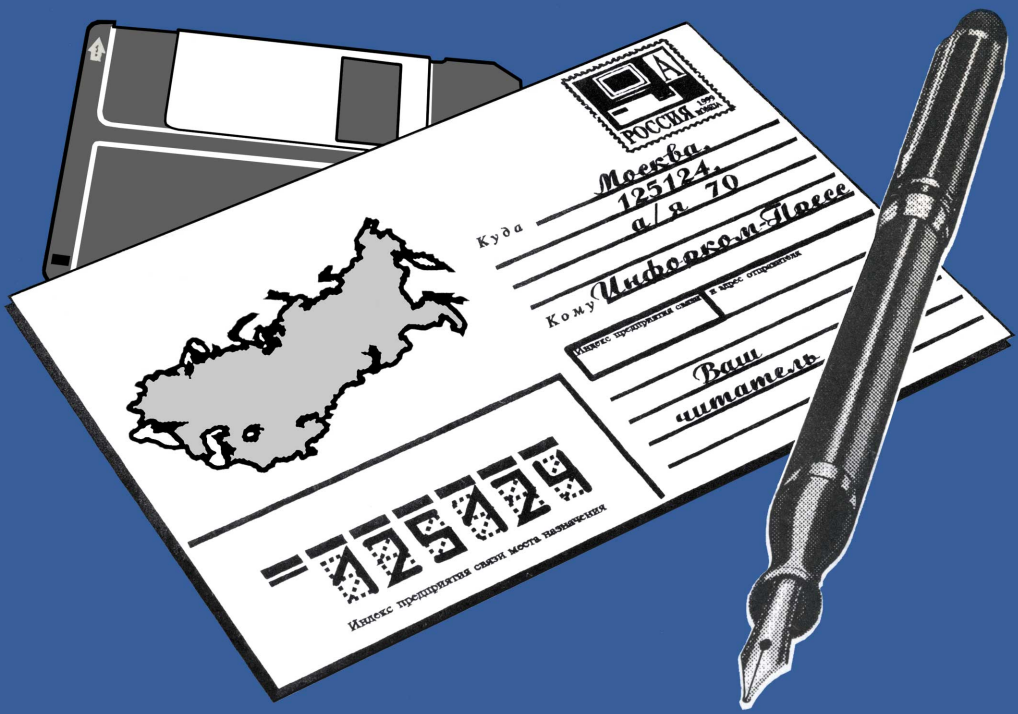
INFORCOM PRESS

3

PC FORUM



Издательство "Инфорком-Пресс"

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

Административная группа:

Николай Рыжов,
Ирина Симонович

Редакционно-издательская группа:

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

Координатор:

Сергей Симонович

Учредитель:

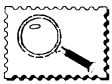
АОЗТ "Инфорком-Пресс"

Благодарности:

Особую признательность выражаем нашим 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.

ИСКУССТВО ВЫЖИВАНИЯ 

КАК МЫ ИГРАЕМ 

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ПОДХОД 

СВЕТСКАЯ ХРОНИКА 

МОЕ МНЕНИЕ 

ГОРЯЧАЯ ЗОНА 

ПЕРЕПИСКА 

РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА 

2 Warhammer: Стратегия игры

"Система правил **Warhammer** практически неизвестна у нас, но очень широко распространена за рубежом..."

12 Sea Legends: Стратегия победы

"По-настоящему насладиться этой игрой можно лишь медленно проникая в нее, разнашивая по ноге, пока она не станет привычной и удобной..."

17 Space Bucks: Стратегия победы

"Одержать уверенную победу в **Space Bucks** вполне возможно без строительства высокоиндустриальной империи и экстенсивного промышленного развития..."

20 Как я штурмовал Curses

В этой работе как в зеркале отразились четыре основных достоинства жанра Interactive Fiction (IF).

29 Aces over Europe и "примочки" к игре

"**Aces over Europe** — настоящее пиршество для любителей имитаторов воздушного боя..."

39 Treasure Quest: Квест на миллион долларов

В ближайшие три года кто-то найдет сокровище в миллион долларов. Может быть это будете Вы. Посмотрите, что пишут об этой игре...

49 "Бродяга" и его потомки

"Вместе с Interactive Fiction "восстал из небытия" и другой жанр... Его происхождение еще более туманно..."

57 "Поддавки" или кусочек из жизни программиста

"...Опять цены снижают, зарплату повышают. Как всегда по просьбам трудящихся. Шахтеры бастуют, требуют остановки выплаты зарплаты..."

58 Письма

63 Реклама

64 Наши дистрибуторы

WARHAMMER

Mindscape, 1995

SHADOW OF THE HORNED RAT ™

Стратегия игры

© Георгий Евсеев, 1996.

В играх жанра Wargames все основные приемы давно известны. Как говорил в свое время Наполеон, "Бог на стороне больших батальонов". В абсолютном большинстве игр стратегия так или иначе сводится к этому нехитрому изречению, причем в более упрощенной форме, чем в реальной жизни. Мы должны действовать так, чтобы наших войск было много в том месте сражения, где решается его исход. Как ни назови подвиды такого подхода — "все на одного", "разделяй и властвуй" или "стреляй из-за угла" — по большом счету в любой игре приходится использовать одни и те же стратегические и тактические приемы.

Впрочем, реализуются они каждый раз по-разному, и зачастую приходится потратить много времени, чтобы найти правильный подход в конкретной игре. Игра **Warhammer** содержит достаточно много оригинальных моментов, чтобы даже опытный игрок не смог справиться с этой игрой с первой попытки.

Что такое Warhammer

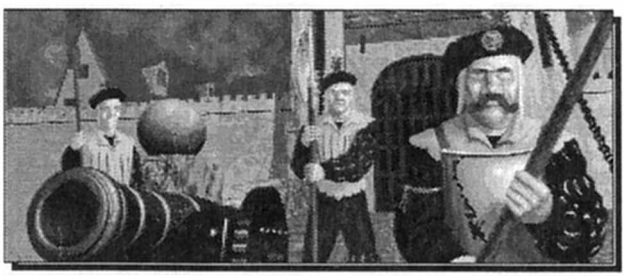
Система правил **Warhammer** практически неизвестна у нас, но очень широко распространена за рубежом. Наше плохое знакомство с ней связано с тем, что это не столько просто система правил (как AD&D), сколько активная часть индустрии настольных игр. Каждый сценарий в этой системе существует не столько как набор инструкций для руководителя игры и игроков, сколько как отдельная настольная игра с игровым полем, кубиками и фишками-фигурками бойцов.

Единая система правил в данном случае проявляется в том, что человек, купивший две разных игры этой серии, приобретает больше, чем два разных человека, имеющих по одной игре. Он сможет постепенно переходить от сражений масштаба шахматной доски, до размеров целого стола и еще дальше до больших "напольных" сражений.

