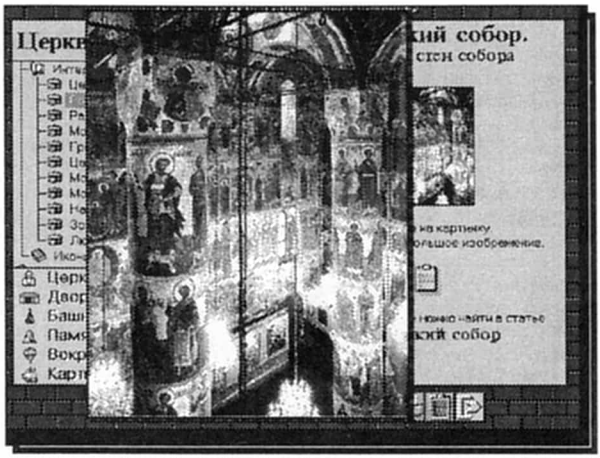
К путеводителю по Московскому Кремлю можно отнести все те же слова, какие были сказаны о путеводителе по Петергофу. За исключением того, что речь идет о совершенно другом архитектурно-художественном ансамбле. И при сравнении этих продуктов возникает впечатление, что фирма КОМИНФО стала заложником инструментальной системы, использованной при создании этих дисков.

Это особенно заметно при сравнении таких трех продуктов, как **Пасхальные яйца Фаберже**, **Петергоф**, **Московский Кремль**. Здесь Вы увидите совершенно идентичную систему управления и практически эквивалентную механику наполнения заготовленной структуры данными.

Невозможно сказать, была ли создана инструментальная система для создания этих продуктов самой фирмой КОМИНФО или куплена где-то в готовом виде. Так или иначе, использованный инструментарий удовлетворяет требованиям к итоговому мультимедийному продукту на минимальном уровне. Отсюда и возникает большая часть ограничений, к которым авторы оказались вынуждены приспосабливаться.

С точки зрения наблюдателя просматриваются следующие недочеты, в итоге серьезно сказавшиеся на качестве продукта. Во-первых, недоработанная система поиска, возможно рассчитанная на язык без падежей (английский?). Найти что-либо нужное в текстах этих продуктов практически невозможно, поскольку поиск ведется только по отдельным словам и по полному их совпадению. Если, не дай Бог, нужная Вам ссылка оказалась не в том падеже или в виде другой части речи, нужный Вам текст найден не будет. Увы, это делает всю систему поиска практически бесполезной.





Во-вторых, судя по всему, система ссылок-меню имеет ограниченную степень вложения, как в случае текстовых, так и графических объектов. В результате мы оказываемся в слишком жестко детерминированной среде, имеющей, к тому же, слишком много "тупиков" — статей и иллюстраций без возможностей дальнейшего движения по системе ссылок. Сами структуры меню не очень продуманы, доступная информация нередко дублируется.

Видимо, с этим же же связана и ограниченность использования гипертекста. Абсолютное большинство ссылок идет на дополнительные "Тупиковые" текстовые окна, которые можно закрыть лишь по прочтении. Реальные же гипертекстовые ссылки все находятся на одном и том же уровне вложенности.

В-третьих, служебная информация занимает слишком много места на диске, явно "воруя" его у более полезной информации. Это, впрочем, дефект многих мультимедийных продуктов: CD-ROM диск рассматривается как "бездонный" и, как только объем информации достигает размера диска, продукт считается более-менее готовым. О дополнительном сжатии данных речь обычно не идет.

В-четвертых, программа слегка недоработана и время от времени срывается, после чего новый запуск ее возможен только после перезагрузки системы. Впрочем, может быть этот "грех" лежит не на самом продукте, а на Windows-95.

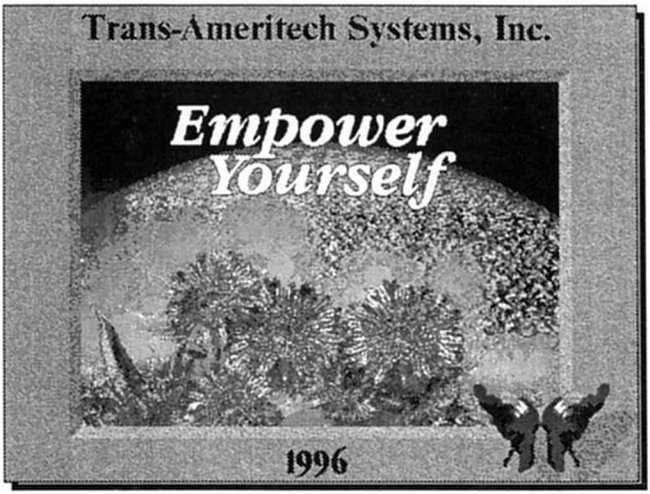
В-пятых, сам текст, содержащийся во всех этих продуктах, очень сухой и краткий и, кажется, рассчитан не столько на рядового потребителя, сколько на ученого — специалиста по данному вопросу. Этот текст носит описательный характер и содержит мало фактов, которые были бы интересны сами по себе.

При этом графическая сторона вопроса, а также аудио- и видеоэлементы проработаны очень хорошо. Качество иллюстраций и роликов вполне на современном уровне, видна и глубина знания предлагаемого материала.




Подводя итоги, можно сказать, что фирма КОМИНФО находится еще в начале пути. Требуется еще значительная работа, чтобы достигнуть уровня лучших зарубежных продуктов. Однако, можно сказать, что основные трудности лежат не в идейной, а в технической области, и можно рассчитывать, что ее последующие продукты будут лучше предыдущих.

● ● ● ● ●




© *Дмитрий Браславский, 1996.*

Несмотря на весьма "западное" название фирмы, этот диск, тем не менее, выпущен вполне отечественной группой разработчиков. И, надо сказать, сделан весьма и весьма неплохо.

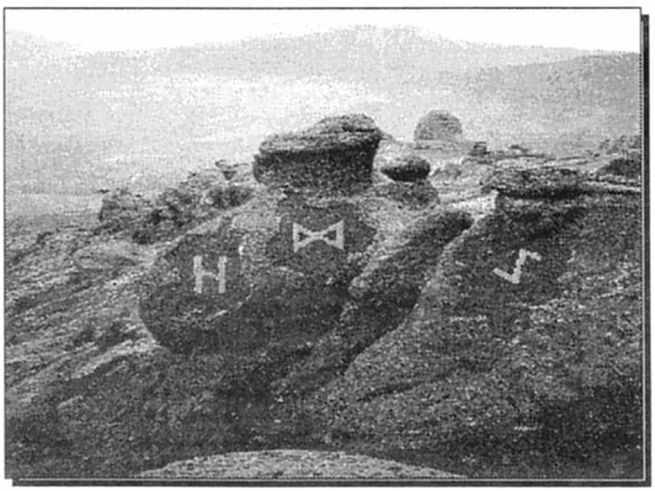
Уже сам подзаголовок "Психология. Астрология. Гадания." не может не заинтриговать. А уж когда запустив диск вы слышите завораживающий женский голос, одновременно притягательный и пугающий, то полностью погружаетесь в мир колдовства и магии. И обычное предложение зарегистрироваться воспринимается как склонение к подписанию договора с Дьяволом, причем желательно свеженацеженной кровью.

Если же быть серьезным, то эта программа вполне удовлетворит всех, кто не ставит целью заниматься профессионально ни психологией, ни астрологией, ни оккультными науками. Ее цель — послужить пособием и развлечением для тех, кто лишь хочет ко всему этому прикоснуться.

Самый большой раздел — психологический. Пройдемся по предлагаемым здесь тестам, чтобы получить представление об их разнообразии:

● **"Лицо — зеркало души"** основывается на формализации черт лица, чтобы с помощью их характеристик рассказать о выбранном вами деловом или сексуальном партнере, человеке, который вас интересует. В самом большом и интересном тесте этого раздела предлагается, комбинируя предлагаемые варианты форм глаз, бровей, подбородка и т.д. составить психологический портрет. Должен признаться, что при всей моей критичности портрет выбранного мной человека получился на редкость удачным и исчерпывающем. Процент попадания — около восьмидесяти.

● **"Кто ваш психологический двойник?"** предлагает достаточно традиционный вопросник, составленный, однако, более чем грамотно. И дело не только в том, что мне сильно польстили, поставив в один ряд с Исааком



Ньютоном и Джеком Лондоном (вот уж никогда не думал, что между ними есть что-то общее). Все это так, но я полюбил этот тест не за это. Процент попадания также около восьмидесяти.

• **"О вашем характере расскажут куклы"**. Готов признать, что я ничего не смыслю в психологии, но этот тест показался мне слабеньким. На экране одна за другой возникают картинки с изображениями старых кукол, а вам необходимо ответить, кому бы они могли принадлежать. При этом экзотичность вариантов не знает предела. В итоге всего около 20 процентов попадания.

• **"Художник объяснит особенности вашего характера"**. Удивительно непрофессиональный тест. Условие: выбрать цвет, который в данный момент нравится больше всего. После этого по одному только цвету идут выводы о характере в целом. В итоге результат попадания — как пальцем в небо.

• **"Понимаете ли вы язык мимики?"** Забавный тест, где представлено два ряда нарисованных рожиц (по принципу точка, точка, запятая), а вам надо определить, какую эмоцию какая рожица символизирует. Поскольку все достаточно условно, результат не говорит абсолютно ни о чем, хотя и претендует на определение уровня познаний в мимике.

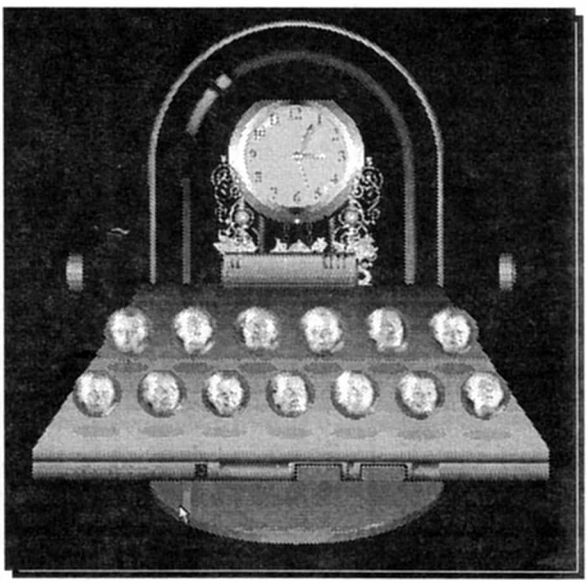
• **"Знаете ли вы себя"**. Тест коротенький, и в этом его слабость. Вам предлагается четыре группы символов. Из каждой из них вы должны выбрать один, который, на данный момент больше всего соответствует вашему представлению о движении, спокойствии, уверенности и неуверенности. Хотя тест претендует на некую "мгновенную фотографию" психологического состояния, он слишком мал, чтобы справиться с этой задачей. Соответственно, и процент попаданий — 20-50.

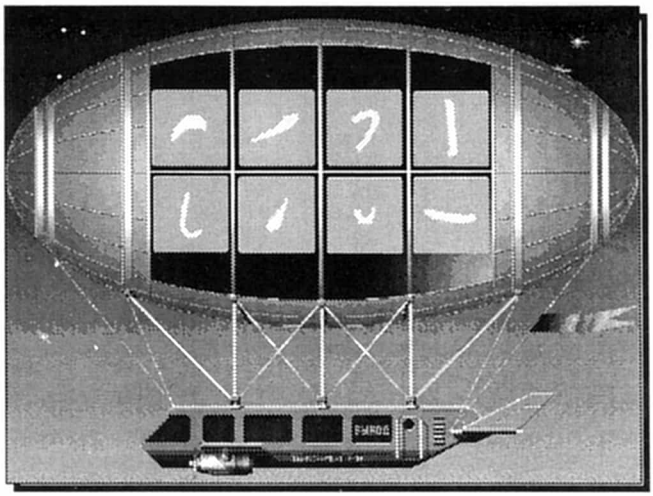
• **"Какое вы сейчас производите впечатление?"**. Из восьми абстрактных знаков предлагается выбрать сначала наиболее, а затем наименее привлекательный. В итоге я с удивлением выяснил, что ценю "возвышенное и прекрасное". Что ж, всегда приятно узнать о себе что-нибудь новенькое. И только одно тревожит: вдруг это как-нибудь начнет проявляться.

• **"Подвержены ли вы стрессу?"**. Небольшой вопросник, составленный без излишних изысков. Мой любимый вопрос из него: "Грызете ли вы ногти, притопываете ли ногой, крутите ли волосы?". Ну и пренеприятнейшая же должна быть личность, я вам скажу, которая без сомнения ответит на него утвердительно! Процент попадания — около семидесяти.

• **"Особенности вашего характера раскроет любовь"**. По предлагаемым фотографиям шести влюбленных пар предлагается ответить, в каких они взаимоотношениях друг с другом. Тест любопытный, хотя на примере родных и близких получился на удивление маленький процент попадания — меньше пятидесяти.

• **"Проверьте свои нервы"**. Очень приятный вопросник, хотя небольшой объем итогового резюме немного разочаровывает. В общем-то, процент попадания 90-100, хотя и на-





стораживает не слишком дробная градация выводов: в одну группу рискуют попасть и те, кто чешется и покрывается пупырями от того, как медленно идет у него этот тест, и тот, кого раздражит только прямое попадание фугасного снаряда, да и то под настроение.

• **"Проверьте свою интуицию"**. Тест любопытен по условиям, но не слишком понятен по реализации. В начале перед вами быстро пройдут картинки стилизованных лабиринтов и надо решить, есть ли из них выход или нет. Затем, также на глаз, предлагается определить количество банкнот в пачке. При этом, по не слишком понятным причинам, интуиция приравнивается к парапсихологическим способностям. Самый распространенный ответ: "Вы не слишком доверяете своей интуиции". Самый распространенный совет: тренируйте ее с помощью нашего теста. И, главное, кто поспорит: ведь только Господь может рискнуть объективно оценить соотношение между логикой и интуицией.

Вторая группа, которая, впрочем, состоит из единственного раздела — это астрология. Ничего сверхъестественного вы здесь не увидите, хотя бы потому, что сейчас даже для начинающего астролога очевидна невозможность строить гороскоп без, по меньшей мере, точного времени и места рождения. Однако в качестве справочника все на месте: знак, планета, цвет, камень и т.д. Хотя для меня Линда Гудмен, обладающая такой же "точностью", все же поинтереснее и поживее.

Третья группа, которая мне показалась наиболее интересной и удачно сделанной, — это гадания. Здесь хорошо все: графика, музыка, голос и, конечно, содержание. Гадание на рунах и палочках кратко в силу своих особенностей, зато уж гадание на картах (а их аж два варианта) в лаконичности никак не упрекнешь. Мне, скажем, выдали такую текстовку на пяти страницах, что я от нее до сих пор по ночам кричу. Процент попадания?.. Боюсь, если все сбудется, больше вы моих статей явно не увидите.

Оговорим, что, естественно, вести речь о реальном проценте попаданий можно только протестировав репрезентативную выборку из друзей и знакомых, а лучше и из недрузей и незнакомых. Все это мне прекрасно известно, так что большая просьба воспринимать приведенные оценки лишь как субъективное мнение автора.

В заключение позволю себе два чисто технических соображения. Во-первых, двухскоростной CD-ROM все-таки не справляется, заставляя музыку и голос прерываться, что нередко создает крайне забавный эффект, но вряд ли тот, на который рассчитывали авторы диска.

И еще один замеченный недостаток: по совершенно неизвестным мне причинам диск отказался инсталлироваться под Windows 3.11, выдавая несколько парадоксальную картину: он прекрасно читался и копировался, но инсталлятор наотрез отказывался отрабатывать. При сохранении конфигурации компьютера под Windows 95 проблема исчезла. Досадная случайность? Хочется надеяться.

• • • • •




# История через искусство: Древняя Греция

*Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа" (ул. Маросейка, д.6/8, тел.921-77-77)*

*© Сергей Симонович, 1996.*

Этим томом компания ZANE Publishing открывает свою восьмитомную серию "История через искусство". Первый том посвящен истории Древней Греции.

Вы, конечно, знаете, что сегодня в мире уже не один десяток издательств работает над мультимедийными энциклопедиями и обучающими пакетами на CD ROM. В прошлом выпуске **CD ROM–Review** мы рассмотрели особенности работы издательства E.M.M.E. Interactive, в следующем выпуске осветим работы не менее блистательной компании Dorling Kindersly, а сегодня расскажем об особенностях работы техасской фирмы ZANE Publishing.

### Базовый механизм

В основу всех мультимедийных пакетов этой фирмы положен единый механизм, основанный на мультимедийном комплексе, который называется **Power CD**. Это инструментальный пакет, с помощью которого любой не слишком сведущий в программировании человек может объединить в одно целое такие разнородные по составу материалы как текст, фоновую музыку, голосовой закадровый комментарий, художественные иллюстрации, сканированные фотографии, художественную анимацию и видео. А потом к тому, что получилось, можно еще снаружи "пристегнуть" разнообразные справочно-информационные, поисковые и тестирующие системы: электронные словари, энциклопедии, всевозможные индексаторы и рубрикаторы, электронные викторины и т.д. и т.п. А когда все готово, полученный коктейль можно снабдить гипертекстными связями, образовав таким образом законченный мультимедийный продукт, в котором все части взаимосвязаны и работают над одной учебно–методической задачей.

Разработав такой универсальный механизм, фирма пошла дальше и не столько сама использует его для подготовки энциклопедий, сколько сдает в аренду (лизинг) учебным заведениям, научным, культурным и техническим центрам. В итоге каждый носитель знаний, будь то музей или кафедра, может с помощью пакета **Power CD** достаточно просто (с технической точки зрения) подготовить обучающую энциклопедию на свою тему.

Разумеется, техническая простота, не означает простоту методическую. Безусловно, работают над энциклопедиями видные специалисты из разных областей науки и культуры. Но, освободив их от рутинных программистских технологий, компания ZANE Publishing позволила им сосредоточиться именно на методической и содержательной стороне, что привело к быстрому прорыву в области обучающих мультимедийных пакетов.

В результате менее чем за полтора года компания выпустила более 100 наименований обучающих и справочных систем, и мы можем предположить, что на самом деле в проработке находится раз в пять больше материалов, чем в итоге выходит в свет.

### Особенности обучающих систем компании ZANE

Если дать общую оценку всего того, что выходит из кабинетов ZANE Publishing, то общий вывод может быть таким: система "индустриального" про-

ектирования обучающих энциклопедий сказывается на их внешнем виде, ассортименте и цене.