Такая структура игры делает ее гораздо более интересной для держателя авторских прав, чем AD&D, поскольку возможностей для производства товара и его продажи здесь гораздо больше. Этим, видимо, и объясняется то, что до недавнего времени фирма — владелец авторских прав (Games Workshop) была категорически против того, чтобы разрешить официальный выпуск версии **Warhammer** в виде компьютерной игры. Уже более десяти лет, со времен появления первых персональных компьютеров, идут непрекращающиеся попытки создания игр на тему **Warhammer**. Во всех случаях GAMES WORKSHOP парировала их появление быстро и решительно. За этим "сериалом" закрепилась слава "неприступного", а за компанией GAMES WORKSHOP слава "непреклонной".

Никто не любит создавать себе конкурентов, и сейчас трудно сказать, что же в итоге заставило держателя авторских прав изменить свой подход в этом вопросе. Мы полагаем, что при принятии решения основную роль сыграло выдающееся качество этой игры.

Так или иначе, это случилось, и мы получили доступ к этой замечательной игре.



Компьютерная версия во многом оправдывает ожидания, и владельцу авторских прав по меньшей мере не должно быть стыдно за предоставленную лицензию.

Народы

Warhammer существует в двух вариантах: "сказочном" и фантастическом (Warhammer 40000). **Shadow of the Horned Rat** относится к первому варианту. Действие игры происходит в более-менее стандартной "сказочной Вселенной" и большинство народов, населяющих ее, известны всякому, кто интересуется жанром фэнтэзи.

Это, в первую очередь, люди, гномы и эльфы. В рамках кампании данной игры все они являются союзниками. Это не исключает того, что при других обстоятельствах (возможно, в продолжении данной игры) ситуация будет совершенно иной, и они превратятся в заклятых врагов, чему есть "исторические" прецеденты.

С точки зрения обстоятельств игры, люди представляют собой средние в плане боевых возможностей силы; гномы отличаются могучими доспехами и высокой стойкостью; эльфы — непревзойденные лучники. В ходе игры Вам не раз придется собирать комбинированные отряды, так что придется учитывать специфические возможности разных рас.

Что же касается врагов, то Вам противостоят две основные расы: орки (Orcs) и люди-крысы (Skaven). Сюжетная линия игры объясняет, почему они действуют совместно, но, несмотря на союзнические отношения между ними, Вы будете воевать с ними по отдельности.

Орки характеризуются более-менее стандартной структурой армии (об этом ниже), включающей все типы боевых единиц. Крысолюди обычно стремятся подавить Вас численностью, а также экзотическими видами оружия или магии. По боевой устойчивости орки примерно соответствуют людям, а крысы, как и положено, трусоваты.





Психология боя

Самым оригинальным моментом игры **Warhammer**, ключевым при проведении сражений, является введение психологии боя. Ничего аналогичного в других играх не наблюдалось.

Дело в том, что по разным причинам (потери численного состава, магическое воздействие, экзотические противники) боевая единица может удариться в панику и обратиться в бегство. Такая отступающая часть бесполезна в бою, весьма уязвима в случае контакта с противником, а может и вообще покинуть поле боя, если в панике добежит до его границы.

С точки зрении текущей стратегии такой бегущий отряд не принимает участия в бою и, хотя бы временно, не представляет никакой угрозы. Эффективная тактика боя должна быть ориентирована на то, чтобы противник как можно чаще оказывался в таком совершенно "неработоспособном" состоянии. Как минимум, Вы получите возможность более свободно распоряжаться своими ресурсами, в том числе иметь больше времени на размышление и значительно уменьшить возможные потери.

Виды войск

Разнообразие боевых единиц в **Warhammer** достаточно велико, хотя все они соответствуют тому, что можно было бы ожидать от "игровой Вселенной". Впрочем, кое-что кажется перебором (например, гномьи вертолеты), хотя в тот момент, когда Вы их встретите, не испытаете ничего, кроме интереса и удивления.

Войска, естественно, делятся на несколько классов, которые используются как Вами, так и противниками по-разному, в соответствии с их тактическими возможностями.

Войска для рукопашной

Рукопашный бой обычно характеризуется большими потерями с обеих сторон, так что Вы должны учитывать, что такой бой выгоден только при большом численном перевесе. Войска этого класса есть у всех рас, они делятся на пехоту и кавалерию. Пехота — самый распространенный тип боевой единицы, любой народ имеет богатый выбор разных типов таких войск. Передвигаются они довольно медленно, боевое столкновение примерно равных по численности отрядов также может длиться долго. Вам придется использовать такие войска на начальной стадии игры (просто потому, что других войск у Вас мало), но при столкновении больших армий их эффективность сильно снижается.

Кроме того, учтите, что у врагов отряды, которые выглядят как пехота, могут в реальности скрывать внутри себя, так сказать, "спецназ" (Goblin Fanatics, Eschin Assassins, Warpfire Throwers), который проявляет себя только когда ему предоставляется такая возможность. Идти на рукопашный бой с такими противниками очень рискованно.

Кавалерия есть только у людей (на лошадях) и орков (на волках и кабанах). Она передвигается быстрее пехоты и, как правило, опаснее ее в бою. Высокая скорость передвижения практически гарантирует, что, если атакованная кавалерией пехотная единица обратилась в бегство, то она будет порублена до последнего бойца.



Wagnar's Wolves

Это верно как в отношении Ваших войск, так и в отношении противника.

Стрелки

Отряды стрелков в этой игре — это лучники и арбалетчики. Логика применения таких боевых единиц хорошо известна по многим играм: они эффективны на дистанции, но не очень хороши в ближнем бою. По ходу игры Ваша тактика должна будет динамически изменяться, в частности, обстреливать врага издалека куда приятнее, чем драться с ним в рукопашную.



Mercenary Crossbows

Другим достоинством этих войск является то, что противник, долгое время находящийся под градом стрел, рано или поздно обратится в бегство. Особенно это верно в отношении людей-крыс. Отряд лучников или арбалетчиков часто способен уничтожить один-два отряда "крысиной пехоты", ни разу не войдя с ними в прямое соприкосновение.

Поэтому стрелков Вы должны, так сказать, "холить, нежить и лелеять". Это отряды, которые позволят Вам намного снизить свои потери в любом бою. Желательно располагать их так, чтобы противник не смог атаковать их любым способом. Пехота и кавалерия должны суметь связать боем тех, кто угрожает прорывом к лучникам.