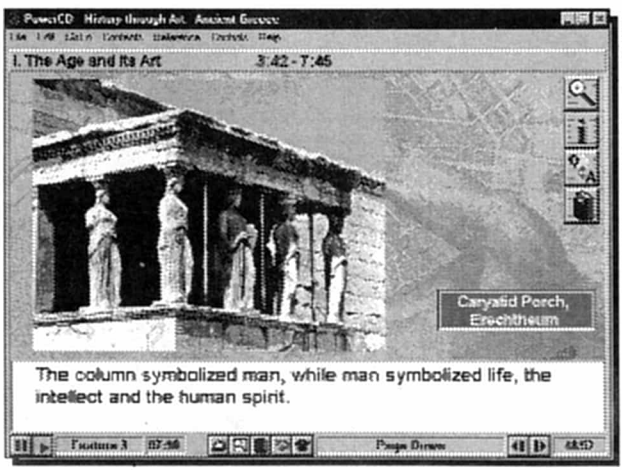
Так, необходимая простота механизма **Power CD**, конечно же приводит к тому, что интерфейс всех пакетов выглядит во-первых одинаково, а во-вторых достаточно скромно. Это стандартный Windows-подобный интерфейс. В этом смысле работы E.M.M.E Interactive и Dorling Kindersly гораздо ближе к произведению искусства, чем к электронному учебнику. Даже несмотря на свою традиционную любовь к системе Windows, фирма Microsoft выпускает свои серии энциклопедий так, что за ними больше видна работа художников и дизайнеров, чем работа программистов.



У ZANE Publishing подход другой. Здесь упор сделан на содержание и ассортимент. Рынок обучающих систем неисчерпаем, и его надо насыщать быстро. Сравнительно скромный внешний вид продуктов этой фирмы сопровождается обширным ассортиментом, высокими темпами подготовки новых выпусков и сравнительно невысокой ценой (раза в два ниже, чем у других компаний). То есть, у компании ZANE своя особая ниша на рынке обучающих систем, и при анализе ее продуктов это надо учитывать.

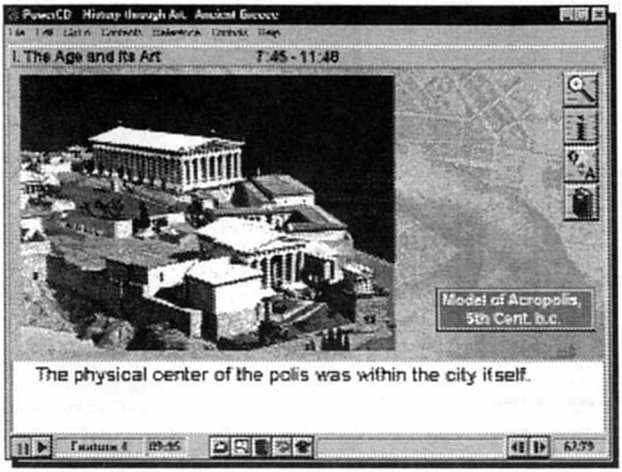
### История Древней Греции через призму искусства

Итак, мы выяснили, что ZANE Publishing основной упор в своих продуктах делает не на внешний вид, а на методическую ценность. И получается это, надо сказать, отлично. Первое, что бросается в глаза — это "отточенность" материала. Доведенный до совершенства лаконизм позволяет четко обозначить главные идеи учебного курса и получить объективно необходимые знания за какие-нибудь тридцать-сорок минут.




Дальше начинает работать система концентрического погружения. Если прослушав (и просмотрев) за сорок минут массу интереснейших сведений Вы чувствуете, что Вам этого мало, пожалуйста двигайтесь дальше сами. Погружайтесь в терминологию, делайте сравнения и сопоставления, изучайте определения, получайте справки и, в конце концов, можете проверить свои знания на системе встроенных тестов и викторин.

Чувствуете, что "не тянете", значит невнимательно восприняли то, что




Вам дали. Пожалуйста, можете повторять, углублять, сопоставлять и анализировать.

И что мы имеем в итоге? А имеем мы уникального электронного репетитора с энциклопедическими знаниями и методическими навыками профессора лучшего учебного заведения мира. Особенно приятно то, что процесс обучения подан здесь так, что это даже и не обучение, а исследование. Разница в том, что в школах и вузах просто обучают на конкретном материале. И только в аспирантуре человек начинает понимать как можно учиться в исследовании. Здесь же этот подход доступен каждому ребенку.



Простой пример. Вы видите греческую статую шестого века до нашей эры. Обратите внимание на бесстрастное выражение лица, на руки, плотно прижатые к бедрам, на сжатые кулаки. Это ничего Вам не напоминает? Тогда посмотрите на египетскую статую десятого века до нашей эры. Чувствуете, откуда что идет?

А вот другая статуя. Руки расслаблены, одежда ниспадает свободными складками, на губах улыбка. Это уже не "идол", олицетворяющий сурового бога. Это тоже бог, но близкий и понятный человеку. И создана она в период расцвета демократии и гуманизма в Древней Греции.

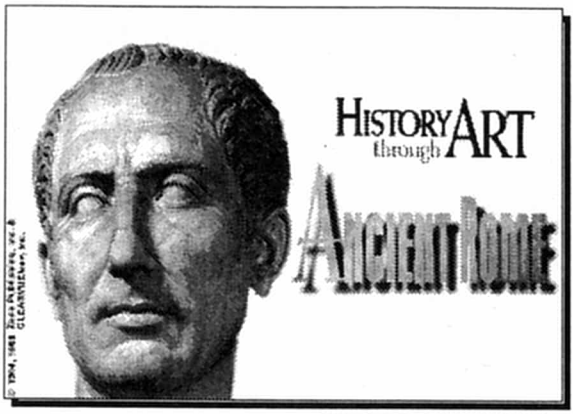
А вот известная статуя дискобола. Рука отведена, тело изогнуто и развернуто — это застывшая динамика. А динамика — это связь пространства и времени. И не могла такая статуя появиться в Египте, поскольку понятие времени там не существовало. Время было "застывшим". Поколения сменялись, но все вокруг оставалось прежним.

Это сейчас мы ежеминутно ощущаем бег времени, поскольку испытываем такую очевидную вещь как экономическая инфляция в своей тарелке с супом по три раза на дню. А в древности так не было. И первые понятия о том, что такое время, что такое пространство, что такое человек и каково его место в природе и обществе, впервые зародились именно в Греции и, кстати, именно тогда, когда была создана эта статуя дискобола.

Это маленький пример, показывающий как исследование и обучение идут рука об руку в данной программе. ТАКИХ ПРИМЕРОВ МОЖНО ПРИВЕСТИ СОТНИ.

Вы можете быть миллиардером, но Вам никогда не нанять в репетиторы своему ребенку лучших профессоров мира по ВСЕМ учебным дисциплинам. Но если Вы приобретете хотя бы один такой диск, то считайте, что умный, опытный и очень терпеливый профессор уже "зашит" в Ваш компьютер. И он не только расскажет, покажет и проверит. Он сделает нечто большее — он научит думать. А что может быть ценнее?!

● ● ● ● ●




# История через искусство: Древний Рим

*Энциклопедия предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа"*

*© Сергей Симонович, 1996.*

Мультимедийные энциклопедии как будто бы нарочно придуманы для преподавания истории. Ведь в этой науке, как нигде, переплелись люди, государства, эпохи, культура, музыка, архитектура, литература, живопись и пр. и пр. И идея представлять историю средствами искусства и через призму искусства выглядит очень удачной для издания на CD ROM.

В былые времена историю представляли как историю людей, ее творивших. Это было в прошлом веке. Пришло время, когда победивший пролетариат "додумался" до того, что никакие личности в истории не играли никакой роли, а всю историю надо преподносить только как историю борьбы классов. И если даже какой-то художник или скульптор сделали что-то выдающееся, так это не иначе как для того, чтобы выразить свой протест против угнетения или чтобы кого-то призвать к борьбе за дело... Разумеется, бывало еще, когда произведения культуры наоборот использовали чтобы угнести и притеснить, но это уже явно свидетельствовало об упадке и загнивании, а значит о неотвратимости социальных потрясений. Этому нас когда-то учили с позиций православного марксизма-ленинизма.

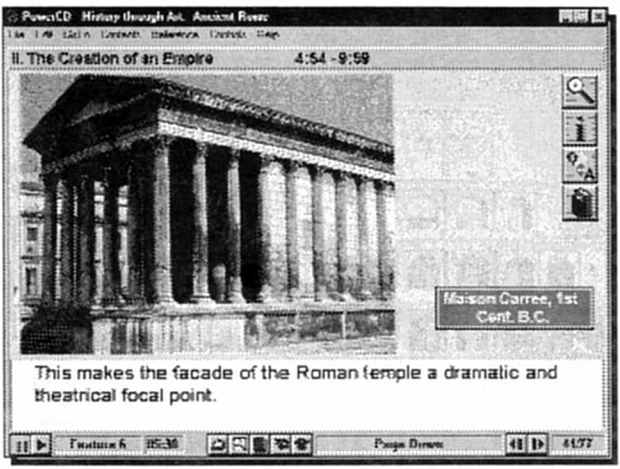
Конечно, в таком подходе есть немало справедливого (уроки не прошли даром и мы за них признательны), но все-таки реальная жизнь и реальная история несколько шире. И этой энциклопедией нам как раз и демонстрируют всю широту вопроса. Несмотря на то, что от Древнего Рима осталось не так много произведений искусства (в основном это архитектура, скульптура и мозаика), авторы программы все-таки сумели передать самобытный характер древнеримской цивилизации, отличающейся, например, от греческой особой практичностью, "приземленностью", сосредоточенностью на конкретных повседневных задачах, а не на надуманных философских конструкциях и мифологических верованиях.

Если Вам знаком лозунг "Искусство должно служить народу", то ознакомившись с этим диском начинаешь понимать, что Древний Рим жил под лозунгом "Искусство должно служить Риму". На сотнях конкретных примеров, начиная от храмов и триумфальных колонн и кончая мостами и акведуками, Вам покажут, в чем разница между Древним Римом и другими культурами. Без этого диска Вы, возможно, никогда даже и не задумаетесь, что уже в конструкции ступенек храма заложено отличие в том, как верховный правитель общается с народом и в том, что отличает античную Демократию от античной Империи. А в постаментах храмов и алтарей, оказывается, просматривается разное отношение к религии. У греков эти постаменты ниже, их боги лучше сливались с природой и были с ней и с народом единым целым. Они даже воевали вместе с людьми в одном строю. Римлянам же, как людям более практичным и понимающим толк в земле и камне, приходилось свои



храмы приподнимать, а то без этого богам уважения как-то недоставало, не чувствовалось их присутствие. Простой вывод: чем выше фундамент храма, тем практичнее и недоверчивее народ, тем труднее его обманывать и им управлять — здесь без Империи не обойдешься. Конечно, это шутка. Прямо об этом в энциклопедии не сказано, но выводы делать нетрудно. Имеющий уши да услышит.

Не знаем, надо ли это относить к достоинствам или недостаткам пакета, но он отличается лаконичностью. Авторам удалось найти наиболее точные слова и наиболее точные примеры для того, чтобы ввести Вас в атмосферу Древнего Рима, не растягивая это мероприятие более, чем на тридцать минут.




Основной раздел диска **Feature Presentation** является по сути неинтерактивным слайд-фильмом, разделенным на несколько лекций (тем) и занимает около получаса. В течение этого времени за кадром идет комментарий, сопровождающийся демонстрацией нескольких сот фотографий, иллюстрирующих тему. Весь комментарий дублируется несколькими текстовыми строками в нижней части экрана.

Некоторую интерактивность программе добавляет глубокая гипертекстовая система, построенная на выделенных в комментарии словах. В любой момент Вы можете прервать демонстрацию фильма, ткнув курсором "мышки" в выделенный термин и отправиться в гипертекстное плавание по более глубоким слоям программы. Когда вернетесь, "кино" продолжится оттуда, где прервалось.

Как и во всех программных продуктах, выпущенных фирмой ZANE, Ваши возможности образования не исчерпываются только наличием гипертекстных связей. Если Вас интересует какое-либо слово (почти любое), не вошедшее в контекстную гипертекстную структуру, Вы можете вызвать встроенный электронный Вебстеровский словарь и узнать там все, что хотите. Если учесть, что полиграфическая версия такого "Вебстера" весит около 5 кг и продается в Москве за 150 тыс. рублей, то наличие его электронного собрата вряд ли покажется Вам лишним, хотя, конечно, спорный вопрос, стоит ли его прикладывать ко ВСЕМ продуктам фирмы ZANE.

Кроме системы гипертекстных связей программа интенсивно эксплуатирует Windows-подобную систему индексов-указателей. Путешествуя по ним, можно многое узнать из того, что не вошло в Feature Presentation, хотя некоторые узлы обескураживают. Так, например, можно "добродиться" до того, что попадешь в статью, посвященную красным кровяным тельцам и даже проблемам СПИДа. Непонятно, зачем они приложены к энциклопедии по истории Древнего Рима, но уж что есть, то есть, мы просто констатируем факт, что лаконичность основного материала почему-то сопровождается изобилием материала, к делу не относящегося. Возможно, это происходит из-за особенностей того, как готовятся мультимедийные продукты фирмы ZANE.

Из недостатков этого пакета надо отметить неэффективное музыкальное оформление. По-видимому, у авторов не было образцов подлинной древнеримской музыки (что неудивительно), но почему они избрали то, что избрали, остается непонятным. В серии "История через искусство" это самый слабый том с точки зрения музыкального оформления. Музыку хочется отключить, но сделать этого нельзя, поскольку вслед за ней отключится и речевой комментарий.

● ● ● ● ●




# История через искусство: Средние Века

*Энциклопедия предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа"*

*© Сергей Симонович, 1996.*

Недоработка в музыке, отмеченная нами во втором томе энциклопедии, была, по-видимому, замечена и создателями курса. Во всяком случае здесь с этим делом все в порядке. Фоновая музыка не только соответствует содержанию диска в целом, но и удачно сопоставлена с каждым отдельным эпизодом.

Как обычно, главная часть диска — это Feature Presentation — мультимедийные лекционные слайд-фильмы. Их три, но разбиты они на шесть фрагментов. Это:

| | |
|---|---|
| 1. Раннее христианство – 1 | 0:00 – 4:17 |
| 2. Раннее христианство – 2 | 4:17 – 9:49 |
| 3. Темное средневековье – 1 | 0:00 – 4:29 |
| 4. Темное средневековье – 2 | 4:29 – 9:20 |
| 5. Романский стиль и готика – 1 | 0:00 – 3:44 |
| 6. Романский стиль и готика – 2 | 3:44 – 8:50 |

Первый вопрос, который может у Вас возникнуть: "А зачем надо было дробить тематические лекции на трех-четырехминутные фрагменты?" Оказывается, надо. И связано это отнюдь не с методикой преподавания, а с чисто технической недоработкой системы **Power CD**, лежащей в основе всех мультимедийных продуктов ZANE Publishing.

Дело в том, что программа-оболочка обладает одной неприятной ахиллесовой пятой, от которой, кстати, страдает и большинство наших отечественных мультимедийных пакетов. Здесь нарушена синхронизация между видеоизображением и речевым каналом. То есть, по мере демонстрации фильма постепенно изображение начинает убегать вперед от сопроводительной речи. Где-то к четвертой минуте это рассогласование может достигнуть одного экрана. То есть, экран Вам показывают один, а текст идет про предыдущий. И если здесь не "разорвать" фильм на части, рассогласование становится критическим и происходит физический сбой на диске.

В таких нелогичных разрывах единого сценария издатели нашли отчаянный выход из неприятной ситуации. Так что, если у Вас будет наблюдаться такое рассогласование, не пугайтесь и не спешите менять свой CDROM-драйв на более скоростной. Это недоработка программы, присутствующая во ВСЕХ продуктах ZANE publishing. На то, что CDROM-драйв здесь ни при чем, указывает хотя бы то, что с музыкальным сопровождением все в порядке, здесь синхронизация не нарушается.

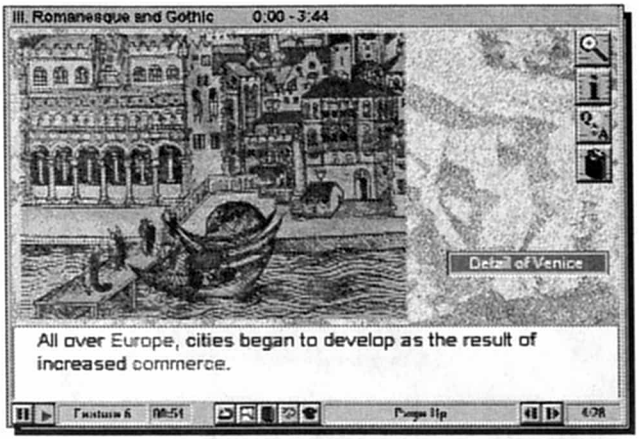
Кстати, примите простой практический совет: если у Вас при работе какой-либо мультимедийной энциклопедии начинается рассинхронизация звука и изображения, время от времени нажимайте кнопку "Пауза" (в хорошей энциклопедии она должна быть). После выключения "паузы" синхронизация восстанавливается. Этот совет относится не только к программам фирмы ZANE, но и вообще к любым.

Но будем благосклонны — не в оболочке ценность энциклопедий фирмы ZANE Publishing, а в содержании, в методической цельности и законченности, в умении ввести пользователя в дух эпохи и сделать его не безучастным слушателем, а коллегой-исследователем.

Вглядитесь в список тем этого тома. Под первым номером стоит "Раннее христианство". Именно так, через религию и христианство авторы тома и вводят нас в историю средних веков. Для нашего российского ученика это не совсем обычно. У нас привыкли вводить в эти века через феодализм, через крепостную зависимость, в общем опять же через борьбу классов, которая привела к переходу от

рабовладельческого строя к феодальному.

Увы, если прослеживать историю через призму искусства, классовая борьба останется за бортом. На первое место выходит именно религия. Сделав основной упор не на физическую природу человека, а на его бессмертную душу, раннее христианство оторвало его от языческих богов (а заодно и от природы), от философии и самопознания. Это немедленно отразилось и в искусстве и в архитектуре. Наружные колоннады древних храмов перекочевали внутрь христианских соборов. Внешнее великолепие сменилось внутренней торжественностью. Огромный внешний мир людей замкнулся на внутреннюю душу. Легкие и подвижные воины сменились закованными в латы рыцарями. Просторные средиземноморские города сменились маленькими угрюмыми неприступными замками. Внешний мир сразу стал враждебным и все, что не могло в нем выжить, стало стремительно сворачиваться и замыкаться в неприступных крепостях.




На смену открытым для пространства и для людей древним храмам стали приходить средневековые монастыри, не уступающие по замкнутости и оторванности самым прочным рыцарским замкам. Вот в такой обстановке раздробленности и разобщенности и приходил средневековый феодализм.