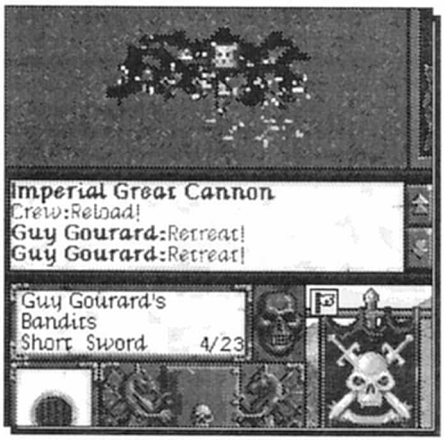
Против таких войск лучше всего действовать кавалерией, которая может рассчитывать, что ее не успеет обратить в бегство непрерывный огонь. Старайтесь приближаться к врагам не с фронтального направления и использовать для безопасного выдвижения деревья и складки местности.

Кстати, в отличие от многих других игр здесь как местность, так и стрелы настоящие. Сквозь камни, деревья и горы стрелять нельзя, а Ваш отряд, попавший на линию огня, запросто может пострадать от своих же лучников.

Артиллерия

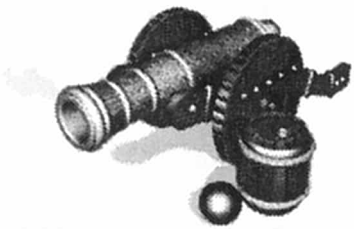
Эти войска могут казаться несоответствующими времени, когда разворачиваются события, но они крайне существенны для игры. Артиллерия (осадные машины) — это стационарные, так сказать, "пусковые установки", способные метать на большие расстояния снаряды огромной разрушительной силы.

Прямое попадание снаряда во вражеский отряд обычно приводит к тому, что до 80% его состава сразу же выводится из строя, а остальные долго болтаются по полю оглушенные, часто так и не приходя в себя до самого конца сражения.



За высокую огневую мощь приходится платить. Во-первых, артиллерийские установки не быть ни переставлены, ни развернуты в ходе боя. Вы должны в начальный момент предусмотреть основное направление атаки противника и установить артиллерию так, чтобы она была наиболее эффективна.

Во-вторых, здесь такие войска работают не с полной надежностью. Пушка может как просто не выстрелить, так и взорваться, выводя из строя себя и прислугу. Кстати, в случае гибели самой пушки, эта самая прислуга может использоваться как пехотная единица, но лучше все же избегать ее участия в сражении в таком виде.



Imperial Great Cannon Crew

В-третьих, точность стрельбы артиллерии оставляет желать много лучшего. Гарантии попадания в принципе нет. Тем не менее, дальность и частота стрельбы делают артиллерию страшнейшим оружием, которое позволит выигрывать битвы даже при колоссальном численном перевесе противника.

Для борьбы с вражеской артиллерией (Rock Lobbers и Doomdivers) старайтесь держать свои войска за пределами эффективной стрельбы. Кроме того, быстрый рывок кавалерии, желательно также через непростреливаемую зону, имеет хорошие шансы на успех. Для подготовки такого удара желательно выждать, чтобы противник увел войска, могущие помешать атаке на артиллерию.

Маги

Маги — это очень ценные боевые единицы, по своим возможностям часто не уступающие артиллерии. Каждый маг имеет в распоряжении несколько заклинаний, число которых увеличивается по мере набора опыта. Заклинания предназначены для разных нужд и обладают разной силой. Естественно, в рукопашном бою маг не слишком полезен.

В игре встречаются пять разных типов магии, причем каждый маг, разумеется, специализируется только в одном из этих типов. Три из пяти типов могут стать доступны Вам по ходу игры, а остальные два — достояние Ваших врагов.

Amber — янтарная магия. Заклинания в основном связаны с землей и существами, живущими на ней. Маг сразу будет иметь в своем распоряжении очень полезное заклинание **Curse of Anraheir**, которое замедляет движение противника и заметно увеличивает шансы на то, что этот



Amber Wizard

отряд обратится в бегство (последнее особенно верно в отношении кавалерии). По мере набора опыта ему станут доступны еще более мощные заклинания, например, **Flock of Doom** делает мага машиной смерти, чуть ли не превосходящей по мощности артиллерию.

Bright — ослепительная магия. Такая магия связана с огнем. К сожалению, самые могучие заклинания будут доступны Вам только при наборе достаточного опыта, а у Вас к моменту знакомства с таким магом будет достаточно сильная армия, чтобы его львиную долю делили между собой другие боевые единицы. Тем не менее, действие таких заклинаний как **Conflagration of Doom** или **Burning Head** очень впечатляет.

Celestial — небесная магия. Заклинания, связанные с небом и воздухом. Молнии (**Lightning** и **Storm of Shemtek**) особенно эффективны против механических конструкций (например, артиллерии) и сооружений. Такое же заклинание как **Wind Blast** способно эффективно обезвредить вражескую боевую единицу, так что она не сумеет двигаться или стрелять.

Вражеские виды магии (**Skaven** и **Waagh**) также очень своеобразны и в своем роде опасны. Уничтожение вражеских магов — нелегкая, хотя и одна из первоочередных задач. Попробуйте использовать дальнобойные средства (стрелков и артиллерию), а также свою магию. В некоторых случаях поможет рукопашная, например кавалерийский наскок.

Гиганты

Это специфические боевые единицы, которые будут в основном встречаться лишь у Ваших противников. Они не объединяются в отряды, а встречаются по одиночке, но при этом способны в рукопашной нанести такой урон, на какой способен далеко не каждый отряд.

К этому роду относятся Rat Ogre, Troll, Giant и некоторые другие чудовища. Слово "чудовище" употреблено здесь не зря, потому что эти твари бывают способны обратить противника (в данном случае Вас) в бегство одним своим видом. Борьба с такими врагами стоит в повестке дня на одном из первых мест. Лучше всего обрушиться на них стрелами и магией, кроме того могут помочь войска, защищенные от чувства страха, если у Вас такие есть.

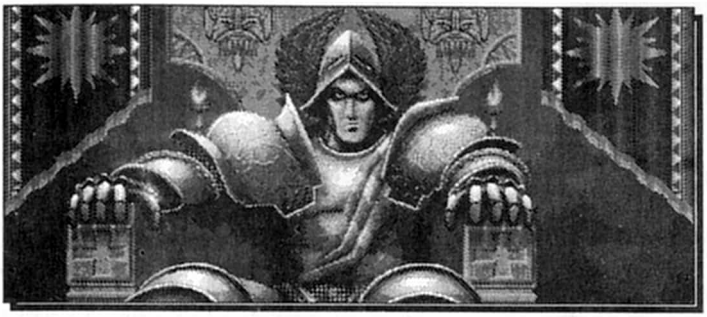
Перечень "родов войск" не полностью охватывает все, что Вы можете увидеть в игре. Пусть кое-что останется для Вас сюрпризом, приятным или неприятным, в зависимости от того, на чьей стороне будут участвовать неупомянутые боевые единицы.