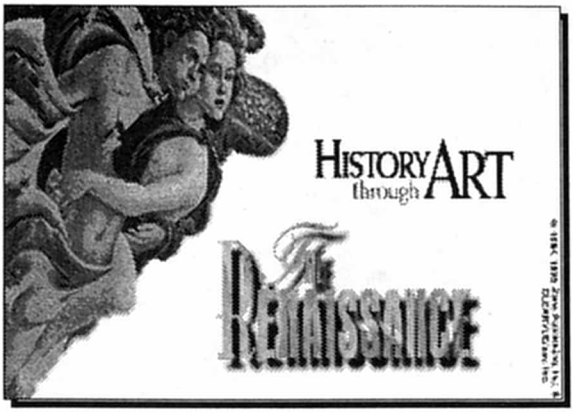
Вот так, через религию, и вводит нас в историю средних веков этот том энциклопедии. Здесь по-прежнему основными объектами исследования остаются архитектура, скульптура и мозаика. Но уже наметились и другие виды: живопись, литература, книжная графика и гобеленная живопись.

Как и все тома серии, этот тоже хорошо сбалансирован. Любой исторический тезис подкрепляется не одним фактическим примером, а многими. Они берутся из разных областей искусства и культуры. И опять же при всей лаконичности содержания он дает цельную и стройную картину, прекрасно отражающую дух средневековья.



В силу самой темы "История через искусство" здесь не найти многих таких важнейших исторических вопросов, как жизнеописание выдающихся личностей, военную историю, политическую историю, историю экономики, историю науки, историю техники. Но здесь есть нечто другое. Этот том можно было бы назвать "историей духовности", а она как раз и отражается в искусстве в наибольшей мере.

● ● ● ● ●




# История через искусство: Ренессанс

*Энциклопедия предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа"*

*© Сергей Симонович, 1996.*

По эпохе Возрождения можно выпускать сотни, если не тысячи CD ROM-изданий, особенно если касаться вопросов искусства. Так, в прошлом выпуске **CD-ROM-Review** из одиннадцати рассмотренных нами энциклопедий три относились к этому периоду. Одним словом, если у Вас есть свободная неделька-другая для изучения Ренессанса, то Вы найдете, чем ее занять.

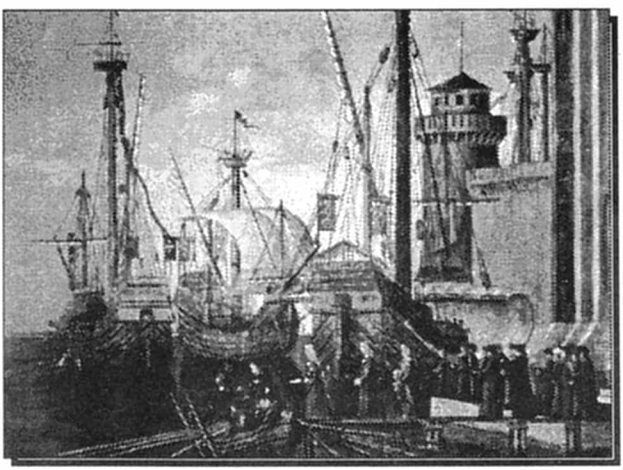
А как быть, если у Вас всего тридцать минут? В книгах за это время Вы даже не успеете прочитать список имен великих людей, сотворивших эту революцию. Этот же том справляется с такой сверхзадачей "на хорошо". Жаль, правда, что не "на отлично".

Да, конечно, за тридцать минут всего не скажешь. Но суметь сказать главное, дать цельную картину явления или события в лаконичной, простой и доступной форме тоже надо суметь, и при переходе от тома к тому авторам приходится иногда динамически менять концепцию.

Введение в эпоху Возрождения они выполняют с позиций экономической истории. Так сложились обстоятельства к пятнадцатому веку, что появились люди, у которых стало очень много денег. Классический марксизм в таком случае говорил, что вырос новый класс — буржуазия и начал бороться с прогнившей аристократией за место под солнцем, что, конечно, отразилось и в литературе и в искусстве.

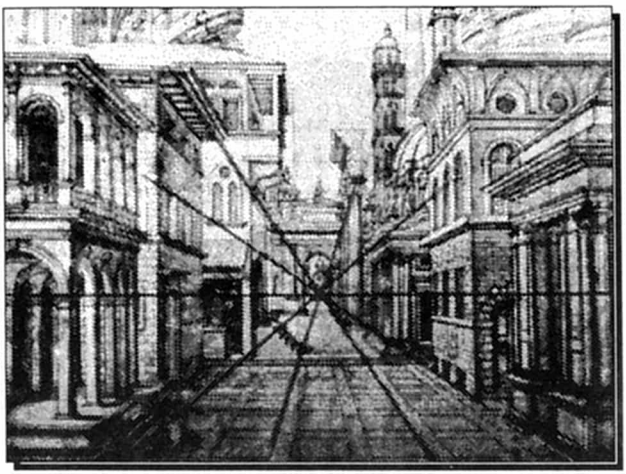
Авторы энциклопедии ничего не говорят ни о буржуазии ни о прогнившей аристократии, но отмечают, что движущей силой Ренессанса стал так называемый "средний класс", а попросту говоря банкиры и богатые цеховики. Им, несчастным, не отягощенным аристократическими титулами и генеалогическими деревьями так нетерпелось лицезреть свои физиономии на портретах и в статуях, что заказы к художникам потекли золотым дождем. А заодно и к скульпторам, архитекторам и даже кое-что перепало писателям. Много бы заработал Шекспир, если бы не было богатых людей, которых надо было развлекать пьесами?

В общем, где-то в конце 15-го века образовался слой *"новых итальянских"*, которые гуляли не хуже нынешних *"новых русских"* и строили себе дачки похлеще,



чем наши нынешние генералы и помощники министров. А ведь все эти виллы и дворцы надо было украшать, обставлять и обвешивать картинами — вот Вам и Ренессанс.

Содержание тома вселяет надежду. Глядишь, лет через пятьдесят-шестьдесят, когда наши чиновники тоже наворуются так, что дальше некуда, и у нас произойдет какое-нибудь "возрождение".

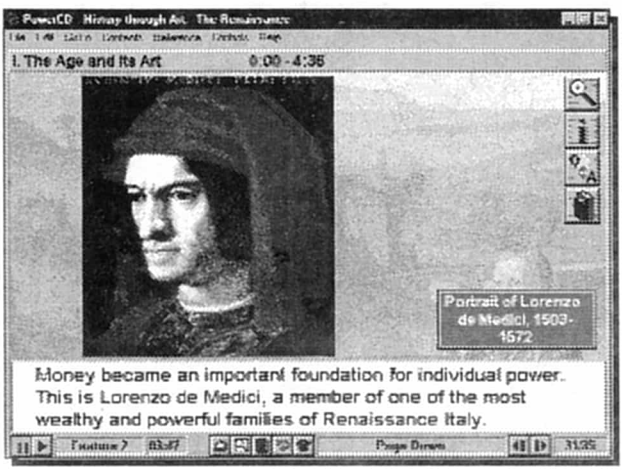


А из основных достижений эпохи Возрождения авторы отмечают возврат к изображению личности и живой природы, открытие понятия перспективы в живописи, зарождение классицизма (стиля, базирующегося на достижениях Древней Греции и Древнего Рима), закладывание основ просвещения и естественных наук.

В методическом подходе, правда, авторы немного себе изменили. До сих пор все, что они давали, шло в сравнении и в исследовании. Так, Древнюю Грецию сравнивали с Древним Египтом. Древний Рим шел в сопоставлении с Грецией. Средние века шли в сравнении и с Грецией и с Римом. Эпоху Возрождения нам дали так, как она есть, бегло отметив ее корни, лежащие в античности.

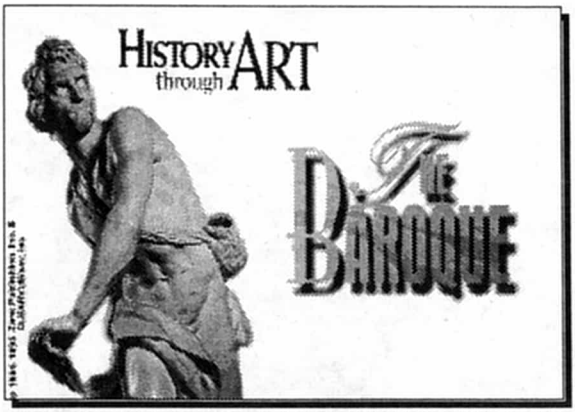
Отсутствие исследовательского элемента (что, впрочем, не заметно за общей пышностью содержания) несколько снижает глубину тома. Хотелось бы видеть лучше проработанной ту часть, которая касается великих географических открытий и бурных политических катаклизмов того времени. Совершенно не рассмотрены такие виды прикладных искусств как ювелирное дело и художественное оружие. А они неотделимы от прочих искусств эпохи Возрождения. Кстати, при изучении Древней Греции на прикладное искусство (в частности гончарное) обращалось важное внимание.

Складывается впечатление, что продолжая том, посвященный Средним Векам, авторы по-прежнему сделали упор на "истории духовности". Но если там с этим было все в порядке, то здесь уже не религия была движущей силой эпохи и потому одной "духовности" явно недостаточно, чтобы достойно представлять Ренессанс через искусство. Нужны иные, новые, более подходящие для этого периода средства.




Но в целом том, прямо скажем, пышный, представительный. Здесь много хорошей музыки, изобилие великолепных иллюстраций, отточенный текст.

●●●●●●




# История через искусство: Барокко

*Энциклопедия предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа"*

*© Сергей Симонович, 1996.*

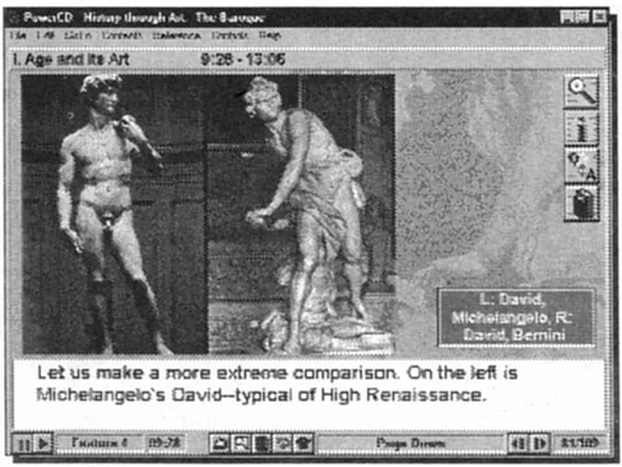
Не знаю как Вы, уважаемый читатель, но лично я до того, как познакомился с этим диском, ни о барокко, ни о связи барокко со Всемирной историей не знал ничего. Или почти ничего. Так, представлял себе, конечно, что это пышный стиль, служивший для возвеличивания титулованных особ, но не более того. Знал, что в России его продвигал Растрелли в архитектуре, а Ломоносов — в поэзии и, пожалуй, все. И потому, чтобы немного просветиться, залез в Большой Советский Энциклопедический словарь. И "просветился" на свою голову. Вот образчик того, чем нас "кормили" восемьдесят лет:

*"...Барокко связано с дворцово-церковной культурой зрелого абсолютизма. Тяготевшее к "большому стилю", в то же время отражало антифеодальные устремления..."*

Да это же бред, — подумал я. Ну как направление в искусстве, опирающееся на дворцы и церкви, может отражать антифеодальные устремления? Кто был большим оплотом феодализма, чем церкви и дворцы? А уж чтобы культура зрелого абсолютизма (то есть абсолютной власти самых больших феодалов — королей) отражала антифеодальные настроения? Чушь какая-то...

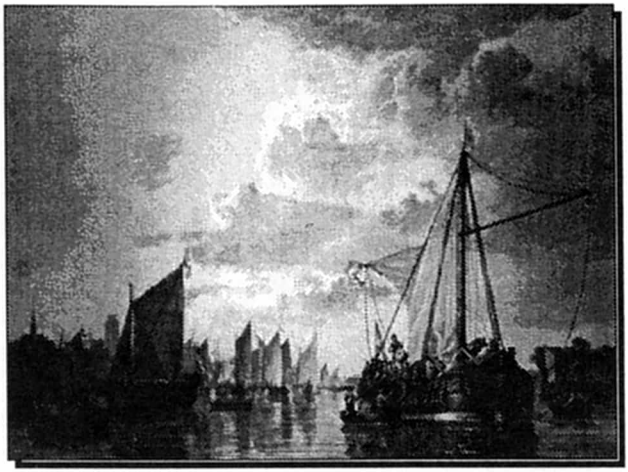
И, в то же время, как ни странно, все, что написано в цитате из БСЭ, является правдой. Как же такое может быть? А очень просто: здесь в одной фразе смешали и перепутали разные страны и народы. Что справедливо для Италии и Испании, то иначе смотрится во Франции и совсем наоборот — в Голландии. Вот так! И разобраться во всем этом помог потрясающий (другого слова не найти) пятый том серии "История через искусство", посвященный эпохе барокко.

Не успел я посетовать по поводу того, что в предыдущем томе, посвященном Ренессансу, недостаточно исследовательской части и нужны новые выразительные средства, как вот они! Все, чего недоставало там, здесь есть. Люди, события, страны, народы, города, коллизии, политические потрясения, религиозные конфликты, завоевания новых территорий — все попало в поле внимания ав-



торов и все передано нам через искусство в стиле барокко.

Но давайте обратимся непосредственно в эпоху. Шестнадцатый век. Расцвет Ренессанса. Италия, на которую сто лет не давил северный сосед (Франция сто лет воевала с Англией) богатела и процветала на военных поставках и кредитах. Страна "гуляла от души" и занималась исключительно культурой и искусством. Но всему приходит конец, а к тем, кто забывает об обороне, он приходит быстрее.



Армии короля Франции Франциска Первого огнем и мечом прошли по Италии. Карл Пятый, испанский король, он же император Священной Римской Империи, решил свои противоречия с Папой Римским, взяв Рим и устроив там грандиозный пожар.

Движение Мартина Лютера, возглавившего церковную Реформацию, привело к гугенотским войнам. Кровопролитные гражданские и религиозные войны непрерывно сотрясали Германию и Францию.

Нидерланды, ставшие оплотом протестантов на европейском континенте, успешно выстояли в войне против Испании. А для наказания главного врага католичества — Англии, король испанский собирал "Великую Армаду".

Добавьте к этому костры инквизиции и начало борьбы за передел новых земель, присоединенных к европейским державам во время эпохи великих географических открытий, и Вы получите характеристику XVI-го века: динамичный, драматичный, ураганный, кровопролитный.



И все это должно было найти свое отражение в искусстве... и нашло. Как передать динамику событий и бурю переживаний в застывшей статуе?

И великие мастера нашли новые приемы. Деформации — вот, что позволяет передать динамику в статике. Прикушенные губы, наморщенный лоб, мышцы, стянутые ремнем, неестественно изогнутые руки — вот новые приемы. А потом пошли и другие. Если искусство Ренессанса было искусством правильных форм, для барокко стало характерно искажение линий и углов, деформации форм, использование света, цвета и теней.

Основоположником барокко считают Микеланджело. О нем говорят, что он одной ногой стоит в Ренессансе, а другой — в барокко. И возникновение барокко связано с его римским периодом творчества при папском престоле.

Существенно пострадавшая от реформаторства и борьбы с протестантами католическая церковь мгновенно сообразила, что новый стиль искусства имеет особое воздействие на чувства



и, самое главное, на эмоции людей. Так этот стиль стал церковным (в католицизме). Первыми церковными творениями стал собор Святого Петра в Риме и роспись купола Систинской капеллы. Затем новое направление переместилось в Венецию, а оттуда в Испанию. Здесь его проводником стал Эль Греко, а стиль стал дворцовым.

Программа дает нам возможность сравнить картины "Тайная Вечеря" работы Леонардо (Ренессанс) и Эль Греко (барокко). Один и тот же сюжет, но как по-разному решена композиция. В одном случае правильные линии и спокойная трагичность, в другом — напряженная динамичность и искаженные формы.

Власть предержащие Европы увидели в барокко то, что хотели увидеть — возможность воздействовать на подданных. Во Франции эпоха барокко совпала с периодом абсолютизации власти короля Людовика XIV и стиль был незамедлительно использован для оформления Версаля — загородной резиденции короля.

А вот в Голландии дело обстояло совсем иначе. Освободившиеся от власти испанского короля Нидерланды стали республикой, принявшей под свое крыло многих бежавших из Франции и Германии протестантов. Здесь стиль барокко был использован для воспевания живой природы, родной земли, повседневного труда свободных моряков и крестьян. Из него со временем родилась голландская жанровая живопись и знаменитые голландские натюрморты. Если это протест против феодализма (а так оно в общем-то и есть), то Большой Энциклопедический Словарь не обманул, хотя и ничего толком не объяснил.




Как и само искусство барокко, этот том энциклопедии необычайно силен по эмоциональному воздействию. Трагизм и противоречивость эпохи, страшные потрясения того времени нашли свое отражение в программе. Она прекрасно иллюстрирована. Сопроводительные тексты не просто информативны, они талантливы, а музыка превращает работу с этим диском в праздник. К этому диску никаких замечаний нет — это один из лучших образцов тематической мультимедийной энциклопедии.

●●●●●




# История через искусство: Эпоха Просвещения

*Энциклопедия предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа"*

*© Сергей Симонович, 1996.*

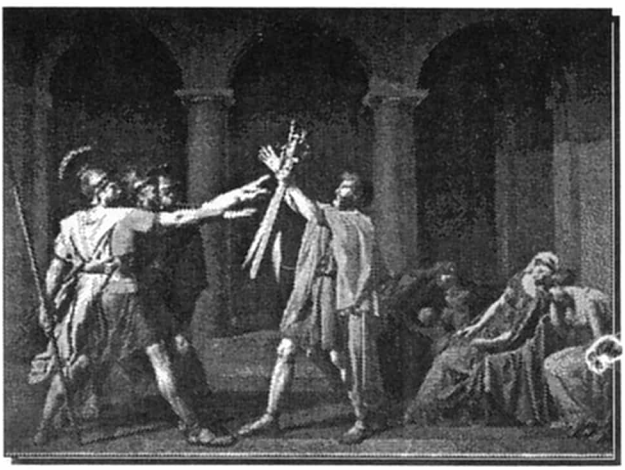
Шестой том энциклопедии "History through Art" посвящен второй половине семнадцатого и восемнадцатому веку — эпохе, получившей название Эпоха Просвещения.

Новая эпоха требует от создателей новых подходов и новых технических приемов. По-прежнему энциклопедия демонстрирует удачное сочетание обучения и исследования, но теперь помимо живописи, архитектуры и скульптуры к делу подключается литература и музыка. Здесь, к примеру, Вам дают возможность послушать "Тему для флейты", написанную королем Пруссии Фридрихом Первым и то, как И.С.Бах ее разрабатывал в своих фугах. Интересно, что за триста лет до появления компьютеров люди любили и ценили изящные головоломки и даже флейта могла стать инструментом для их создания. Сравнивайте, изучайте и делайте свои выводы.

Простые формы дворцово-парковых ансамблей сменились знаменитыми версальскими садовыми лабиринтами. На смену простым музыкальным конструкциям пришли головоломные фуги Баха. Усложнилась и живопись. Теперь она не только украшает помещение, но требует зрелого интеллекта для полного понимания. Появились первые энциклопедии, далекие прародители нынешних мультимедийных пакетов. В те годы они выполняли роль сборников доступных знаний эпохи.