Giants

Финансирование войск

Вы управляете наемной армией, а наемники любят деньги. Это значит, что за каждую проводимую битву Вы будете платить своим солдатам определенное возна-



граждение. Точно также, за участие в битвах Вы будете получать некоторые суммы денег. Проблема состоит в том, чтобы доход в целом превосходил расход, и Вы имели бы возможность поддерживать свои войска в боеспособном состоянии.

Что для этого нужно? Во-первых, аккуратность. Не рассчитывайте на то, что деньги польются бурным потоком, и Вы будете в них купаться. Излишка денег не будет, Ваша главная задача — не вылететь в трубу. Для этого надо стремиться к тому, чтобы каждая битва приносила прибыль.

Сначала внимательно прочтите информацию о предполагаемом сражении, обращая внимание на возможные штрафы или дополнительные вознаграждения. Попробуйте оценить нужные Вам войска с учетом текущего состояния финансов и будущих выплат. Некоторые "миссии" вообще не предполагают боя, в таком случае размер отряда должен быть минимально возможным. Даже если Вы сразу запланировали отряд, который позволит завершить миссию с доходом, проверьте, нельзя ли его еще сократить.

Кроме того, отряд, понесший тяжелые потери в бою, может засомневаться в Вашей квалификации как военачальника и на будущее потребовать "повышенного содержания". Уровень оплаты повышается и при наборе частями уровней опыта. Не то, чтобы стоило избегать набора опыта, но учитывать финансовые последствия этого необходимо.

Будьте готовы к тому, что с первой попытки Вы не сумеете провести битву с необходимой эффективностью. Часто, оценив загрузку войск в ходе сражения, Вы поймете, что можно было бы обойтись и меньшими силами. В таком случае намного лучше повторить битву, чем махнуть рукой на неоптимальность действий и двигаться дальше.

Помните, что истинная экономия состоит в том, чтобы расходовать деньги, если это оказывается необходимым. Далеко не все задания Вы сможете выполнять с выгодой для себя. Надо стремиться накопить финансовые резервы, чтобы иметь возможность их потратить, если в этом окажется надобность.

Начиная новую битву, прочтите про ее задачи. Если там упомянута охрана сооружений или жителей, не забывайте об этом, штрафы могут свести на нет Ваши доходы. Старайтесь перенести зону непосредственных боев подальше от этих жителей, чтобы они не попали противнику или даже Вам "под горячую руку".

Не забывайте также, что у Вас могут быть "приданные" войска, из каких-то соображений участвующие в боях бесплатно. Постарайтесь использовать их как можно эффективнее, не забывая, впрочем, и о том, что гибнут они точно так же, как и наемные войска. В каких-то ситуациях лучше сохранить их для очередного сражения, чем потерять сейчас.

И последнее. Если какие-то части стали для Вас обузой, так как Вы не уверены в том, что их удастся в дальнейшем использовать, то не сомневайтесь и увольняйте их. Экономия может показаться копеечной, но из этих копеек постепенно может сложиться не такая уж и малая сумма.

Структура сценария

В большинстве игр подобного рода (те же **Command&Conquer** и **Warcraft**) играющему предлагается набор последовательных миссий, где вслед за выполнением одной предлагается следующая. Здесь же ситуация несколько иная. Много раз по ходу игры Вам придется принимать решение, в результате которого вся последующая очередность событий изменится.

Если совсем кратко, то Вам предлагается четыре возможных набора миссий: вступительная серия, орки на южных землях, город гномов Жуфбар (Zhufbar) и земли эльфов Лорен (Loren). Эти наборы со-



единяются дополнительными миссиями на переходах от одной зоны к другой. Если первый и последний из этих наборов являются обязательными (хотя отдельные миссии все равно можно пропускать), то выполнение промежуточных наборов — это Ваше личное дело.

Однако, опыт и удовольствие, полученное играющим от игры, максимально, когда он проводит как можно больше сражений. Нетрудно догадаться, что и набор войсками опыта, и возможности пополнения Вашей армии будут максимальны, если Вы посетите возможно большее число игровых зон.

К счастью, существует очень простой алгоритм, позволяющий провести максимальное число сражений, и мы рекомендуем им пользоваться. Каждый раз, когда Вам предлагается выбор из нескольких миссий для выполнения, выбирайте самый верхний свиток из списка.

Таким образом Вы пройдете по всем землям, много чего повидаете и во всеоружии подойдете к двум решающим финальным битвам. По крайней мере, такой подход рекомендуется для первого прохода через игру. Если Вы затем начнете играть повторно, то можете попробовать и другие варианты движения, через незнакомые места и другие сражения.

Тактика сражения

Самая интересная часть игры — это, конечно же, отдельное сражение. В любой игре есть принципы проведения боя, общие для всех игр жанра, а есть и специфические детали. Хорошие игры, а **Warhammer**, без сомнения, относится к таковым, требует от играющего менять свою тактику динамически по ходу игры. О некоторых тактических хитростях уже было рассказано выше, когда речь шла о родах войск.

Главная опасность для играющего в таких играх состоит в том, что очень легко увлечься происходящим. Так и хочется превратиться в зрителя, но такой зритель увидит лишь свое поражение. От Вас требуется постоянное управление войсками, причем на всем протяжении боя, как в пространстве, так и во времени. В этом отличие данной игры от других, в которых существуют этапы передышек и накопления сил, когда можно оценить и скорректировать свою стратегию.

Главный стратегический принцип, который надо учитывать в этой игре, состоит в том, что противник всегда атакует, даже в тех случаях, когда оборонительная тактика для него явно выгоднее. Это даже не хочется рассматривать как недочет искусственного интеллекта программы, настолько естественным кажется этот подход. Опасность этой тактики для Ваших войск состоит в том, что Вы можете оказаться вовлечены в хаос рукопашных схваток при невыгодном соотношении сил. Ваше преимущество состоит в возможности просчитать на долгое время вперед план действий противника.

Поэтому обычно оказывается полезной оборонительная тактика, исключением будут те миссии, когда речь идет о перехвате армий врага или освобождении пленных. Наступая, враг оказывается в зоне действия Ваших стрелков, магов и осадных машин раньше, чем получает возможность нанести ответный удар. При эффективном использовании имеющихся средств бывает возможно вообще не подпустить его к своим позициям, заставить сбиться в кучу и беспомощно топтаться под уничтожающим огнем.

Даже если не удастся добиться такой идеальной картины, то до Вашего оборонительного рубежа доберутся разрозненные силы противника, причем неодновременно, так что Вы сможете эффективно концентрировать свои войска. В особо трудных случаях ради общего успеха в миссии можно даже пренебречь некоторы-

ми локальными задачами (и, соответственно, денежным штрафом за их невыполнение).

Враг обычно движется в одном определенном направлении, будьте готовы к тому, чтобы перекрыть все ширину фронта его атаки. Старайтесь, чтобы все рода войск были бы представлены равномерно по ожидаемой линии соприкосновения с противником, хотя бы с точки зрения примерной боевой мощи. Если же враг должен пройти через какое-то "игольное ушко", то напротив сосредоточьте все свои войска против этой зоны.

Дебют игры

Теперь некоторые подробности. Вы начинаете игру без стрелков, без артиллерии, без магов, так что далеко не сразу сможете использовать достоинства этих видов войск. Увы, сперва придется полагаться только на рукопашный бой, смиряясь с неизбежными потерями.

Здесь Вам придется стремиться к тому, чтобы создавать локальный перевес либо в численности, атакуя отряд врага несколькими своими, либо во времени, разбивая отряды противника по одиночке. Старайтесь избегать столкновения, если не уверены в его скором положительном исходе. Ваша задача — заставить противника обратиться в бегство. С этой точки зрения очень эффективны удары кавалерией во фланг или тыл.

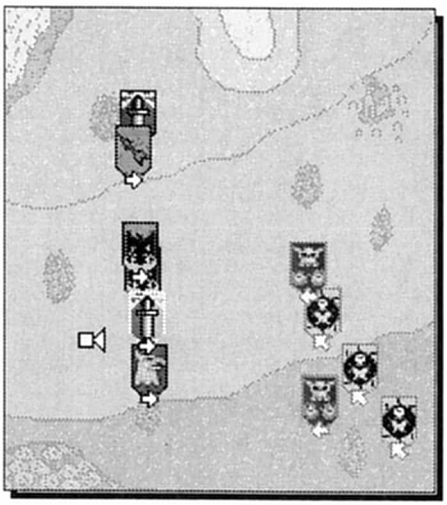
Пробуйте прятать свои отряды за зданиями, деревьями и камнями. Удар во фланг врагу в таком случае нанести легче. Не гнушайтесь тем, чтобы отводить войска, если им угрожает невыгодное столкновение. Скорая победа не дает дополнительных преимуществ, поэтому всегда выбирайте самый надежный вариант. В бою с участием Вашей основной кавалерии регулярно используйте свой волшебный меч Grudgebringer, одного его часто хватает, чтобы враг обратился в бегство.

К счастью, в таких жестких рамках Вам приходится провести всего две битвы, после чего Вы сможете нанять первый отряд арбалетчиков. Тактика боя начинает меняться в соответствии с требованиями следующей стадии.

Миттельшпиль и далее

Теперь ваша главная ударная сила — дальнобойные войска в широком смысле этого слова. Роль рукопашного боя, особенно с участием пехоты будет все больше снижаться. Ваша задача по возможности избегать его вообще или же принимать только на тех условиях, которые кажутся Вам исключительно выгодными.

Любой ценой, чаще всего ценой нечеловеческого терпения Вы должны избегать желания вступить с противником в рукопашный бой "стенка на стенку". Полностью, повторяем, полностью положитесь на осадные орудия, стрелков и магов. Устранению в рукопашной подлежат лишь маги противника, иногда также отряды лучников.



Главный метод борьбы с артиллерией противника — добиться того, чтобы Ваши войска находились вне зоны ее действия. Только на завершающем этапе битвы, когда все прочие войска врага уже уничтожены, направьте отряд-другой кавалерии против осадных машин, желательно тоже по траектории, проходящей вне рамок простреливаемой зоны.

Пользуясь подобной тактикой, Вы вскоре обнаружите, что вместо ужаса перед превосходящими силами противника Вы будете испытывать чувство гордости в отношении того, как эффективно Ваши войска эти силы перемалывают.

Конец битвы

Итак, Вы одержали победу (а как же иначе?). Не торопитесь нажимать на иконку, означающую конец битвы. Вы можете сделать еще несколько дел. Во-первых, по полю боя еще могут болтаться в полном

ужасе несколько отрядов врага по два–три бойца в каждом. Не поленитесь и добейте их. Они представляют собой легкую мишень, не способную огрызаться в ответ, и Вы можете использовать для их уничтожения тех бойцов, для которых дополнительный опыт нужнее всего.

Во–вторых, во многих миссиях на поле боя могут находиться магические предметы. Речь о них пойдет дальше, но вряд ли Вы сможете собирать их по ходу сражения. Дождитесь его конца и с толком, аккуратно "отдайте" магический предмет той боевой единице, для которой он нужнее всего.

В–третьих, подумайте, не забыли ли Вы что–нибудь важное. Если есть вражеский лагерь, уничтожьте все палатки. Если попались какие–нибудь другие вражеские сооружения, то и их разгромите. Вреда от этого точно никакого нет, а, глядишь, это чем–нибудь и пригодится.

Магические предметы

Магические предметы — это гораздо более простой способ улучшения качества войска, чем накопление опыта. Они обладают самыми разными, вообще говоря, полезными качествами, хотя будьте готовы и к тому, что самые приятные свойства в какой–то момент окажут вовсе не то воздействие, на какое Вы рассчитывали.

Эти магические предметы, можно сказать, валяются на поле боя без присмотра. Конечно, такое бывает не в каждой миссии. Их наличие проявляется либо в виде странных посторонних образований, мало вписывающихся в картину, к которой Вы привыкли, либо в виде мерцающей точки, видимой где–то в течение 10% общего времени.

Судя по всему, авторы игры предполагали, что магический предмет может быть обнаружен лишь случайно, и большая их часть останется невостребованными. Нельзя уверенно утверждать, что без них эта игра становится намного тяжелее (скорее, верно обратное), но для "полноценности" Вашего знакомства с игрой приводим таблицу наличия магических предметов в миссиях.

В этом списке приведены только предметы "базового" маршрута прохождения игры. Свойства этих предметов не приводятся умышленно: по логике игры Вы знакомитесь со свойствами предмета только после того, как "вручили" его одному из своих отрядов.