По всей Европе аристократия увлеклась созданием салонов — прообразов современных клубов, в которых встречались писатели и художники, ученые и политики. Здесь ценили ум, интеллект, образованность, знания и дарование. Далекие страны и континенты стали ближе, плотнее связаны друг с другом. В эту эпоху начался процесс информатизации человечества, который не закончился и сегодня. Пошел обмен научными достижениями и передовыми политическими идеями. За сто лет до этого все, что происходило в Америке, практически никак не отражались на жизни Европы. Теперь же Декларация Независимости, принятая в США, достигла Европы за считанные дни, а еще через несколько дней живо обсуждалась в салонах всей Европы. Очень многие после этого начали по другому глядеть на мир.

Логично предположить, что для освещения эпохи расцвета интеллекта созда-



тели тома должны были вложить в него нечто особенное, требующее специального напряжения ума. А что, если нам заглянуть в раздел QUIZ (викторины и тесты)? Давайте проверим авторов энциклопедии. Понимают ли они, что эпоха требовала напряжения мозговых извилин?



И что же мы видим? Количество вопросов для самоконтроля здесь увеличено по сравнению с предыдущими выпусками в три–четыре раза. А содержание их таково, что уже после трех десятков тестов чувствуешь усталость. В Древнем Риме и Древней Греции такого не было. Ну разве не приятно, когда авторы и составители программы заранее чувствуют, что ждет от них пользователь?!

В отличие от прошлых выпусков здесь не одна сквозная викторина по всему курсу, а есть выбор из разных тем:

*Просвещение*
*Важнейшие события*
*Выдающиеся деятели*
*Искусство*
*Идеи и тенденции*
*Технологии*

Нельзя не отметить и учебно–методическую ценность тестов и викторин. Даже сами вопросы несут информационную нагрузку и служат не только для того, чтобы проверять знания, но и для того, чтобы их прививать.

Например, можно спросить просто: "Какое техническое изобретение можно увидеть на этой картине?"

А можно задать вопрос так: "На этой картине запечатлена шведская королева Кристина, правившая страной с 1644 по 1654 год. Здесь Вы можете увидеть объект, создание которого в Европе напрямую связано с произошедшими открытиями новых земель. Что это за объект?"

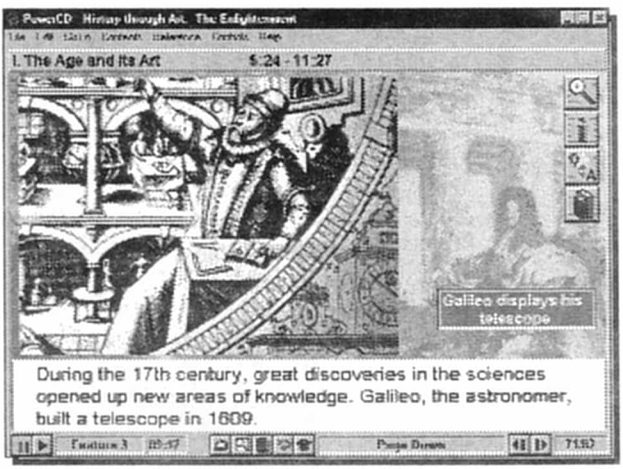
Как Вы думаете, какую из двух форм постановки вопроса избрали авторы? Ту, что проще или ту, что интереснее?

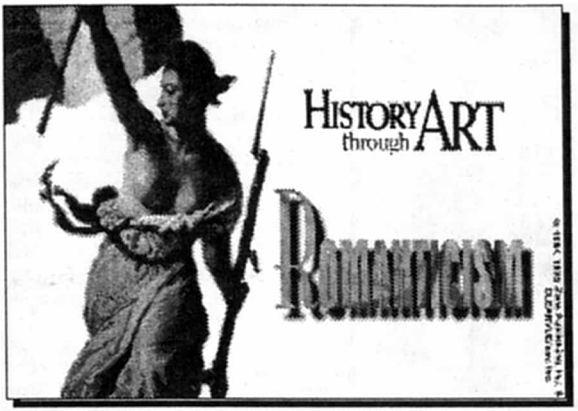
И если предыдущий диск, посвященный эпохе барокко, был, по–видимому, самым впечатляющим томом энциклопедии, то этот диск — самый напряженный интеллектуально. Предыдущий диск воздействовал на чувства, это диск воздействует на разум. То, что авторам удалось в выразительных средствах программы отразить особенности ее темы — это удачнейшая находка! Тем, кто подумывает о выпуске своих собственных энциклопедий, просто абсолютно необходимо изучить как можно больше подобных классических образцов.

Ну, а нам, простым пользователям, остается мечтать и верить, что когда–нибудь (хотелось бы побыстрее) такие мультимедийные энциклопедии переведут на русский язык, и они станут доступны миллионам. Да и, конечно, неплохо бы среднюю зарплату в России подтянуть до такого уровня, чтобы семейный бюджет не падал в пропасть при покупке очередного лазерного диска.

Думаем, что все это будет очень скоро. Не думали бы — не тратили бы время на изучение и пропаганду того, о чем можно только мечтать.

● ● ● ● ●






# История через искусство: Романтизм

*Энциклопедия предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа"*

*© Сергей Симонович, 1996.*

*"Сон разума рождает чудовищ"*
*Франсиско Гойя*

Наверное, этот том стал для авторов наиболее благодатным в их цели отобразить историю человечества средствами искусства, поскольку по своему содержанию романтизм стал реакцией на происходящие события. Эпоха Просвещения, возвавшая к ранее невостребованному интеллекту и разуму, привела к Великой Французской революции и другим социальным потрясениям XIX-го века. Отображение этих потрясений в живописи, литературе, музыке и архитектуре и реакция на них и нашли свое место в стиле, получившем название "Романтизм".

Том органично вписался в общие рамки энциклопедии. Посмотрите сами, как интересно получается. История человечества при взгляде через искусство как бы повторяет этапы духовного развития отдельного человека:

**Средние века** — *вера.*
**Ренессанс** — *рационализм.*
**Барокко** — *чувства.*
**Эпоха Просвещения** — *разум, интеллект.*
**Романтизм** — *эмоции.*

Главным в романтизме являются эмоции, а проявляются они в виде реакций на происходящие события, и лично Вы сами можете эти реакции проследить, обнаружить и исследовать.

Происходят политические революции — вот на них реакция.

Происходят научные открытия — вот реакция на них.

Началась индустриальная революция — и она вызвала массу самых разнообразных реакций.

Романтизм — это всегда реакция — вот главный вывод, который можно сделать после исследования этого тома. Но реакцию эту не всегда легко увидеть. Приходится подключать мозги. Часто эта реакция выражается в виде бегства от действительности в воображение, в далекие страны, в древние времена, в природу, в мистику и даже в простой повседневный быт. О том, как происходило такое "бегство" во всех видах искусства и рассказывает этот том.

Политические романтики проиллюстрированы Наполеоном и Бенджамином Франклином. В музыке это прежде всего Шопен и Бетховен, в литературе Кольридж и Байрон. Постепенно расширяется и география энциклопедии. Теперь она уже не ограничивается только Европой, а "шагнула" в Америку.

Но здесь же появляется и некоторая досада. Работы Пушкина и Лермонтова, движение декабристов, живопись Кипренского и Венецианова тоже могли бы послужить прекрасным материалом для разговора о романтизме, а ничего подобного мы не находим. В XIX веке Россия внесла огромный вклад в общечеловеческую культуру, а вот в Россию авторы тома "шагнуть" не захотели. Кольридж, конечно, тоже хороший поэт, но сравнивать с Пушкиным как-то неудобно.

Конечно, узость авторского кругозора обедняет содержание, хотя оставляет большой простор для собственных мыслей пользователей. Им есть над чем думать, с чем сравнивать, а главная цель обучающей программы в том и состоит, чтобы разбудить мысль.



● ● ● ● ●




# История через искусство: Домодернизм

*Энциклопедия предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа"*

*© Сергей Симонович, 1996.*

С глубоким прискорбием должны отметить, что этот заключительный том "Истории через искусство" уже не соответствует своему названию и его можно было бы назвать "Историей искусства", поскольку никакой другой истории в этом томе нет, за исключением упоминания о некоторых инженерных и технических достижениях в области архитектуры металлоконструкций.

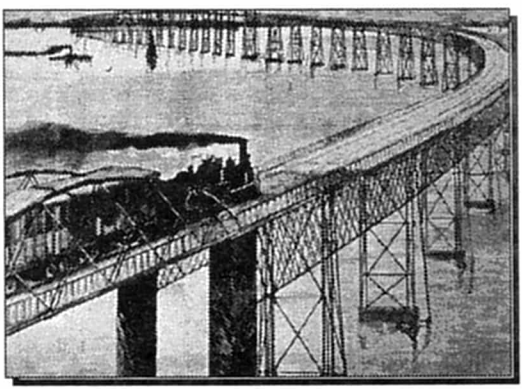
Почему так получилось, нам знать не дано, но факт есть факт — никакой истории в томе нет. А что же вместо этого?

Вместо этого мы имеем искусствоведческий анализ на примере живописи. Вам наглядно с примерами и сравнениями покажут как романтизм перешел в реализм, затем в формализм, импрессионизм, экспрессионизм, постимпрессионизм и, наконец, в кубизм. Вас ознакомят не только с самими понятиями, но и расскажут о выдающихся мастерах, покажут десятки их работ, продемонстрируют особенности техники каждого. Все это чрезвычайно интересно и безусловно необходимо для общего культурного развития, но к истории как к истории стран, народов, техники и даже к истории культуры не имеет ни малейшего отношения.

Настораживает также и тот бросающийся в глаза факт, что из всех искусств здесь была оставлена только живопись и чуть-чуть архитектуры. Ни литературы, ни музыки, ни прикладных искусств здесь нет.

Возможно, авторы не сочли нужным давать историю сравнительно недавнего времени, полагая, что она и так широко известна. Возможно, авторы приложили особые усилия именно для того, чтобы наиболее широко охватить "золотой век" французской живописи. Возможно, они сочли, что содержание этого диска и так достаточно богато, чтобы уделять место вопросам общей истории.

Вероятно, они по своему правы. Еще раз подчеркнем, что диск действительно очень интересен и весьма содержателен. Это по-прежнему увлекательное исследование, но то, что он стал последним в серии — не случайно. Очевидно, новейшая история, столь богатая событиями, людьми и открытиями, уже не позволяет представлять ее через призму искусства. Нужны новые приемы, и искусство пришлось вынести отдельно, а историю отложить до лучших времен.



Что ж, поживем, увидим. Издательство ZANE Publishing не заканчивает свою работу и, наверное, мы еще увидим интересные мультимедийные энциклопедии, в которых будет хорошо представлена история конца девятнадцатого и двадцатого веков.

● ● ● ● ●

# The Rise and Rule of Ancient Empires

## Поэкспериментируем с историей — 1

© Дмитрий Браславский, 1996.
© Сергей Симонович, 1996.

### 1. Civilization и ее клоны

Вы помните **Civilization**? Ну конечно помните! А потом была **Colonization**, был **Master of Orion**, **Master of Magic** — все эти игры, принадлежат к одному классу, который на Западе любовно именуют E3 (или 3E, как кому нравится). Название пошло от слов: Explore — Expand — Exterminate. На русский это переводится примерно как: Исследуй — Развивайся — Изничтожай. Изничтожать можно всех, кто мешает исследовать и развиваться, а попросту говоря — всех, с кем встретишься.

Жанр, открытый "Цивилизацией", пришелся по вкусу играющей публике. И дело здесь даже не во всенародной любви к стратегическим играм. Чистых "стратегий" всегда было много и до "Цивилизации". Успех этих игр основан на другом — на эффекте "Белых пятен" (или "Черных дыр", как кому нравится).

Неисследованные территории, неоткрытые города, неизвестные народы неудержимо манят любознательного игрока, бросают ему вызов, а вот пройти к ним, исследовать и освоить без хорошо накачанных мускулов не всегда получается.

### 2. Проблема агрессивности

За первой волной клонов "Цивилизации" последовала вторая — **CivNet**, **CivWin**, **Advanced Civilization** и т.д. и т.п. Но ни в одной из этих игр так и не была разрешена проблема, которую изначально принесла программа **Civilization** — это проблема агрессивности.

Суть проблемы кратко сводится к следующему. А можно ли победить в игре, если:

- никогда не нападать первым;
- заключенные договоры никогда не нарушать;
- чужие территории своими боевыми единицами не топтать (торговыми можно);
- на все предложения о мире отвечать согласием;
- не использовать дипломатов для диверсионной и подрывной деятельности.

Если Вы никогда над подобными проблемами не задумывались, то попробуйте, может быть у Вас что-то и получится. Но на сегодняшний день на поиск этого ответа затрачены многие миллионы человеко-часов, а ответ пока только отрицательный. В ЭТИХ ИГРАХ МИРНЫМ ПУТЕМ ПОБЕДИТЬ НЕЛЬЗЯ!

### 3. Новые поиски

Как Вы думаете, почему **Civilization** столько лет держалась в вершине списка лучших игр? Почему в нее играют годами? Что, не во что больше играть? Это не так — игр достаточно, но до сих пор тысячи игроков по всему земному шару регулярно запускают старую "Цивилизацию" в поисках ответа на главную загадку десятилетия — ЕСТЬ ЛИ МИРНЫЙ ПУТЬ ПОБЕДЫ? Уже доказано, что его нет, но люди его ищут.



Ищут не только люди, ищут и фирмы. Недавно появившаяся **Civilization 2** выводит эту загадку на новый виток. По всем данным в этой игре ДОЛЖЕН БЫТЬ путь мирной победы. Ну не мог Сид Мейер не встроить его в игру! А вот какой это путь, никому не известно. Наверное, пройдут годы, и кто-то его найдет, а может быть кто-то сможет убедительно, с математической точностью доказать, что и здесь такого пути не существует...

## 4. Новые клоны

...А между тем "клонирование" продолжается. И вот перед нами новый "клон" "Цивилизации" — программа от компании Sierra под названием **Rise & Rule of Ancient Empires**. Игра сделана под систему Windows и ОЧЕНЬ СИЛЬНО напоминает всем известную "Цивилизацию". Первая реакция человека, столкнувшегося с ней, увы, не обнадеживает: "Все то же и все так же, только гораздо скучнее". Но не будем спешить с выводами, попробуем немного поиграть.

Первое, на что вскоре обращается внимание — программа гораздо более "миролюбива", чем ее предшественницы. Многое можно сделать без необходимости истреблять соседние племена.

Второе — это особый спорт в борьбе за знания. В отличии от "Цивилизации" в игру встроены разные "виды знания". Разные народы (государства) по-разному подходили к развитию своей науки и культуры, и результат у них получается разный.

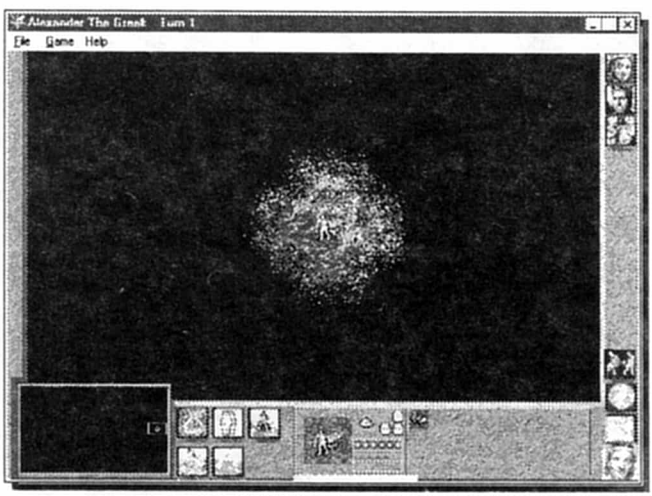
А что из этого следует? А то, что эта программа, хоть и относится к тому же разряду **3E**, на самом деле в значительно большей степени может служить лабораторной установкой для моделирования древней истории, чем та же самая **Civilization**. И даже если сама идея промоделировать историю на персональном компьютере выглядит наивной, тем не менее после общения с этой программой Ваших знаний о жизни древних народов никак не убудет, а только прибудет. Разве не интересно почувствовать на себе жизнь древнего вавилонянина или египтянина? Пусть сценарные различия между этими народами в программе и выглядят натянутыми, все равно ей удается создать некую особую атмосферу присутствия.

Третье — военные действия в игре существуют, но они — не самоцель. Вам даже не приходится заниматься изучением параметров своих боевых единиц. Вам о них ничего не сообщают. Это уже не стратегическая игра. Это именно модель развития человечества. Пусть пока это грубая и упрощенная модель, но в этом качестве программа может рассматриваться если и не как ОБУЧАЮЩАЯ, то как РАЗВИВАЮЩАЯ — несомненно.

Итак, перед нами клон "Цивилизации", открывающий новое направление — компьютерное моделирование истории развития человечества.

## 5. Быстрый старт

Ваша первая задача — выбрать себе народ, за который Вы будете играть. На первый раз выбирайте любой, потом, когда определитесь со вкусами



и пристрастиями, сможете выбрать тот, который подходит Вам по темпераменту.

Вторая задача — выбрать количество противников. Фактически это выбор уровня сложности. Чем больше противников, тем играть сложнее. Поддерживается и модем, и локальная сеть, так что можете выбирать: сражаться с живыми людьми или с компьютером.

Третья задача — выбор размера карты. Фактически это как бы мета-балансировка стратегической составляющей. Если в первую очередь Вас интересует как бы вчинить кому-нибудь Extermination, то выбирайте размер поменьше. С другой стороны, Exploration и Expansion лучше происходят, когда до соседей далеко, то есть на большой карте.

### *5.1. Стратегический экран*

Начало традиционно: среди тьмы появляется поселенец. Хорошо, когда он начинает игру на берегу моря, реки или озера, давая Вам возможность основать первое поселение с выходом к воде. Если Вас не забросило в горы или пустыню, смело давайте команду на строительство первого города, в противном случае можете немного побродить, в поисках удобного места.

Делается это так. Чтобы отдать команду своей боевой единице, ее надо предварительно активизировать кнопкой мыши. Тогда в рабочей панели в нижней части экрана появятся управляющие иконки.


— основать город (будьте осторожны с именами — программа может несколько раз предлагать одинаковые имена);


— задать режим патрулирования между несколькими пунктами;


— держать оборону;


— исследовать окружающие земли;


— команда GO TO — автоматическое перемещение отряда в заданный пункт (для перемещения в пределах одного хода удобнее кликнуть мышкой на выбранном отряде и, удерживая кнопку нажатой, перетащить войско в нужное место).


Справа на нижней панели параметры армии. Окно, где расположена маленькая картинка со значком поселенца, показывает количество и тип отрядов в армии. Сейчас у вас он, естественно, только один. Если будет несколько, и Вы захотите их разделить, выделите необходимые картинки и покажите мышкой, куда вы хотите их передвинуть.