Миссия	Предмет	Где
Protect Schnappleburg	**Sword of Might**	На дороге, вскоре после того, как она выходит из зоны начальной расстановки войск
Sven Carlsson	**Dragon Blade**	Снеговик у здания в северо–восточном углу карты
Rescue Ilmarin	**Shield of Ptholos**	За деревьями у западного края карты
Slave Train	**Sword of Heroes**	На кладбище возле церкви на северо–востоке
Shattered Pass	**Potion of Strength**	У стены утеса в северо–восточном углу карты
Squatter's Rights	**Talisman of Obsidian**	Около здания на восточной стороне карты
Rat Trap	**Качественные доспехи**	Все войска, которым они нужны, получают их за успех в миссии
Slave assault	**Banner of Might**	У стены на севере по центру зоны начальной расстановки
Bandit Hideout	**Armour of Meteoric Iron**	К юго–западу от привала бандитов, возле деревьев
Extermination	**Banner of Dread**	Юго–восточный угол основной боевой зоны

Заметки по отдельным миссиям

Завершаем эту статью краткими замечаниями по некоторым моментам игры, так сказать, в хронологическом порядке. Игра становится по-настоящему интересной после того, как к Вам присоединился маг Оллор (Allor). Он один из тех персонажей, которым обязательно нужно активное пополнение боевого опыта. Старайтесь, чтобы он активно участвовал в бою, убивая врагов при помощи заклинания Hunting Spear. Вероятно, лишним будет напоминание, что магов стоит беречь как зеницу ока и любой ценой избегать их гибели в бою.

Выбрав миссию Revenge, которая начинает очистку южных краев от орков, Вы ступаете на довольно скользкую тропу. Дело в том, что вскоре после этого Вас ждет довольно длительный набор миссий, в которых Вы не сможете пополнять свои войска взамен погибших. Будьте к этому готовы и ведите дело поаккуратнее. К счастью, одновременно с этими проблемами у Вас появится артиллерия.

Практически необходимо, чтобы к миссии Shattered Pass Оллор уже набрал 1000 единиц опыта и получил новое заклинание: либо Tangling Thorn, либо Flock of Doom (это новое заклинание выбирается случайным образом). Если ему "дадут" Flying Bower, то рекомендуется переиграть предыдущую миссию.



Закончив на юге, отправляйтесь на оборону Жуфбара. К тому времени, как Вы доберетесь до его стен, Оллор должен набрать еще 1000 очков опыта и "добрать" список заклинаний до предела. Теперь Вам необходимо иметь и заклинание Flock of Doom. При входе в Жуфбар гораздо легче выбрать миссию Listening Gate (которая не на первом свитке!) для того чтобы пробиться в город.

Миссия Rat Trap, первая в Жуфбаре, очень выгодна со всех точек зрения. Это единственная миссия во всей игре, где Вы получаете деньги просто за "выход на работу", даже если большая часть Ваших войск простоит весь бой в стороне.

На маршруте из Жуфбара в Налн (Nuln) Вас ждет миссия по проходу мимо дракона. Похоже, что здесь авторы немного не рассчитали. Пусть Серидан, который двигается достаточно быстро, проскочит мимо дракона на север, а, когда там появятся войска противника, — вернется назад. У него хорошие шансы вернуться из такого путешествия живым (по необходимости давайте команду Charge), после чего равнодушный дракон сожжет войска противника точно так же, как он сжег бы Ваши. Когда враг будет разбит, миссию можно будет закончить (успехом!), несмотря на то, что Вы столь же далеки от продолжения путешествия, как были в начале сражения.

В Налне Вам предложат основательно пополнить армию, но есть мнение, что пехотные отряды, несмотря на их кажущуюся мощь, практически бесполезны в последующих битвах.

Миссии Лорена, несмотря на их небольшое число, позволят Вам использовать эльфийских лучников — лучших стрелков этой игры, а также еще одного замечательного воина, о котором не станем здесь рассказывать, чтобы не портить Вам удовольствие.

В конце Вас ждет финальное сражение из двух битв, в первой из которых на Вас обрушатся все имеющиеся силы орков, а во второй — крысолюди. Но накопленный к этому времени опыт игры должен помочь Вам справиться с ними.

И, наконец, финал. Какое бы решение в конце последней битвы Вы ни выбрали, кто-то останется недоволен. Возможно, в "ближайшем будущем" нас ждет масштабная война между гномами и эльфами. Ваша наемная армия как всегда будет на стороне тех, кто больше заплатит. А может быть в следующей игре этой серии нас ждет совсем другое развитие событий?

• • • • •

А что ещё?..

- **Warhammer: Быстрый старт** *Г.Евсеев* **PC-Review №29**



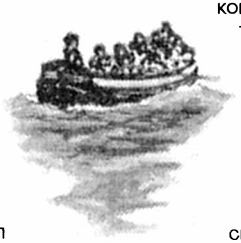
Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа"

© *Дмитрий Браславский, 1996.*

По-настоящему насладиться этой игрой можно лишь медленно проникая в нее, "разнашивая по ноге", пока она не станет привычной и удобной, а вы не начнете себя в ней чувствовать как рыба в воде.

При этом у вас будет два основных источника получения информации: личный опыт и общение со встречающимися персонажами. Начнем со второго. Дело в том, что в отличие от многих других, эта игра всячески ориентирует вас на интерактивность. Посещая по пути вроде бы стандартные для каждого города локации — таверны и магазины, верфи и дворцы губернаторов, не ограничивайтесь использованием их основных и очевидных функций. До тех пор, пока информация не начнет дублироваться и повторяться, старайтесь как можно больше говорить со всеми, кто встретится по дороге. И тогда полезные сведения, которые не включены даже в "Руководство", окажутся к вашим услугам и существенно облегчат жизнь.

В этом кратком обзоре мы попытаемся лишь показать, насколько глубока и многообразна может быть эта игра, отнюдь не претендуя на то, чтобы исчерпать ее своими полезными (или бесполезными, кому как) советами.



Первый вопрос, который вскоре у вас возникнет, я решил вынести за рамки обычной структуры статьи. Очевидно, что на каждом корабле должны быть солдаты, пушкари и матросы. Но кого сколько? Как добиться их оптимального соотношения? Как их вооружить? Как рассчитать правильное количество нужных боеприпасов к орудиям.

Прежде всего, заметим, что вычислить необходимое количество матросов и пушкарей на корабле достаточно просто. Для быстрого выполнения маневров на каждый парус нужно 3-4 моряка. На 12-фунтовое орудие — 2 человека, 16-фунтовое — 3 и 24-фунтовое — 4.

Однако, не все решается простым умножением, поскольку в дело вступают два фактора, дающих поправки к вычисленной вами цифре. Во-первых, во время боя вы практически всегда несете потери в живой силе. Таким образом, необходимо набирать экипаж с некоторым запасом с тем, чтобы не обескровить команду и обеспечить себе прочные тылы. Во-вторых, при захвате вражеского корабля вы можете захотеть оставить его за собой. В этом случае вам потребуется перевести на него хотя бы минимальное количество матросов, 15-20 человек. Не забудьте и об этом.