Тарелочка с едой говорит о том, что все сыты и довольны. Если за ней появится маленькая красная подложка — армия голодает. Не примете мер — начнет вымирать. Сумочки справа от тарелки — запасы.




Под изображениями еды расположены еще три ряда показателей. Красные крестики — мораль. На нее влияет, например, боевой путь армии. Чем больше побед — тем она выше и наоборот. Синие сердечки — здоровье. Каждый бой его отнимает, отдых — восстанавливает.

Третий ряд пока пуст, но в дальнейшем в нем будут появляться значки молний, показывающие качество подразделения. Оно зависит от города, где армия набиралась. Все три параметра не обязательно означают целые числа; может, например, быть три целых и одна треть молнии.

Верхнее меню достаточно очевидно и не требует пояснений (разве что за исключением пункта "Game — Audio CD", который позволяет во время игры проигрывать музыкальный компакт диск).


Еще есть правая диалоговая панель. Наверху — лица Ваших противников. Панель служит для того, чтобы отправлять и получать сообщения. Кликнув мышкой на изображение того, с кем хотите пообщаться, Вы получите на выбор несколько стандартных посланий, в которые укладывается дипломатическая переписка. Если вы сражаетесь с живыми людьми, то текст может быть произвольным, но

при игре против компьютера приходится ограничиваться формальными сообщениями. При отправлении послания слышен звук труб, и портрет адресата становится выделенным.

Ответить Вам соперник сможет только, когда к нему придет ход. Для того, чтобы вспомнить текст своего письма, щелкните по портрету левой кнопкой мыши, чтобы получить ответ — правой. Пока Вы не ознакомитесь с ответом, портрет останется выделенным. Если противник обращается к Вам по своей инициативе, также слышится звук труб и появляется выделение. Если же кликнуть правой кнопкой мыши по невыделенному портрету, Вы узнаете, в каких отношениях с Вами находится конкурент.

Нижняя часть правой панели содержит еще несколько служебных кнопок.



Два воина, соединенных стрелочками — переход к следующей армии (впоследствии, если будет выделен один из ваших городов, кнопка изменится и будет означать переход к следующему городу).



Кнопка с изображением земного шара переводит в режим глобальной карты (см. рисунок).

Выделение цветом своих и вражеских подразделений и городов удобно, а дважды кликнув на любую точку глобальной карты, Вы попадете на нее уже в режиме общей карты.



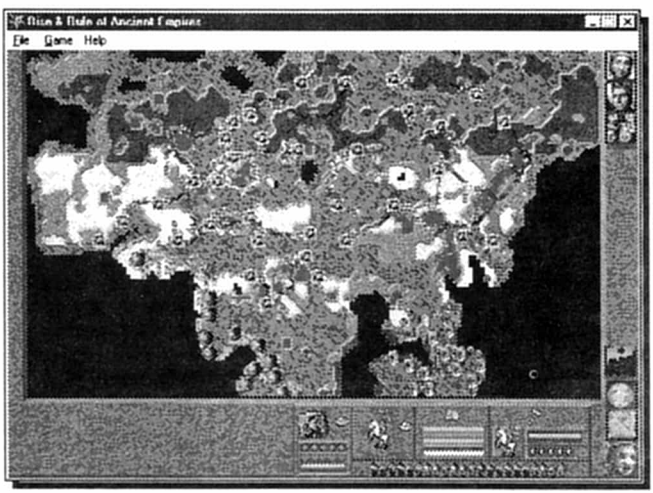
Последняя кнопка с "Вашим" портретом — конец хода. В принципе, в верхнем меню можно выставить **Game — Auto End Turn**, и ход будет заканчиваться автоматически, когда окажутся задействованы все подразделения. Но это не очень удобно, хотя бы потому, что надо бы еще зайти в города и отдать там управляющие команды.

### *5.2 Городское хозяйство*

Итак, основываем город. Посмотрите на картинку на следующей странице. Город здесь развит "по максимуму", и все здания хорошо видны. Чтобы получить информацию о том, что есть что, укажите курсором на конкретное сооружение. Если курсор задержать, появится подсказка, для чего здание служит.

Все сооружения могут по ходу игры развиваться, постепенно повышая свой уровень (всего их может быть три). Для этого нужны прежде всего ЗНАНИЯ. Щелкнув мышкой по сооружению, Вы сможете в него войти и выяснить, каких знаний не хватает для строительства очередного уровня. Однако на склад (**Warehouse**) стоит заглянуть и для того, чтобы поинтересоваться, что там лежит.

В Городском Собрании (**Town Hall**) Вы узнаете об отношении к Вам жителей города. Кстати, если город попадает в сферу интересов другого владыки, там обязательно будет индицироваться их отношение и к нему тоже. Этот показатель немаловажен, поскольку в игре предусмотрена возможность "мирного захвата" поселений. Например, через купцов, которые мало-помалу увеличивают доверие к Вам и уменьшают — к своему государю. Однако, в принципе город может отложиться даже если в него никто не заходит, а просто вокруг много вражеских войск, и жители уверены, что Вы не обеспечите им достойную защиту.



### 5.3 Распределение ресурсов




Что отличает игру стратегическую от военной? Прежде всего, необходимость управления ресурсами. Здесь это управление и составляет основное содержание игры. Существует три вида ресурсов: научные, кадровые, сырьевые — и все они взаимосвязаны.

За **научными ресурсами** заглянем в академию (**Academy**). Здесь Вы можете перераспределить силы своих ученых между различными отраслями знания. Таких отраслей — пять:

- **общие** знания (general);
- **оккультные** знания (sage);
- **технические** знания (engineering);
- **медицинские** знания (medical);
- **военные** знания (martial).

Обычно нет смысла распылять усилия между более чем двумя направлениями исследований — прогресс будет слишком незначителен.

Теперь о **кадровых ресурсах**. Посмотрим на нижнюю панель. По центру — количество населения. Справа и слева уже знакомые нам крестики (мораль) и сердечки (здоровье). Под ними шкала с движками, перемещением которых Вы определяете, чем будет заниматься население:

- **сноп** означает производство продуктов питания;
- **книга** — знания;
- **молоток** — переработка ископаемых;
- **камень** — добыча ископаемых.

Распределение производственных ресурсов (равно, как и развитие знаний) настолько принципиально, что поначалу, когда городов немного, стоит просматривать их все и постоянно вносить необходимые изменения.

**Сырьевые ресурсы**. В левом нижнем углу Вы видите распределение питания в городе. Тарелка на красном фоне — голод, на синем — потребление из запасов, на зеленом — избыток еды. Тарелка с мечом над ней — кормление армий, дорожная сумка — запасы им в дорогу. Сноп — излишки пищи отправляются в хранилища, сноп на красном фоне — излишки пропадают. Это неуклонно уменьшает лояльность Ваших граждан: кому же приятно, что его труд пропадает впустую.

В только что основанном городе необходимо, чтобы индицировалось максимальное количество тарелок на зеленом фоне — тогда население будет расти. Когда увеличение населения уже не принципиально, то можно либо оставить одну такую тарелочку, либо вовсе их убрать. Распашка полей вокруг города и его качественный рост позволят Вам тратить минимум ресурсов на питание и при этом иметь сытое и здоровое население.

Изменяя количество раскрытых книг, Вы определяете, какой процент населения будет заниматься наукой. И уже внутри этого процента академия распределит людей по отраслям знаний.

### 5.4 Производство

Еще правее — производство.

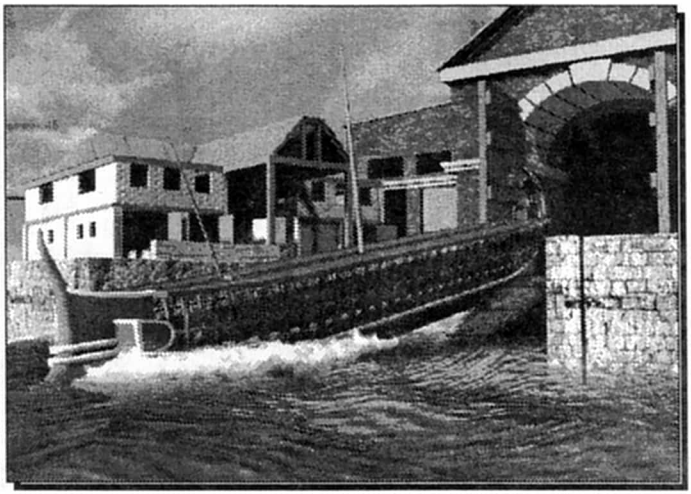


Этот значок означает производство легкой кавалерии. Щелкнув по нему мышкой, Вы получите выбор, что еще можно производить. Ваши возможности по производству новых отрядов зависят от развития сооруже-

ний и науки. О том, что городу стали доступны новые классы подразделений предупредит маленький прекрасно сделанный мультфильм.

Шкала справа от картинки — ход производства. Фиолетовый цвет — сколько сделано. Зеленый — сколько будет сделано за этот ход.

Еще правее — молоточки и фигурки людей. Если на науку и сельское хозяйство Вы можете выделять произвольное количество народа, то в производстве необходим четкий баланс между добычей руды и ее переработкой. Молоточек на красном фоне — знак тревоги: для переработчиков не хватает сырья. Появятся значки камней — все наоборот: руды больше, чем ее успевают обработать. Баланс устанавливается на основной производственной шкале.



Как и в **Civilization**, на войска, и на сооружения расходуются одни и те же ресурсы. Таким образом, Вам приходится выбирать между развитием города и штамповкой войск. Более того, если сделаете ставку на развитие, позаботьтесь о том, чтобы в достаточном объеме финансировалась наука, поскольку только новые знания открывают Вам путь к развитию сооружений.

### *5.5 Боевые единицы*

Разобравшись с городским хозяйством, надо подумать и о развитии империи. Официальное "руководство" рекомендует (и в этом есть свой резон), быстро основать первый город и произвести в нем несколько легких пехотинцев, чтобы отправить их на исследование окружающего мира. Это разумно.

Количество боевых единиц в игре достаточно велико. Мы не будем на них останавливаться подробно, поскольку они вполне традиционны, очевидны и, конечно, соблюдается общий принцип, что чем отряд лучше, тем он дороже (требует больших ресурсов и дольше производится).

Вполне очевидно, что для дальних походов удобнее использовать кавалерию, а не пехоту, что в разведке легкая кавалерия удобнее, чем тяжелая, а тяжелую лучше использовать в бою. Но в этой игре есть несколько своеобразных особенностей, на которые стоит обратить внимание.

**1.** Вводится понятие "affinity" — привязанность, склонность. Считается, что подразделение навсегда останется привыкшим к той местности (вернее, к тому рельефу), на котором оно было создано. Соответственно, на аналогичном рельефе все его параметры улучшаются.

Это действительно важно. Так, рожденный в пустыне, скорее всего, не погибнет в ней от песчаной бури, зато в лесу его вполне могут съесть волки. Узнать "affinity" просто — на каком фоне нарисована маленькая картинка подразделения в составе армии — к такой местности оно и привычно.

**2.** Особую роль играют купцы (merchants). Навещая города Ваших соперников, они склоняют их население в Вашу пользу. Но не только: посещение купца повышает самосознание и жителей Ваших городов. Они лучше чувствуют, что включены в единую империю, за счет чего растет их мораль.

**3.** Но самую важную роль играют философы. Во-первых, они переносят знания между городами. Без них в каждом городе пришлось бы открывать ВСЕ, что необходимо. Еще более интересно объединение философов с одним из родов войск, что придает тандему совершенно иные свойства.

Во-первых, такая армия получает возможность строить дороги и распахивать поля. Во-вторых, специалисты по медицине могут подлечить войска или население города, а специалисты в военной области — поднять боевой дух армии. Так что без философов — никуда, жизнь останавливается. Философы решают все!

## 6. Страны и народы

Возможность сыграть за разные народы (и против разных народов) позволяет ощутить свое место в истории, вжиться в нее, взглянуть на нее с разных точек зрения и, в конечном счете, сыграть в одну и ту же игру несколько раз по-разному.

Разным народам авторы игры дали разные стартовые условия, опираясь на их некие национальные особенности. Подход, конечно, небесспорный, но не в этом суть. Зато возникающая при этом несимметричность игры делает ее интересней.

**Греки**, с точки зрения авторов игры, отличались тремя особенностями: любовью к философии, спартанскими гоплитами и классическим стилем зданий. Соответственно, им досталась фора в общем знании и воинском искусстве. Их средняя и тяжелая пехота при прочих равных посильнее, чем у многих других. Если за греков играет компьютер, то они будут тяготеть к лесам и побережьям. Чудо света, высшая точка развития каждого города, для греков — Колосс Родосский. Для его возведения требуется до предела развить общее, инженерное и почему-то военное знание.



**Египтяне** много во что истово верили, строили пирамиды и устрашали врага боевыми колесницами и галерами. За что и получили фору в оккультном и инженерном знании. Чудо света — естественно, пирамиды (требуется общее, инженерное и оккультное знание).



**Индийцы** жили на "перекрестке мира" (?!), первыми открыли ноль, а во многих отраслях знаний обгоняли греков и китайцев. За это они мудры безмерно в области оккультизма и имеют сильную легкую пехоту (вероятно, чтобы добро было с кулаками).

Жители **Месопотамии** обитали в колыбели "современной западной цивилизации" (?!), так что у них было хорошо практически все, куда ни кинь взгляд. Их фора — инженерное знание плюс сильная легкая пехота и легкие галеры. Чудо света — Висячие Сады (инженерное, медицинское и оккультное знание).

Согласно официальному руководству, **китайцы** построили свою цивилизацию "независимо" (правда, непонятно от кого) и добились многого. Однако, в качестве форы им перепало только медицинское и военное знание, а также сильная тяжелая кавалерия (наверно, "псы-рыцари"?).

**Кельты** были таинственным и процветающим народам, за что получили изначальное преимущество в военном знании, самую сильную пехоту и легкие галеры. Их чудо света — Стоунхендж (инженерное, военное и оккультное знание).



В итоге получается так, что самыми привлекательными выглядят кельты (можно предположить, что у компании Sierra корни скорее кельтские, чем китайские или индийские), так что новичку проще начинать игру за них.

## 7. Полезные советы

### *7.1. Инсталляция и настройка*

**1.** Программа (как объявлено) рассчитана на работу под Windows 3.1 или Win'95. На самом деле это не совсем так. Нормально она работает только под Win'95. В системе Windows 3.1 Вам придется сохраняться после каждого хода, поскольку на каждом втором ходу программа "слетает". Мы не будем разбираться, кто здесь виноват — Билл Гейтс (Microsoft) или Роберта Вильямс (Sierra), но если не хотите портить себе нервы, то работайте только под Win'95.

**2.** В программе нет возможности при генерации карты задать соотношение между водой и сушей, поэтому не всякая карта может Вас устроить. Если Вы рассчитываете наслаждаться игрой долго и не торопясь, есть смысл после генерации карты взглянуть на нее и повторять процесс, пока она Вас не устроит, после чего готовую карту сохранить в файле.

**3.** Очень важно место, с которого Вы начинаете игру. Карта может вас вполне удовлетворять, однако кому же хочется начинать на каком-нибудь затерянном на краю света архипелаге при том, что строительство галер будет Вам доступно далеко не сразу. Чтобы обойти это неудобство, Вы можете начинать игру несколько раз, всякий раз выставляя в разделе "Map" сохраненную карту. Тогда компьютер будет помещать Вашего первого поселенца в разные локации до тех пор, пока Вы не остановитесь на наиболее подходящем, с Вашей точки зрения, месте.

### *7.2. Схема развития*

**1.** Выиграть можно лишь опираясь на города. Переброска войск происходит так медленно, что Вы при всем желании не успеете и наплодить их в достаточном количестве и перекинуть на "фронты". Поэтому с самого начала производите как можно больше поселенцев, пуская перед ними легкую пехоту для разведки территории. Это несколько задержит развитие, зато позволит с самого начала создать сеть городов, которые будут развиваться примерно в едином темпе. Ваша задача — охватить этими городами как можно больше территории, пока нет соприкосновения с противником.

**2.** Вам абсолютно необходимы хорошие дороги между городами. Но и при их существовании надо, чтобы войска из одного города всегда имели возможность прийти на помощь другому. Таким образом, города должны находиться на разумном расстоянии друг от друга.

**3.** В принципе, город в глубоком тылу способен жить долгие годы, не производя ни единой боевой единицы, а лишь развиваясь и развиваясь. В некоторых случаях это удобно. Имея в запасе несколько таких "полисов", Вы сможете при необходимости быстро переориентировать их на развитие качественных войск.

**4.** В развитии городов Ваша первая цель — постройка двух уровней сооружений Town Hall (Городское Собрание), Shop (мастерская), Warehouse (склады) и небольшого количества легкой пехоты. Когда появится возможность производить философов, их надо выпускать столько же, сколько и воинов, группировать парами и посылать во внешний мир на сотворение дорог и обработку полей.

**5.** На начальном этапе лучше держать армии за пределами городов, чтобы они не потребляли лишней еды, а кормились самостоятельно (если, конечно, Вы их не бросаете посреди пустыни).

**6.** К моменту первого столкновения с противником у Вас уже должна быть хотя бы мало-мальски приличная сеть дорог. Если Ваши города разбросаны по островам, позаботьтесь о переправах: лучше всего постоянно держать в этих местах галеры и иметь подведенные к ним дороги.

**7.** В идеологию игры заложено независимое развитие знаний в разных городах, а не общее для всего государства. Предполагается, что по стране его разнесут философы, постоянно курсирующие между поселениями. Однако практический опыт показывает, что это отнюдь не столь эффективно, как хотелось бы, и более или менее работает только на первых этапах.

Целесообразно от услуг философов по распространению знаний отказаться, но позаботиться о гармоничном и параллельном развитии наук в городах.



Самое простое, что можно сделать — это равномерно развивать все отрасли с тем, чтобы ни один из индикаторов не забегал намного вперед остальных.

**8.** Периодически заглядывайте в пиктограммы зданий, которые Вы можете построить. Если их доступно много, можете не волноваться. Если же одно-два, загляните в их меню (кликнув на них мышкой на картинке города), чтобы узнать, каких конкретно знаний не хватает для строительства очередных уровней.

**9.** Опыт общения с другими цивилизациями говорит о том, что компьютер старается строить города очень близко друг к другу и рано начинает производство войск для экспансии. Приведенная же схема направлена на то, чтобы сдерживая эту экспансию, постепенно отвоевывать у врага пространство, строя все новые и новые города и включая их в уже имеющуюся инфраструктуру.

### *7.3. Города*

**1.** Если город упорно не хочет развиваться и отмечаются нелады с питанием, помогает ввод войск и немедленная их "конвертация" в жителей (для этого их надо перенести мышкой в шкалу с населением на экране города).

**2.** Если враги устраивают "осаду": располагаются лагерем возле городских стен, нервируют жителей и мешают им нормально питаться, рекомендуется вылазка гарнизона.

**3.** Если хотите построить город с выходом к морю, то недостаточно, чтобы он стоял на берегу чисто зрительно. Это ловушка. На самом деле необходимо, чтобы поселенец, собирающийся основать город, стоял на клетке, часть которой занимает вода. Это легко проверить, посмотрев на нижнюю панель. На картинке города фоном будет не рельеф, а море.

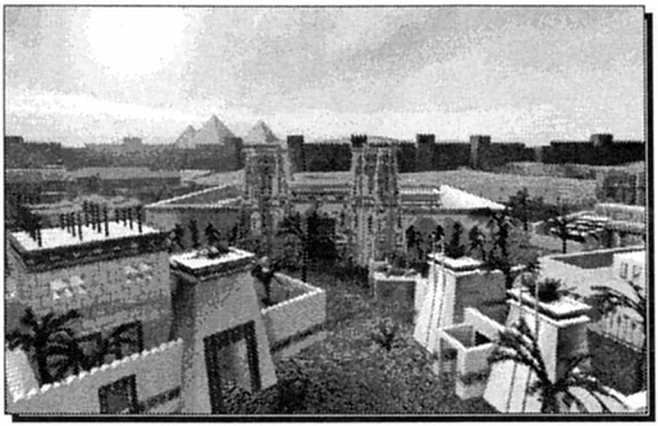
**4.** Если враги захватили Ваш город, не спешите расстраиваться. Весьма велик шанс, что поразвивав его немножко, они... отдадут его обратно. Особенно, если Вам удастся уничтожить их войска в этом регионе. Причина подобной щедрости непонятна.

**5.** Если же город захватываете Вы, то знайте, что удержать его сможете лишь при соблюдении двух условий. Во-первых, он должен быть на переднем крае, а не в недрах вражеской цивилизации. И, во-вторых, необходимо с ювелирной точностью рассчитать количество войск, которое в нем нужно оставить. Если их будет мало: город вернется к своему прежнему повелителю, а армию Вы просто потеряете. Если слишком много — город их не прокормит.

**6.** Критичным является обычно лишь первый ход после завоевания города. Если Вы смогли удержать его под своей властью и население не начало вымирать, то, скорее всего, ему грозит теперь лишь одна опасность: быть захваченным силой. Если, конечно, Вы не расслабитесь и не выведете на радостях войска.

**7.** При необходимости создать и быстро развить город (например, вблизи линии фронта) отправьте вместе с поселенцем изрядное количество легких пехотинцев и, после основания города, тут же конвертируйте их в жителей. Город начнет стремительно расти, и врагу справиться с ним будет не так-то легко.

**8.** Чтобы не заглядывать на каждом ходу во все города (что в развитой империи становится утомительным), можно порекомендовать просматривать их



в режиме общей карты, "заходя внутрь" только в те, где меняется производство, или в те, которые вызывают у вас "подозрения".

**9.** Если лень каждый раз "заходить в город", можно воспользоваться следующим наблюдением. Если Вы меняете производство в режиме "здание-здание", то расхождение может составить обычно один молоток или камень, чем можно пренебречь. Но если перемена идет в плане "армия-армия", расхождение будет очень значительно, и его надо регулировать вручную.

### *7.4. Армии*

**1.** Обратите внимание на то, что даже выведенная из города армия, если она стоит слишком близко к нему, отвлекает на себя часть производства продуктов питания. Поэтому, если это не фатально, отведите ее от города хотя бы на пару клеток.

**2.** Часто бывает, что необходимо держать войска внутри городских стен, поскольку поселение подвергается нападениям врага. Если угроза миновала, надо тут же выводить армию из города и перераспределять в нем соотношение между производством продуктов питания и всем остальным. За один ход город может сделать достаточно много, и высвобождение ресурсов обернется Вам на пользу. Естественно, что это возможно только если земли вокруг города разведаны, и враг не может подкрасться незаметно.

**3.** Не забывайте о том, что галеры — это тоже войска. И они способны сражаться не только с вражеским флотом, но и с сухопутными подразделениями, когда те стоят на берегу. Это очень удобно при войне с прибрежными цивилизациями. И особенно выгодно, если Ваши наиболее развитые города построили уже все здания и теперь простаивают: производить в них войска и потом их перемещать может быть очень сложно (например, через несколько переправ), а флоту можно дать простую команду с указанием места прибытия и больше о нем не думать.

**4.** Еще один крайне удобный способ использования флота — захват нарождающихся городов противника в его глубоком тылу. Поскольку в них всего "три человека", оказать реального сопротивления они не могут. Захватив город, Вы убиваете одного из них, и сразу выводите флот в открытое море. Между ходами город Вы так или иначе потеряете (либо в него войдет армия, либо он сам переметнется обратно). Нисколько не смущаясь, повторяйте эту операцию. Когда в городе не останется никого, то он еще немного потрепыхается и рассыпется в прах. Вы же, при достаточно большом количестве кораблей в соединении, не потеряете ничего.

**5.** Чем больше армия, тем больше шансов, что она начнет голодать даже в самой обычной местности, не говоря уже о пустынях. Верный способ подкормить войска — поставить их на возделанное поле, однако это не всегда возможно. Поэтому если у вас есть пространство для маневра, ищите клетки, на которых солдаты будут накормлены (иногда они, на первый взгляд, ничем не отличаются от соседних). Обратите также внимание на то, что если армия долго стоит лагерем на не слишком плодородных землях, она съедает все, что можно, и ее необходимо переводить на другое место.

**6.** Отметьте отсутствие привычной в стратегических играх команды "Распустить армию". Здесь это не принято. Возможно потому, что лишняя армия никому не мешает. Однако, существует два способа с ней разделаться (кроме, разумеется, смерти в бою): уморить голодом в пустыне или конвертировать в жителей какого-нибудь городка.

### *7.5. Инфраструктура*

**1.** В горных районах строить дороги достаточно проблематично. Поэтому заранее намечайте обходные пути по предгорьям — дешевле будет.

**2.** Пустыни — едва ли не самый опасный вид рельефа для Ваших войск. Песчаные бури, гибель от голода и жажды — все эти прелести будут уносить жизни солдат. Да и города в пустынях развиваются медленно и неохотно, так что старайтесь строить их в оазисах и по ним же прокладывать дороги.

**3.** Реально Вы можете перевозить на галерах войска лишь от суши к суше: если между ходами галера оказалась в открытом море, то с вероятностью 99 процентов хотя бы одно подразделение да утонет. Парадоксально, что иногда тонет сама галера. В итоге перемещение по суше оказывается более эффективным (по крайней мере, спокойнее).

**4.** При перемещении армий отслеживайте их интерференцию. Так, например, присоединяясь к войскам, стоящим лагерем, новые отряды вливаются в их число, не спрашивая у Вас подтверждения. Остановившись поболтать с философом, пашущим поле, огромное войско может решить составить ему компанию, пока он не закончит начатого. Еще один вариант: стоит себе армия, а тут между городами купец блуждает. Стоит этому купцу случайно замереть между ходами на клетке армии — и боевое сопровождение на всю оставшуюся дорогу ему гарантировано. Во всех этих случаях приходится отменять долговременную команду и вручную разводить по своим делам случайных попутчиков.

### *7.6. Разное*

**1.** Если необходимо получить передышку, попробуйте прибегнуть к дипломатии. Не стесняйтесь просить мира, от Вас не убудет. Это может перевести Ваши взаимоотношения из состояния войны в состояние эмбарго. Не исключено, что враг купится на это и отведет на время войска. Естественно, это отнюдь не исключает того, что в любой момент он снова может напасть.

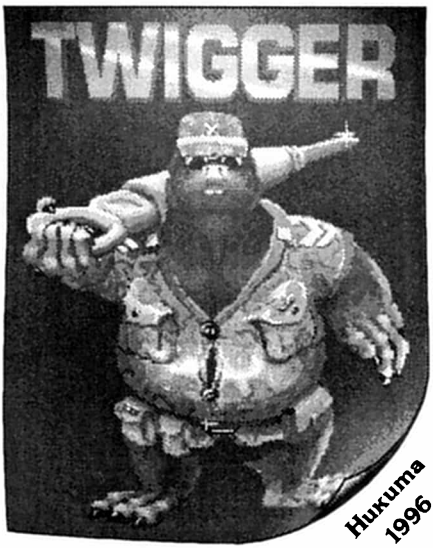
**2.** Будьте готовы к тому, что нередко игра может вести себя, как бы это помягче сказать, своевольно. Например, дадите городу команду перемещать войска в определенное место. Прошло несколько ходов — и вот он уже об этом и не слыхал, и не видал. Или выделите определенное количество работяг заниматься наукой, а она не двигается. Заглянули в город, а они уже при деле совсем в другом месте. Или отдали армии приказ на отдаленное перемещение с помощью кнопки на нижней панели. Она переместилась — и не двигается, хотя запас хода остался.

Одним словом, кто предупрежден — тот вооружен! А чего еще можно пожелать в стратегической игре.

● ● ● ● ●

## *А что ещё?..*

- **Интервью с Сидом Мейером (Microprose)** — ***PC-Review №1***
- **Civilization: Взгляд снаружи** — *С.Симонович* ***PC-Review №6***
- **Civilization: Взгляд изнутри** — *С.Симонович* ***PC-Review №6***
- **Master of Magic** — *Г.Евсеев* ***PC-Review №9***
- **Colonozation** — *Д.Браславский* ***PC-Review №10***
- **Colonozation: 200 лет спустя** — *Д.Браславский* ***PC-Review №11***
- **Colonozation: история колонизации Америки** — *Д.Браславский* ***PC-Review №12***
- **Conquest of the New World** — *Д.Браславский* ***PC-Review №29***




# Долгожданный виток спирали

© *Евгений Беляков, Вадим Серегин, 1996.*

*Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа" (ул. Маросейка, д.6/8, тел.921-77-77)*

## 1. Все живое — по спирали

Известно, что все в природе и обществе развивается по спирали. Грех был бы компьютерным играм развиваться не так, а иначе, но существуют они пока не настолько долго, чтобы можно было наблюдать спиральные витки. А между тем вот уже три года (с тех пор как 486-ая и "Пентиумная" техника прочно вошли в быт и ресурсы пользователей стали соответствовать желаниям программистов) в мире идет дискуссия: "К чему идут компьютерные игры?".

Многих не устраивает, когда игры вырождаются в интерактивное кино со слабым сценарием и не лучшей игрой актеров. Не устраивают и безыдейные стрелялки размерами в сотни мегабайтов, не превосходящие по играбельности того, что раньше с успехом умещалось в 10К. Окончательный итог дискуссии пока не подведен, но предварительный диагноз уже поставлен. Игра прежде всего должна быть "играбельной". Если от нее невозможно оторваться, значит это ИГРА. Если через три часа она пройдена и больше неинтересна, значит это какой-то другой жанр.

Случайно это или нет, но почему-то никому в этих дискуссиях не пришло в голову очевидной мысли. А может быть развитие компьютерных игр пойдет по спирали? И вот оно пошло!

## 2. Первая удача

И что мы видим сегодня? В поисках "играбельности" идет возврат к тому, что казалось давно забытым — к компьютерному фольклору. Идет стремительное возрождение текстовых адвентюр в рамках жанра Interactive Fiction. Устойчиво в списках "100 лучших игр" закрепились игры фирмы Infocom десятилетней давности, переизданные компанией Activision. Идет возрождение жанра "Rogue", в котором новые игры теснят таких "китов" как **Duke Nukem 3D** в разряде некоммерческих программ. После пяти лет забвения на новом уровне "возродился" **MechWarrior**. Список можно продолжать и продолжать.

И вот в компании "Никита" выходит **Twigger** — игра, имеющая очевидные реминисценции и с "Диггером" и с "Пэкмэном", а заодно и с бессмертными "Леммингами". Что это: гениальное предвидение или веление времени? Не знаем. Но это был безусловный риск, который, к счастью, обернулся удачей. Игра вышла удивительно вовремя. Полугодом раньше, и публика, захваченная сражениями в **Command & Conquer** и **Warcraft 2**, ее наверное бы не поняла. Полугодом позже — и программа утонула бы в "Осенней Лавине" новых игр, которых ждут с нетерпением. А выход игры именно в сентябре 96-го года, когда тенденция возврата к компьютерному фольклору видна невооруженным взглядом по всему миру, это, конечно, удача. Приходит же она, как известно, только к подготовленным людям.

## 3. Вторая удача

Опять-таки известно, что наиболее просто сделать научное достижение на стыке двух наук. А программное? На-

верное на стыке двух жанров. Вот только жанров-то маловато. Всего около десятка. Стыков, правда, побольше — несколько десятков. Но и их все уже давно разобрали.

Каково же было наше удивление, когда вскрыв коробку с **Твиггером** мы обнаружили в ней "аркадно-стратегическую" игру. Мы долго копались в памяти, но ничего подобного не припомнили. Самым большим открытием оказалось, что в игре есть много способов проиграть и не меньше способов выиграть. В аркадных играх такого НЕ БЫВАЕТ, а в стратегических — пожалуйста, сколько угодно.

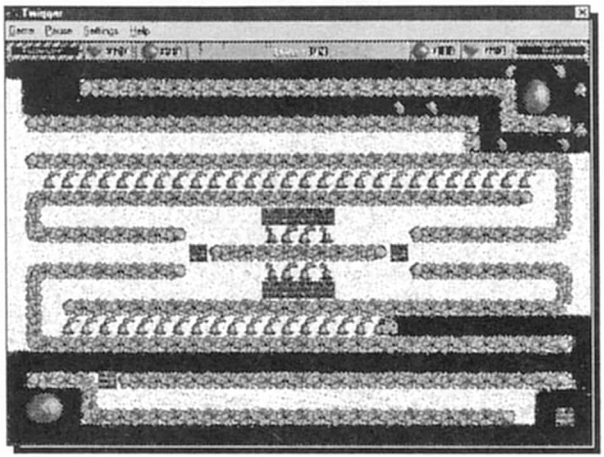
## 4. Удача третья и четвертая

Третья удача — это, конечно, играбельность. Попробовав один раз, хочется пробовать еще и еще. Многовариантность возможных стратегий позволяет проиграв в очередной раз возвращаться к игре заново и искать новые решения. В одном случае победа достигается удачным отстрелом "Твиггера" противника. В другом случае этого можно и не делать, а "наевшись" разбросанных по игровому полу морковок и репок спокойно наблюдать, как "голодный" конкурент из последних сил пытается куда-то продвинуться.

Мы пробовали вариант усиленного размножения "своих" и проверяли технику превентивного отстрела "чужих", исследовали методы блокирования сил соперника и пришли к главному выводу — игра многовариантна и подбор победной стратегии в ней очень сильно зависит от исходной конструкции уровня.

Вы чувствуете, что это значит? Мы, конечно, не пророки и в творческий портфель к "Никите" не заглядывали, но наверное мы очень заблуждаемся, если нет у него там пары сотен дополнительных уровней (для начала). Новые уровни просто просятся. И это четвертая удача.

Кстати, если мы правы и новые уровни готовятся, то должны сообщить их разработчикам, что конструкция уровня в какой-то мере определяет баланс между аркадной частью игры и стратегической. Легко представить себе такой уровень, в котором аркадная составляющая доминирует, но хотелось бы иметь уровни, в которых все-таки выше стратегическая компонента.



## 5. Несколько проблем

Внимательный читатель, возможно, обратил внимание на то, что мы ничего не сказали ни о графике игры, ни о звуке. Что ж, скажем, что они современны, хороши, увлекательны. Мультфильмы, демонстрирующие "кротовью жизнь" и напоминающие о некоторых политических деятелях, изящны. Правда, двухскоростного CD ROM-дисковода оказывается маловато, но таково веяние времени и к этому многие готовы. Хороши и звуковые эффекты.

Так что с мультимедийной стороны в игре все отлично, но не это главное. У программы есть играбельность — это важнее. Но...

Сегодня большой пробел в "офисных играх". Ведь кто раньше играл в "Диггера"? В основном научные работники, сидя на работе. Вошел начальник — выключили, вышел — включили. Все просто. Игра занимала на винчестере какие-то килобайты, "сбегать" сеанс-другой вполне можно было за пять минут. А что сегодня?

Сегодня офисных игр нет. И "Твиггер" такой, увы, не станет. За десять минут в нем никуда не убежишь, а только пару мультиков посмотришь. Кстати,

нелегко представить себе клерка, который за свои кровные купит лазерный диск и потащит его на работу, чтобы в обед десять минут скоротать.

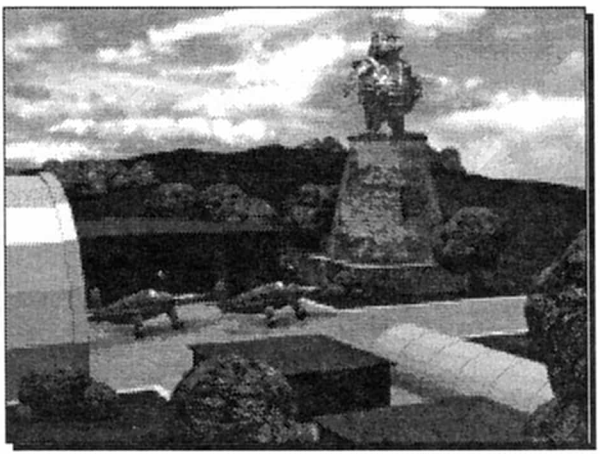
Мы понимаем, что "Никита" выпускает игры семейные, а не офисные. Но ведь мог бы "Твиггер" таким стать! Очень даже мог бы! Это была бы удача номер пять!

Вторая проблема связана с WIN'95. Конечно, эта система современна и, возможно, программировать под ней удобнее. Но у системы есть своя идеология, на которую игра никак внешне не опирается. Она ведь даже не использует мышку. Здесь есть над чем подумать. Может быть, можно от этой системы оторваться, пожертвовать мультимедийностью, сделать простой DOS-овский вариант игры, занимающий немного места на винчестере. Тогда игра сможет войти в разряд офисных игр, станет безумно популярной, а коммерческий успех можно развивать регулярным довыпуском новых уровней и введением новых версий с новыми правилами.

Третья проблема — проблема искусственного интеллекта. Компьютерный оппонент им не блещет. Мы предполагаем, что он специально загрублен, иначе в несимметричных сценариях выиграть у программы было бы нелегко. Если это так, то значит можно было бы дать настройку уровня игры оппонента, чтобы пройдя все сценарии вернуться на более высоком уровне и искать новые победные стратегии. Правда, авторы предусмотрели (как ныне принято) возможность игры против живого соперника. Это, конечно, хорошо, но не освобождает от необходимости работать над интеллектом искусственным, тем более, что в России математиков хватает.