Раз уж речь зашла о команде, вспомним и о жаловании. В мирное время кладите примерно по 4 золотых на человека в месяц, в военное — плюс к этому еще и 1/10 добычи. Как правило, если морское сражение было для вас удачным и вы возвращаетесь не с пустыми трюмами, то команда потребует деньги сразу же при заходе в порт, еще до того, как вы успеете продать захваченные товары. Естественно, что лучше бы держать на этот случай под рукой некую сумму (вряд ли она перевалит за 10-12 тысяч золотых). Однако, хотя "Руководство" и не рекомендует ожесточать экипаж отсрочкой выплаты жалования, если это произойдет всего несколько раз — ничего страшного.

Теперь перейдем к оружию. Если вы решите сделать ставку на абордажные бои (а что же толку просто топить вражеские суда, неся при этом бессмысленные потери?), лучше уж

вооружить свой экипаж, как говорится, до зубов. Правда, при этом большое количество оружия и народа на судне оставит мало места для захваченных товаров, так что придется делать ставку на перемещение части команды на взятые абордаж суда с тем, чтобы довести их до ближайшего порта, используя как склад. Этот метод имеет и еще один плюс: ставший ненужным корабль можно потом выгодно продать, если, конечно, в порту имеется верфь.

Итак, если вы решили запасаться по максимуму, то прикидывайте на каждого члена экипажа до двух пистолетов и по одной сабле (cold steel), а на каждого солдата по кирасе и мушкету. Тогда появится возможность даже меньшими силами захватить корабль противника.

И еще несколько мыслей по поводу команды. Конечно, лучше всего набирать людей с показателем "Excellent" — "Превосходно", но кто же вам их много даст. К тому же, если впоследствии и дадут, то от менее тренированного народа можно будет и избавиться (хотя для этого придется выбрать не совсем гуманную опцию выкидывания в море). Так что соглашайтесь и на меньшее, поскольку каждый бой в принципе повышает уровень экипажа. Верно и обратное: если долго не задействовать солдат и пушкарей, занимаясь лишь торговлей, то они постепенно потеряют квалификацию.

Помимо этого, ведя активные сражения, вы через какое-то время можете столкнуться с нехваткой свободных людей в портах. Не падайте духом: каждый выигранный бой будет повышать ваш рейтинг и привлекать под ваши знамена новый народ. Гибельны лишь поражения: тогда недостаток в живой силе можно восполнять достаточно долго.

Не забудьте и о капитанах, которых нанимаете на службу. Если есть лишние деньги, берите всех, подвернувшихся под руку — потом от лишних всегда можно будет избавиться. Поскольку изначально их параметры неизвестны, ориентируйтесь на размер жалования: от 500 золотых и выше — неплохо, от 700 — берите не раздумывая. Внимательно изучайте параметры пленных: иногда взятый в плен капитан попросится к вам на службу при выходе из порта, где вы "продали" его губернатору.

Столь большое внимание, которое я уделяю вербовке капитанов, объясняется очень просто. Во-первых, если вы не переведете капитана с командой на захваченное в бою судно, оно легко станет вновь добычей противника, поскольку вы не сможете им управлять. Во-вторых, во время боя нередко корабли переходят по несколько раз из рук в руки. При этом своего капитана вы всякий раз теряете. В-третьих, отличный капитан с хорошей командой во время сражения может действовать даже лучше и успешнее вас самих. И уж по крайней мере избавит от лишней головной боли.

Перейдем к пушкам. Вам неплохо бы знать, что 24-фунтовая пушка стреляет на 740 морских саженей, 16-фунтовая — на 480, 12-фунтовая — на 290, а 8-фунтовая — на 140. Это максимальная дистанция, которая, к тому же, варьируется в зависимости от используемых боеприпасов.



Чтобы в бою не заниматься расчетами, постоянно держите перед собой картинку атакуемого корабля **(CTRL+3).** Тогда оценить поражение трюма будет элементарно, а парусов — немногим сложнее. Увы, но о размерах потерь в живой силе, можно узнать лишь попытавшись взять судно на абордаж.

Что же касается боеприпасов, то бомбы эффективнее всего, если вы хотите потопить вражеское судно. Бейте ими в корпус, пока не пустите врага ко дну, а потом можете для развлечения уничтожить спущенные им на воду лодки. В случае, если мешает быстроходность или маневренность противника — стреляйте шрапнелью по парусам. Если же есть мысль идти на абордаж с тем, чтобы потом использовать захваченное судно, постарайтесь нанести ему минимум повреждений. Для этого разумнее всего стрелять шрапнелью по палубе.

По количеству боеприпасов советы давать достаточно сложно, поскольку они по-разному расходуются в автоматическом режиме и при "ручном управлении". Я для себя вывел цифру в 100 единиц каждого наименования, что с лихвой покрывало все возможные расходы. Однако оговорюсь сразу, что я не делал ставку на затяжные бои, считая их бессмысленными (слишком

уж дорог и сложен потом ремонт пострадавших судов), стараясь как можно скорее решить дело абордажем.

Теперь о том, что касается грамотного подбора себе эскадры. Разумеется, эта проблема возникнет у вас не на первом этапе игры, но, тем не менее, решать ее все же придется. Я бы на вашем месте постарался подбирать в свой флот корабли с примерно равными навигационными характеристиками — например, "Warships" и "Flutes". За счет того, что скорость и маневренность их примерно одинакова (у "Warships" чуть выше первое, но чуть ниже второе), не возникнет ситуация, когда флагман, пытаясь избежать боя, далеко отрывается от основного каравана судов.



Сам же я поначалу попадал в подобные ситуации не единожды. Поскольку всегда хочется самому управлять самым лучшим кораблем, а уходить от сражения приходится весьма часто, несколько раз мне даже приходилось возвращаться, чтобы подобрать отставшие суда и защитить их от противника. В этом отношении наименее выгодно включение в состав флота галеонов, которые хуже всего маневрируют и медленнее всех плавают.

В то же время, можно активно использовать эту разницу в скорости реакции на меняющуюся ситуацию при атаке вражеского флота. Столкнувшись с караваном, в который входит несколько галеонов попробуйте сделать вид, что убегаете от него, и противнику волей-неволей придется разделиться. И тогда уже вам решать: бить его поодиночке или захватить то, что можно, и спокойненько уплыть восвояси.