И, наконец, четвертая проблема — проблема сохранения отложенной партии. В игре этой возможности нет. Мы понимаем почему это сделано — игра логически ориентирована на то, что если Вы погибли на предпоследнем уровне, то повторить ее Вам будет нетрудно и даже приятно. Да, действительно это так. Разных стратегий достаточно много, чтобы пройти знакомые уровни по двадцатому разу и не потерять к ним интерес. Но:

- что будет, когда будут выпущены новые уровни и их будут сотни (а мы их ждем)?
- как быть, если игру все-таки используют в качестве офисной и придется ее выключать по окончании обеденного перерыва?
- как быть, если ребенок хочет сыграть, но у него на это есть только пятнадцать минут?
- нельзя ли сделать случайный генератор раскладки уровня в пределах заданной темы уровня? Тогда отказ от опции SAVE будет логически обоснован и повторное прохождение уровней будет вполне целесообразным.



## 6. Предел мечтаний

В бесконечном пределе хотелось бы видеть некоммерческий (freeware или shareware) редактор уровней, чтобы каждый желающий смог внести свой вклад в Твиггер-манию, если таковая, конечно случится. Ну, а если этого не произойдет, то только потому, что в игре прискорбно мало уровней — всего 21.

Так что, господа программисты, засучивайте Ваши рукава и за работу. Игра хорошая, но нам надо больше уровней, а уж мы поиграем, не сомневайтесь.

● ● ● ● ●

# Морские легенды

**New Media Generation, 1996**

*Программа предоставлена компанией "ВАМ-1" г.Москва, тел.267-37-68*

© Сергей Симонович, 1996.

Все-таки Россия — уникальная страна. Сколько раз уже было, когда лучшие отечественные творения приходили к нам не из Москвы и Петербурга, а из Берлина, Парижа и Лондона. Даже реэкспортные "Жигули", на которых годик-другой покатались какие-нибудь голландцы, у нас лучше бегают, чем недоукомплектованные родные ВАЗ-овские.

Вот такое же чудо случилось и с этой замечательной программой. Несколько месяцев назад она вышла на Западе под торговой маркой компании "Ocean" и под названием **Sea Legends** (см. **PC-Forum №3** и **PC-Help №4**).

О том, как настороженно надо подходить ко всевозможным "русификациям" известных игр, пишут часто и много, особенно в сетевых конференциях. При небрежной поверхностной русификации возникает столько "ляпов", оскорбляющих и дух игры и чистоту русского языка, что мы о "русифицированных" играх не пишем принципиально.

Здесь же совсем другое дело. К данной игре это не относится.

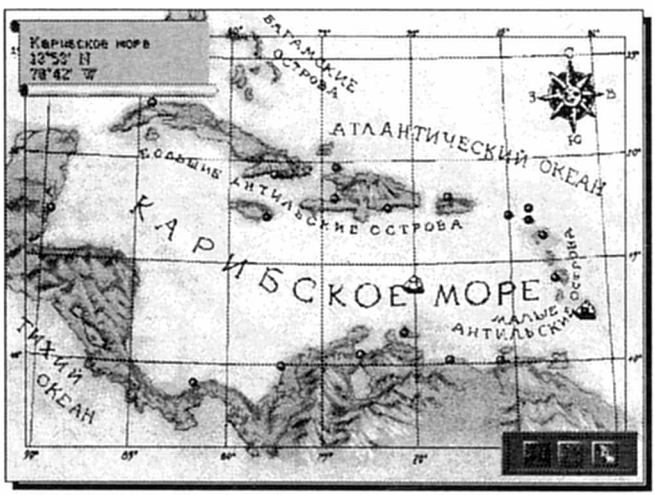
***Это не русификация игры. Это самая настоящая русская игра, уже завоевавшая серьезный успех в мире.***

Описывать эту игру мы не будем. Скажем только, что она гораздо лучше своих ближайших аналогов **Uncharted Waters** (живее и динамичнее) и **Pirates! Gold** (свободна от многочисленных "проколов"). Так что для тех, кто не в ладу с английским языком, наконец-то вышла игра на русском языке с глубоким содержанием, объединяющая в себе и черты "стратегии" и "адвентюры" и "менеджмента", рассчитанная на многие недели игры и удовлетворяющая по всем параметрам требованиям сегодняшнего дня.

С описанием техники "быстрого старта" и "стратегии победы" Вы можете познакомиться в вышеупомянутых журналах **PC-Forum** и **PC-Help**, а мы же в заключение отметим, что приобретая лучшие программы отечественных разработчиков Вы делаете немалый вклад в то, чтобы в России как можно быстрее наладилось производство таких высококачественных программ, как эта.

Попробуйте купить ее и ОБЯЗАТЕЛЬНО ЗАРЕГИСТРИРУЙТЕСЬ у производителя. Вы непременно испытаете непередаваемое чувство гордости от своей сопричастности к тому, чтобы наши программисты наконец-то стали жить и работать в России, а не батрачить на западного дядю, который больше платит.

• • • • •






**Материал AVVA-MM, 1996**
**Издательство SOFTEL Ltd, 1996**

# Не все то золото, что на CD

***(по пакету "Энциклопедия кино")***

© *Сергей Пацюк, 1996.*

*Программа предоставлена дружественной компанией, не имеющей никакого отношения к качеству сей "Энциклопедии"*

Сразу предупредим пользователей Win'95, что прежде, чем Вы поимеете неосторожность вставить этот диск в компьютер, отключите автозагрузку диска, иначе на следующие пять минут рискуете оказаться рабом составителей энциклопедии и ждать, изнывая от безысходности, пока программа будет бесконечно дергать CD-ROM дисковод и жить своей внутренней сложной и, видимо, ужасно важной жизнью, совершая понятные только ей самой эволюции.

Впрочем, этого процесса Вам все равно не миновать, если Вы все-таки захотите воспользоваться диском. Просто знайте, на что идете, наберитесь терпения, подкупите компьютер помощнее и CD-ROM десяти-эдак скоростной. И потом не говорите, что Вас не предупреждали!

Это сильно облегчит Вашу жизнь, когда дождавшись, наконец, изменения курсора с часов (которые показывают точное время не чаще двух раз в сутки) на долгожданную стрелочку, Вы по неосторожности щелкнете мышкой по какой-нибудь абсолютно-непонятно-для-чего-нужной кнопке главного меню, оформленного в лучших традициях мрачного символизма.

Впрочем, одна кнопка очень понятна и очень полезна. Если Вам посчастливится, и программа выделит Вам наконец время для управления, жмите смело на изображение приоткрытой двери. Не пройдет и минуты, как программа, оскорбившись, отторгнет Вас из своих пищеварительных объятий, и Вы сможете перевести дух и, соблюдая нелишние здесь предосторожности, аккуратно удалить горемычный диск из дисковода.)

Так что будьте, пожалуйста готовы претерпевать упомянутые в начале статьи коллизии при каждом Вашем чихе и шевелении мышкой. Большинство кнопок меню, видимо, предназначено для каких-то гениальных перенастроек поисковой системы базы данных и, судя по мучениям компьютера, создается ощущение, что при этом или лазерный диск переписывается в новом порядке, или срочно доснимаются входящие в энциклопедию "7800 зарубежных фильмов 1915 — 1995 г.г."

Да, чуть не забыл! Обязательно отключите звук, иначе при этом все время будете слышать какой-то жуткий стук, который по задумке наверное должен соответствовать стрекотанию кинопроектора времен "до исторического материализма". Это удалось вычислить, сопоставив полтергейстовые шумы с судорожными подергиваниями изображенного в главном меню фрагмента катушки с пленкой.

Нисколько не удивляет и полное отсутствие какого-либо "хелпа" по системе меню, потому что он тут же нашелся в бумажке, любезно засунутой в коробку "сидюка". Видимо, это такая форма борьбы с пиратством. На трех страничках этой "раскладушки" изображены экраны всех трех натужно достигнутых разработчиками видов, с уже упомянутыми непонятными кнопками, с абстрактными пиктограммами, фрагментом катушки и киношной хлопушкой. К элементам управления меню вывороткой белым по светлому сделаны лаконичные надписи, поясняющие беспросветную тупость пользователя. Надписи на, казалось бы, русском языке,

а чтобы он, пользователь, окончательно понял, во что впутался, линии к отдельным кнопкам проложены таким образом, что проследить их даже вооруженным глазом — задача очень отдельная. Лучше воспользоваться карандашом.

Скажем честно, нам впервые довелось подержать в руках столь абсолютный **пример того, как ни в коем случае нельзя делать мультимедийный продукт**, даже если такая пакостная мысль однажды нагноится в нашем болезненном воображении.

Достаточно похвалив оболочку, попробуем обругать ее начинку.

Фильмов в базе покоится действительно много. Жаль, что извлекать их на свет божий задача такая непосильная, что вообще отбивается охота интересоваться кино. Если у Вас бездна времени и терпежа, фильмы можно сортировать по жанру, странам, году выпуска, чьей-то художественной или коммерческой оценке, завоеванным призам и наградам, по возрастным ограничениям, режиссерам, авторам, персонажам, а также по актерам и почему-то отдельно по актрисам.

Положите по паре минут на каждый параметр сортировки, и Вы поймете, почему знакомство с программой "оставляет желать..."

К сорока фильмам энциклопедии имеются довольно длинные фрагменты живого видео. С облегчением выйдя из-под оболочки диска, и открыв каталог с .AVI-файлами, их можно благополучно и с превеликим удовольствием просмотреть стандартными средствами Win'95.

К каждому фильму имеется аннотация. Можно было бы долго распинаться по этому поводу, но лучше дословно привести фрагмент сопроводительного README-файла:

"Просим изв**е**нения за некоторые текстовые погрешности в аннотациях к фильмам."

Как говорится: "...изв**е**ните, в текст в'ралась очепятка..."

Зато видеофрагменты фильмов сопровождаются голосом за кадром. С одной стороны, это хорошо, потому что сравнивая текст с голосом, обнаруживаешь, что у "диктора" язык не поворачивается произносить некоторые перлы, и он на ходу импровизирует, выходя из ситуации. С другой стороны, от диктора как-то ожидаешь хотя бы некоторых профессиональных навыков или, на худой конец, хотя бы знания отдельных правил русского языка, но видно и с этим что-то не сложилось.

Впрочем, несмотря ни на что, видно, что люди старались сделать нам подарок, и они таки его сделали! Еще одна цитата из README-файла:

"Если в Вашем IBM PC нет CD-ROM-дисковода, то приобретите его, а пока что, "Энциклопедию кино", подобную этой, правда одну лишь текстовую информацию (естественно, без видеофрагментов, звука и графического интерфейса), Вы можете получить из более простой дискеточной версии подобно приложению по 600 фильмам 1996 года, которая поставляется только в подарочной упаковке."

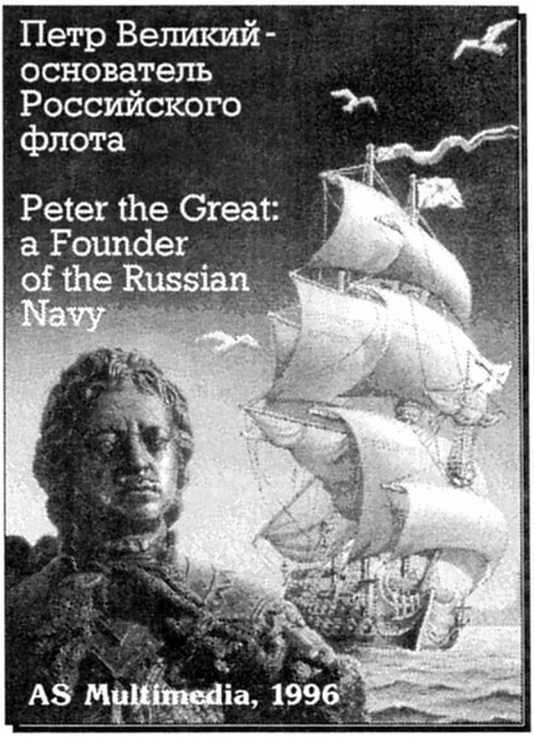
Так что если Вы, хапнув по дешевке сидюк "в только подарочной упаковке", радостно придя домой вдруг обнаружили, что "... в Вашем IBM PC нет CD-ROM-дисковода...", то не спешите рвать у себя разные волосы, а вовсе даже наоборот, радуйтесь! Вам повезло! Вы можете перед прочтением сжечь этот наш пасквиль на хороших людей, и запустить с "подарочной" (халявной ?) дискеты "..."Энциклопедию кино", подобную этой, правда одну лишь текстовую информацию (естественно, без видеофрагментов, звука и графического интерфейса)..." то есть на самом деле старый добрый "ВИДЕО-ЛОЦМАН", который уже давно был, есть и будет "...отличным подарком Вашим друзьям-видеоманам! Экономит время и деньги, не занимает места! Работает на любом IBM PC у Вас дома или на работе. Прост в обращении как 2x2!" Текст в кавычках дословно взят из бумажки, приложенной к дискете.

И это действительно так! "ВИДЕО-ЛОЦМАН" — вполне замечательная, давно известная программа, которая со свистом работает даже на 286-х пращурах и, как оказалось, к счастью "...без видеофрагментов, звука и графического интерфейса..."

Вот как бывает, когда к паре-тройке полезных мегабайтов наспех пристегивают полгигабайта файлов .AVI и еще полста мегабайтов сомнительной оболочки, выпекая таким образом "мультимедию"...

В заключение хочется поблагодарить фирму "AVVA-MM" за подарочную дискету с неплохой (в своем классе) программой "ВИДЕО-ЛОЦМАН", а издательству "SOFTEL Ltd." пожелать новых творческих успехов!

● ● ● ● ●




*Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа" (ул. Маросейка, д.6/8, тел.921-77-77)*

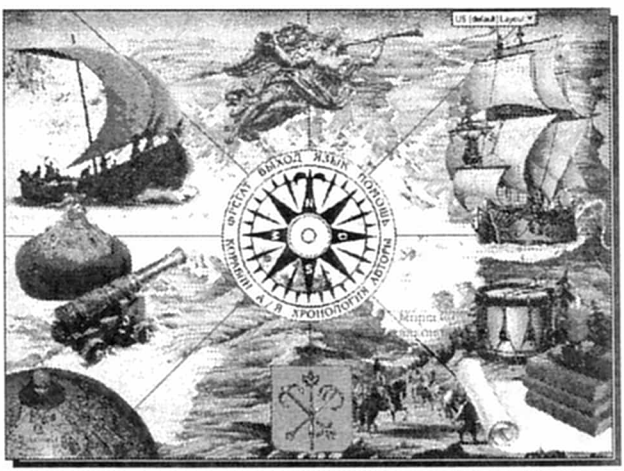
© *Георгий Евсеев, 1996.*

Сейчас, когда производство мультимедийных CD-ROM дисков в нашей стране находится в зачаточной стадии своего развития, обычно требуется какое-то из ряда вон выходящее событие, чтобы подвигнуть авторов на создание подобного творения. Этот диск как раз подоспел к празднованию трехсотлетия существования Российского военного флота.

С самого начала Вас возможно удивят и напугают требования к Вашему компьютеру: разрешение не меньше чем 800x600 при не меньше чем 64000 различных цветов. Это кажется более чем чрезмерным, и хотя программа может пойти и в том случае, если эти требования не будут удовлетворены, качество изображения будет ниже всякой критики. Однако, после того как первый ужас в связи с такими запросами пройдет, особенно если Ваш компьютер "держит марку" и способен удовлетворить их, можно переходить к рассмотрению продукта по существу.

Затребованный режим используется на все сто процентов. В принципе, в последнее время уже начинаешь привыкать к стандарту 640x480x256. Здесь же еще более крупные высококачественные картинки и полноэкранные полноцветные графические меню производят изумительное впечатление, во многом превосходя аналогичные зарубежные продукты.

Диск включает в себя около десяти тематических разделов, а также хронологическую таблицу и каталоги-индексы. Тематические разделы представляют собой слайд-фильмы, сопровождаемые дикторским текстом. Иллюстрации высокого разрешения смотрятся просто прекрасно, хотя недостатком программы является явно слишком маленький набор видеороликов. Их мень-






ше десятка, и по большей части они представляют собой фрагменты из художественных фильмов на историческую тему. Специальная анимация демонстрирует строительство фрегата в восемнадцатом веке.

Прочие иллюстрации (около 300) напротив довольно разнообразны и нестандартны. В их число входят старинные картины и гравюры, редкие документы, предметы того времени.

Механика слайд-фильмов ставит пользователя в несколько пассивное положение, вынуждая его, главным образом, следовать заранее намеченным авторами линиям просмотра. Перекрестные ссылки между разделами отсутствуют, так что динамический поиск нужной Вам информации несколько затруднен. С другой стороны, в рамках каждого отдельного раздела предлагаемая информация очень разнообразна и часто представляет материал под неожиданным углом зрения.

Вы можете в любой момент прервать демонстрацию слайд-фильма и перейти в режим свободного просмотра. Гипертекстовые ссылки в тексте позволяют лишь увидеть вспомогательное текстово-графическое окно с дополнительной информацией по интересующему Вас вопросу.

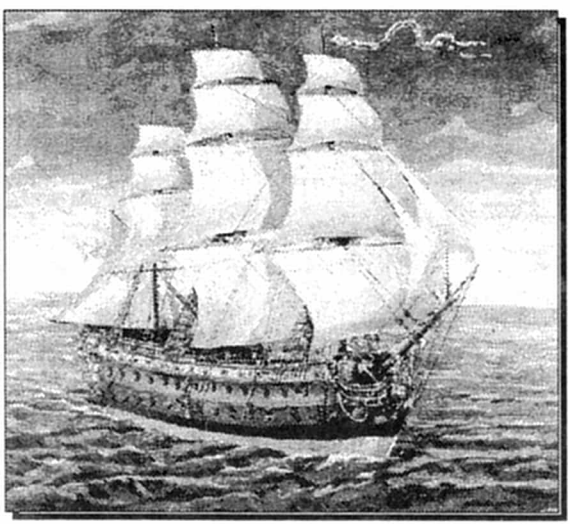
Переход от раздела к разделу довольно-таки прост, и Вы сможете в любой момент переместиться в соответствующее место. В поиске Вам может помочь алфавитный указатель или хронологическая таблица, к сожалению, прямой поиск по ключевым словам не предусмотрен. Жаль также, что не хранится история работы с продуктом, так что простой способ вернуться к уже виденной странице отсутствует.

Очень полезен и вспомогательный справочный раздел, включающий в себя указы Петра Первого, библиографию изданий, посвященных ему и Российскому флоту, а также словарь морских терминов.

Программа создана двуязычной, Вы можете общаться с ней, по желанию, на русском или английском языке.

В целом продукт очень оригинален и неплох. Он производит вполне профессиональное впечатление, что, к сожалению, можно сказать далеко не обо всех мультимедийных продуктах, созданных у нас в России.

● ● ● ● ●



# Уважаемые читатели!

К нам часто обращаются с вопросом, можно ли приобрести те энциклопедии, о которых мы пишем, у нас в России, и как это сделать. По многочисленным просьбам мы публикуем каталог того, что сегодня уже можно приобрести в России. Здесь представлены только "фирменные" издания, никаких пиратских подделок.

Теперь о том, как их приобрести. Вам достаточно написать (позвонить) нам в редакцию, сообщить свой почтовый адрес, и мы вышлем Вам бланк-заказ и прайс-листы. Кстати, наши подписчики получают все это регулярно и автоматически вместе с очередными выпусками журналов. Если Вы не подписчик наших изданий, пожалуйста приложите заполненный конверт.

Если Вы желаете, чтобы в следующем выпуске нашего журнала мы рассказали о какой-либо энциклопедии из приведенного ниже каталога, Вам достаточно обратиться. Мы с удовольствием расскажем о том, что Вас интересует.

***Условные обозначения:***

Упаковка **Box** — фирменная красочная коробка.

Упаковка **Jewel Case (JC)** — стандартная пластмассовая коробочка.

***i-Пресс***

## Энциклопедии от компании Dorling Kindersley

**AMA Family Medical Guide** .....Box
**Castle Explorer** .....Box
**Children's Multimedia Dictionary** .Box
**Encyclopedia of Space & Universe** .....Box
**Encyclopedia of Nature**.....Box
**Encyclopedia of Science**.....Box
**History of the World** .....Box
**Photo Series: Birds** .....Box
**Photo Series: Cats** .....Box
**Photo Series: Children** .....Box
**Photo Series: Wild Animals**.....Box
**Virtual Reality: Bird** .....Box
**Virtual Reality: Cat**.....Box
**Virtual Reality: Dinosaur** .....Box
**Stowaway** .....Box
**My First Increadible Amazing Dictionary**.....Box
**PB. Bear's Birthday Party**.....Box
**The Way Things Work**.....Box
**Ultimate 3D Skeleton** .....Box
**Ultimate Human Body**.....Box
**World Explorer** .....Box
**World Reference Atlas** .....Box

## Энциклопедии от компании American MPC

**American Astranauts** .....JC
**American Space Exploration**.....JC
**Cosmonauts** .....JC
**Earth from Space** .....JC
**Edge of Forever**.....JC
**Eurospace Adventure** .....JC
**Exploring the Solar System** .....JC
**Mission to Mars**.....JC
**Rockets to Space** .....JC
**Russian Air Power** .....JC
**Russian Rockets** .....JC
**Russian Space Odissey**.....JC
**Russian Space Stations** .....JC
**Russian War Ships**.....JC
**Spacecraft Encyclopedia** .....JC
**US Air Power**.....JC
**US Aircraft Carriers**.....JC
**US Battleships & Cruisers**.....JC
**US Destroyers & Fregates** .....JC
**US Fighter Jets**.....JC
**US Missiles** .....JC
**US Sea Power**.....JC
**US Shuttle Fleet**.....JC
**US Submarines** .....JC
**Voyager Legacy** .....JC

## Энциклопедии от компании Microsoft

| | | | |
|---|---|---|---|
| 500 Nations | Box | Encarta'96 | Box |
| Art Gallery | Box | Encarta'96 World Atlas | Box |
| Bookshelf'94 | JC | Explorapedia: World of Nature | Box |
| Bookshelf'96 | Box | Explorapedia: World of People | Box |
| Cinemania'96 | Box | Music Central'96 | Box |
| Complete Basketball | Box | Musical Instruments | Box |
| Composer Collection (3CD) | Box | Oceans | Box |
| Dangerous Creations | Box | Ultimate Robot | Box |
| Dinosaurs | Box | World of Flight | Box |
| Dogs | Box | | |

## Энциклопедии от компании E.M.M.E Interactive

| | | | |
|---|---|---|---|
| Cannes Film Festival | Box | The Medici | Box |
| Clothes we wore (2CD) | Box | Uffizi Museum | Box |
| Great Myths & Legends | Box | Van Gogh: The Man, His Life | Box |
| Great Museums of Europe, vol.1 | Box | Vatican City | Box |
| Great Museums of Europe, vol.2 | Box | Voyage in Egypt | Box |
| Introduction to Archeology | Box | Voyage in France | Box |
| Le Grand Louvre (2CD) | Box | Voyage in Greece | Box |
| Leonardo da Vinci: Paintings | Box | Voyage in Italy | Box |
| Mastery of Michelangelo | Box | Voyage in Spain | Box |
| Paule Cezanne | Box | Renaissance of Florence | Box |

## Энциклопедии от компании ZANE Publishing

| | | | |
|---|---|---|---|
| Art & Music: Baroque Era | Box | History through Art—7: Romanticism | Box |
| Art & Music: Impressionism | Box | History through Art—8: Pre-Modern | Box |
| Art & Music: Renaissance | Box | History through Art (1-4) (4CD) | Box |
| Art & Music: Romanticism | Box | History through Art (5-8) (4CD) | Box |
| Art & Music: Surrealism | Box | CRIME: Collection (6CD) | Box |
| Art & Music: 18th Century | Box | CRIME: Enc. of 20-th Century Murder | Box |
| Art & Music: 20th Century | Box | CRIME: Enc. of Assasination | Box |
| Art & Music: (4CD) | Box | CRIME: Enc. of Con Artists | Box |
| Ages of Evolution in Art (4CD) | Box | CRIME: Enc. of Criminal Language | Box |
| History through Art—1: Ancient Greece | Box | CRIME: Enc. of Lawmen and Outlaws | Box |
| History through Art—2: Ancient Rome | Box | CRIME: Enc. of Organized Crime | Box |
| History through Art—3: Middle Ages | Box | Isaac Asimov's Astronomy (6CD) | Box |
| History through Art—4: Renaissance | Box | History of Music (4CD) | Box |
| History through Art—5: Baroque | Box | Revolutions in Art & Music (4CD) | Box |
| History through Art—6: Enlightenment | Box | Shakespear Collection (3CD) | Box |
| | | World History (4CD) | Box |

## Мультимедийные издания по темам

### *Искусство, живопись*

| | | |
|---|---|---|
| **20-th Century Art** | *Fondation Maeght* | Box |
| **Ancient Egiptian Art** | *Digital Collections* | Box |
| **Cezanne: Portrait of My World** | *Corbis* | Box |
| **Great Artists** | *Attica* | Box |
| **Great Paintings: Frick Collection** | *Digital Collections* | Box |
| **Le Louvre** | *Imagine the World* | Box |
| **Masterworks of Japanese Pinting** | *Digital Collections* | Box |
| **Rodin** | *Oda Laser* | Box |
| **Survey of Western Art** | *TDC Interactive* | Box |
| **The Age of Bruegel** | *Oda Laser* | Box |
| **The Age of Van Eyck** | *Oda Laser* | Box |
| **The Age of Vermeer** | *Oda Laser* | Box |
| **Vermeer** | *New Media* | Box |

### *История, религия*

| | | |
|---|---|---|
| **Brief History of Time** | *MIP* | Box |
| **Events that Changed the World** | *ICE* | Box |
| **Exploring Ancient Cities** | *Sumeria* | Box |
| **Exploring Castles** | *Anglia* | Box |
| **Exploring the Lost Maya** | *Sumeria* | Box |
| **Great Generals** | *Flagtower* | Box |
| **Ideas that Changed the World** | *ICE* | Box |
| **Lost Treasures of the World** | *MIP* | Box |
| **Napoleon: Europe & the Empire** | *Infogrames* | Box |
| **Napoleonic Wars** | *Funsoft* | Box |
| **Nelson & His Navy** | *Anglia* | Box |
| **Origines of Mankind** | *Maris* | Box |
| **Pathways through Yerusalem (2CD)** | *Future Vision* | Box |
| **View of Islam** | *Future Publishers* | Box |
| **Vikings!** | *Anglia* | Box |
| **War in the Pacific** | *Flagtower* | Box |
| **World War I** | *Flagtower* | Box |
| **World War II (2CD)** | *Flagtower* | Box |
| **World War II (2CD)** | *Flagtower* | JC |
| **World War II Encyclopedia** | *Attica* | Box |
| **World War II Encyclopedia** | *Softkey* | JC |
| **World War II Global Conflict** | *Yorkshire TV* | Box |
| **World War II Sources & Analysis** | *Yorkshire TV* | Box |

### *Наука и техника*

| | | |
|---|---|---|
| **Car Care (2CD)** | *Action!* | JC |
| **Driving Instructor (2CD)** | *Europress* | Box |
| **Hubble Space Telescope** | *Softkey* | JC |
| **Industrial Revolution** | *Anglia* | Box |
| **Media Factor: Cars** | *Andromeda* | Box |
| **Media Factor: Planes** | *Andromeda* | Box |
| **Media Factor: Space** | *Andromeda* | Box |
| **Space Race** | *Flagtower* | Box |
| **Ultimate Einstein** | *MIP* | Box |
| **Wings: Korea to Vietnam** | *Maris* | Box |
| **Wings: Midway to Hiroshima** | *Maris* | Box |
| **Wings: Saigon to Persian Gulf** | *Maris* | Box |

### *Музыка*

| | | |
|---|---|---|
| **Bach Brandenburg Con. 1-3** | *LaserLight* | JC |
| **Bach Brandenburg Con. 4-6** | *LaserLight* | JC |
| **Bach: Masters of Clas. Music** | *LaserLight* | JC |
| **Beethoven: 5-th Symphony** | *LaserLight* | JC |
| **Blues Guitar, vol.1** | *Sales Curve* | Box |
| **Blues Piano, vol.1** | *Sales Curve* | Box |
| **Chopin: Masters of Clas. Music** | *LaserLight* | JC |
| **Guide to Classical Music** | *Attica* | Box |
| **Jazz Greats** | *DDC Interactive* | Box |
| **Jazz Guitar vol.1** | *Sales Curve* | Box |
| **Mozart: Masters of Clas. Music** | *LaserLight* | JC |
| **Multimedia Music Book: Mozart** | *Ultra Media* | JC |
| **Music Workshop, 2-nd Edition** | *Walnut Greek* | JC |
| **Paul Guilbert Rock Guitar** | *Sales Curve* | Box |
| **Peter Gabriel: Xplora** | *Real World* | Box |
| **Professional DJ** | *AIM* | JC |
| **Professional Music Producer** | *AIM* | JC |
| **Professional Music Producer II** | *AIM* | JC |
| **Shubert: Masters of Clas. Music** | *LaserLight* | JC |
| **Tchaikovsky: Mast. of Clas. Mus.** | *LaserLight* | JC |
| **Verdi: Masters of Clas. Music** | *LaserLight* | JC |
| **Vivaldi: Masters of Clas. Music** | *LaserLight* | JC |
| **Wagner: Masters of Clas. Music** | *LaserLight* | JC |
| **Woodstock** | *Time Warner* | Box |

### *Образование*

| | | |
|---|---|---|
| **Arthur's Birthday Suprise** | *Living Books* | Box |
| **Arthur's Teacher Trouble** | *Living Books* | Box |
| **Being a Scientist** | *Anglia* | Box |
| **Chemistry** | *WinMicro* | JC |
| **Complete Algebra** | *ProOne* | Box |
| **Compton's Encyclopedia 1996** | *Compton* | Box |
| **Compton's Encyclopedia 1996** | *Compton* | Book |
| **Discover Astronomy** | *Maris* | Box |
| **Elements** | *Yorkshire TV* | Box |
| **Grolier's Encyclopedia 1996** | *Grolier* | Box |
| **Harry & the Haunted House** | *Living Books* | Box |
| **High School Chemistry** | *Sequoia Business* | Box |
| **Hutcjinson's Encyclopedia 1996** | *Attica* | Box |
| **Interactive Periodic Table** | *Attica* | Box |
| **Just Grandma and Me** | *Living Books* | Box |
| **Kids Art Center** | *EA Kids* | Box |
| **Kids Typing** | *Sierra* | Book |
| **Little Monster at School** | *Living Books* | Box |
| **Math Library +: Algebra** | *Aces Research* | Box |
| **Math Library +: Calculus** | *Aces Research* | Box |
| **Math Library +: Geometry** | *Aces Research* | Box |
| **Math Library +: Statistics** | *Aces Research* | Box |
| **Math Library +: Trigonometry** | *Aces Research* | Box |
| **New Kid on the Block** | *Living Books* | Box |
| **Planets** | *MIP* | Box |
| **Tortoise and the Hare** | *Living Books* | Box |
| **Webster's Interactive Encycl.** | *Focus* | JC |

### *Природа, география*

| | | |
|---|---|---|
| **Animal Kingdom Mediaclips** | *Aris* | JC |
| **Animals 2.0** | *Mindscape* | Book |
| **Animals vol.2** | *Mindscape* | Box |
| **Animals of the World** | *Chestnut* | JC |
| **Antarctica** | *Cambrix* | Box |
| **British Isles from the Air** | *Anglia* | Box |
| **Encyclopedia of Butterflies** | *Funsoft* | Box |
| **Encyclopedia of Dinosaurus** | *Funsoft* | Box |
| **Enc. of the Living World** | *Funsoft* | Box |
| **Enc. of Whales & Dolphines** | *Funsoft* | Box |
| **Endangered & Threatened Species** | *Quanta Press* | JC |
| **Endangered Wildlife** | *Global Software* | Box |
| **Garden Wilflife** | *Anglia* | Box |
| **Gardening Handbook** | *CD Titles* | JC |
| **Ghosts** | *Funsoft* | Box |
| **Global Explorer** | *Delorme Mapping* | Box |
| **Great Barrier Reef** | *Webster* | Box |
| **ITN European Video Atlas** | *Attica* | Box |
| **Land & Air** | *Yorkshire TV* | Box |
| **Land Designer 3D** | *Sierra* | Box |
| **Looking at Animals** | *Anglia* | Box |
| **Media Factor: Mammals** | *Andromeda* | Box |
| **Physical World** | *Yorkshire TV* | Box |
| **Real Picture World Atlas** | *Cambrix* | Box |
| **Reptiles** | *Funsoft* | Box |
| **Seashore Life** | *Anglia* | Box |
| **Sharks** | *Discovery Channel* | Box |
| **Volcanoes: Life on the Edge** | *Corbis* | Box |
| **Water** | *Yorkshire TV* | Box |
| **World Atlas 6.0** | *Mindscape* | JC |
| **Zoo Guides: Butterflies** | *ReMedia* | Box |
| **Zoo Guides: Whales & Dolphines** | *ReMedia* | Box |

### *Языкознание, словари*

| | | |
|---|---|---|
| **Games in English** | *Syracuse* | JC |
| **Games in German** | *Syracuse* | JC |
| **Games in Spanish** | *Syracuse* | JC |
| **Learn English** | *Syracuse* | JC |
| **Oxford Compendium** | *Oxford University* | Box |
| **Oxford Concise Dictionary** | *Oxford University* | Box |
| **Oxford Dictionary of Quotations** | *Oxford University* | Box |
| **Oxford French Dictionary** | *Oxford University* | Box |
| **Oxford Reference Shelf** | *Oxford University* | Box |
| **Oxford Thesaurus** | *Oxford University* | Box |
| **Webster's New World Dictionary** | *Wiz Technology* | JC |

### *Медицина*

| | | |
|---|---|---|
| **A.D.A.M: The Inside Story** | *A.D.A.M.* | Box |
| **Health** | *Softkey* | Box |
| **Herbalisdt** | *Hopkins* | Box |
| **History of Medicine (2CD)** | *Flagtower* | Box |
| **Virtual Body** | *IVI Publishing* | JC |

# Вниманию компаний, поставляющих персональную вычислительную технику




Издательство **"Инфорком-Пресс"** и объединенная редакция журналов **PC-Review, PC-Help, PC-Forum, PC-Express, АвтоSTART** и **CDROM-Review** подготовило к выпуску книгу:

## Персональный компьютер: Выбор. Покупка. Освоение.

Книга предназначена для использования в качестве сопроводительной инструкции, прикладываемой к компьютеру.

Книга ориентирована на то, чтобы дать ответ на вопросы покупателей и начинающих пользователей, возникающие в период принятия решения о покупке компьютера и в начальный период его освоения.

Книга позволяет:

- снизить нагрузку на инженеров и менеджеров в период общения с клиентом до покупки, во время покупки, в первые дни после покупки. Потребитель найдет в ней ответы на большинство вопросов, на которые обычно приходится отвечать Вашим менеджерам и инженерам;
- повысить производительность труда персонала фирмы и увеличить объем продаж;
- способствовать росту престижа и популярности компании.

Книга исполняется "под заказ" и персонализируется под каждого заказчика отдельно. Персонализация включает без дополнительной оплаты:

- оформление четвертой страницы обложки "под заказчика";
- четыре рекламных полосы заказчика в блоке книги;
- выделенный цветом колонтитул с реквизитами заказчика на каждой странице.

Заказы на исполнение "персональных" тиражей принимаются в объеме от 2000 экз. и выше.

По всем вопросам просим обращаться:

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

✔ **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)




- Москва, радиорынок в Митино (суб., воскр. с 9 до 15). Метро "Тушинская", далее автобусом; или электропоездом до пл.Трикотажная Рижского напр.
- Москва, **"Московский Дом Книги",** ул.Новый Арбат, д.26.
- Москва, **"БиблиоГлобус",** ул.Мясницкая, д.6.
- Москва, Фирма **"ВАМ-1".** 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.
- Екатеринбург, ул. Челюскинцев, 23. Магазин **"Книги"** (у ж/д вокзала).
- Екатеринбург, ул. К.Либкнехта, 16, маг. **"On-Line"**
- Екатеринбург, магазин **"Электроника",** Первомайская, 16.
- Екатеринбург, Фирменные киоски газеты "Комсомольская Правда" фирмы **"Спектр":** Площадь 1905г.; ул.8-го Марта/Большакова; ул.Азина/Свердлова; ул.Бардина, 21; универсам "Белореченский"; универсам "Заречный"; проспект Ленина/Гагарина; ул.Крауля/Пирогова; ул.Заводская/Фролова; ул.Блюхера (окружной универмаг); ул.Тверишина (площ.Обороны); ул. Малышева/Луначарского; просп.Космонавтов, 3-й км; просп. Космонавтов, 52; 40 лет Октября/Уральский рабочий.
- Одесса, **"AcashiSoft",** тел.33-71-71. Широкий выбор CD-ROM изданий и литературы по программному обеспечению.
- Ростов-на-Дону, **"ЭЛИС",** Буденновский пр-т, 20, комн.410. Тел.86-32, 62-50-78. Компьютеры, копировальная техника, радиостанции.
- Ростов-на-Дону, Радиорынок, ул.Кручинина.
- Тольятти, маг.**"Факел"**; маг.**"Новинка"**
- Ярославль, ул.Свободы, д.36 (казармы). Фирма **"Пролог".** Тел. 32-00-66. Здесь же Вы можете приобрести программное обеспечение на CD ROM и необходимые узлы и комплектующие.
- Украина, г.Днепропетровск, ул. Шевченко, 34, фирма **"ЭКОС"**

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

Отпечатано в типографии Росморфлота

# i-Press представляет свои издания

**PC-Review** — электронное издание. Первый в России электронный журнал по компьютерным играм. Издается с 1994 года. В августе 1996 года вышел в свет 29-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 содержанию журнал вышел на первое место в мире среди электронных изданий по компьютерным играм.**

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.

# The Rise and Rule of Ancient Empires