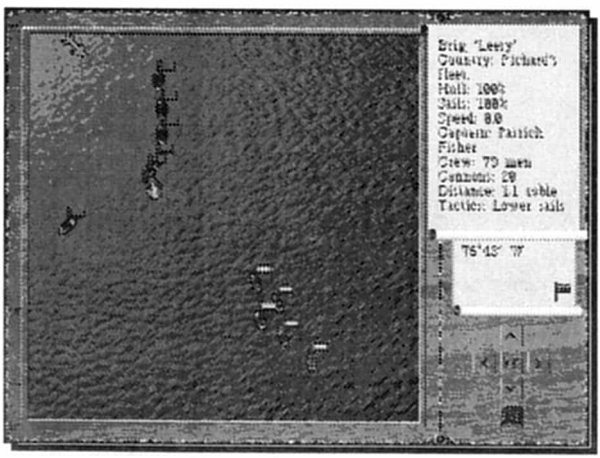
Таким образом, потихоньку формируется некая концепция вооружения своих кораблей, их подбора и, соответственно, ведения боевых действий. А теперь, как обычно, несколько дополнительных размышлений:

1. Крайне важно, чтобы вы шли на абордаж, имея собственный показатель здоровья равный 100 единицам — тогда больше шансов победить в поединке. Здоровье лучше всего восстанавливать, ночуя в тавернах, пока не почувствуете себя в силе выходить в море.

2. Насколько мне удалось понять, максимальное количество фехтовальщиков, которое ждет вас на атакуемых кораблях, — двое. Иными словами, вам выбирать тактику абордажа. Если не уверены в своих силах и превосходите противника количеством и качеством экипажа, — уходите в глухую оборону. Когда у врага не останется людей, он сдастся. Если же, наоборот, вы прекрасно фехтуете и хотите сохранить как можно большее количество народа из обоих экипажей — активнее атакуйте. Убьете обоих — корабль ваш со всеми людьми, которые к тому времени еще будут в живых.

3. Самая разумная тактика при фехтовании, если вы не слишком уверены в себе, — почаще переходить от нападения к обороне. Очень эффективно в этом плане нажатие на **6,** которое почти всегда "держит удар". Попробуйте атаковать с помощью **7** или **8.** Если противник не парировал, он получает свое, а вы отходите назад. Если же парировал, — начинайте отход немедленно. Повторять тот же прием бессмысленно: он, скорее всего, также будет отбит, а пробуя другой, рискуете пропустить удар.

4. Бывая в различных портах, внимательно изучайте их, поскольку города отнюдь не одинаковы. Простой пример: не везде есть церкви, а значит, не везде, как, скажем, на Тортуге, вы сможете сохраниться. Отнюдь не в каждом порту построена верфь. А если она и есть, то не обязатель-



но, что на ней имеют дело с предпочитаемым вами классом кораблей (в первую очередь речь идет, конечно, о больших и мощных судах).

5. Бывает, что вы зашли на верфь подремонтировать корабли, и выяснилось, что на ней недостаточно материалов для полного ремонта (например, трюм поврежден на 55 %, а восстановить вам могут лишь 30). В этом случае отремонтируйте то, что можно, а потом завалитесь на 3–4 дня в таверну. За это время запасы чаще всего восстанавливаются. Этот же трюк иногда помогает и с необходимыми товарами, которых на складах не слишком много, а также если торговец не хочет у вас больше ничего покупать, говоря, что у него и так уже все есть.



6. Как правило, чтобы сохраниться, требуется 50 золотых. Однако если у вас денег нет, то по бедности сохранят бесплатно. Иными словами, если вы пришли в порт без денег, но с надеждой продать какие-то товары, бывает лучше сохраниться не до, а после.

7. У пиратов в тавернах часто можно получить информацию о покидающих порт или, напротив, ожидаемых кораблях, их грузах, названиях и капитанах. Примерно в трех случаях их четырех вас не обманывают. Это полезно использовать, если вы еще недостаточно мощны, чтобы отправляться на свободный промысел, поскольку такие корабли нередко плавают в одиночку.

8. Во второй части игры у вас появится возможность менять флаг, под которым вы плаваете. Блестящая идея, но стоит признать, что она реализована все же не до конца. Увы, но перемена флага почти никого не обманывает: даже если вы, например, грабите французские суда под испанским флагом, а потом пытаетесь войти в какой-нибудь французский порт под родным английским, вам все-таки может быть уготован отнюдь не самый доброжелательный прием. С другой стороны, если вы будете поменять флаг и войдете в английский порт, изображая из себя немца, по вам вполне могут открыть огонь.

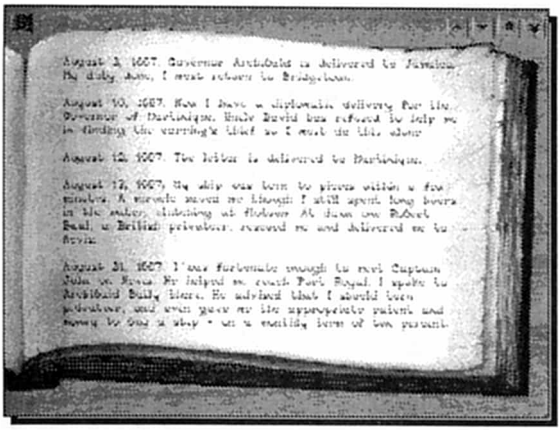
9. При этом заходом в порт считается только попытка высадиться на берег (именно так вам придется атаковать вражеские города). Пока вы остаетесь на палубе своего корабля, вам ничего не грозит.

10. Иногда приходится сталкиваться с серьезными проблемами, чтобы успешно выйти из боя. Как правило, если вы встречаетесь с превосходящими силами противника, то просто разворачиваетесь к ним спиной и бежите, маневрируя с поправкой на ветер (бывает, что выгодно уходить даже под достаточно рискованным углом к преследователям, выигрывая за счет скорости).

Но, в принципе, погоня может растянуться надолго, особенно если вам "сядет на хвост" какой-нибудь быстроходный корабль. Тогда он может часами удерживать вполне безопасную для вас дистанцию, которую компьютер, однако, будет воспринимать как недостаточную, чтобы разрешить вам покинуть сражение. В этом случае помогает какой-нибудь хитрый маневр, например, возвращение назад и новый отрыв. К тому же, если вас и в самом деле преследует лишь один корабль, то, может быть, его стоит просто захватить или потопить?

11. Бывая у торговцев, не упускайте случая попытаться использовать предметы, при попадании на которые курсор принимает форму руки. Чаще всего, вас всего лишь порадуют забавными звуковыми эффектами, но могут попасться и любопытные находки.

12. При получении новой информации не всегда необходимо записывать ее на легко теряющиеся бумажки. Заглядывайте хоть иногда в судовой журнал. Однажды я даже столкнулся с тем, что полученные мной сведения были изложены в нем более ясно и недвусмысленно, чем я их воспринял поначалу.



13. Занимаясь пиратством, не забывайте о необходимости иметь прочные тылы. Я бы посоветовал довольствоваться кораблями испанцев и немцев, которые встречаются в изобилии (поскольку Англия изначально и так находится с ними в состоянии войны). Если же вы начнете топить французов и англичан, то вскоре выяснится, что у вас просто не осталось ни одного порта, в который можно зайти, не рискуя быть обстрелянным.

При этом, как мне показалось, программа отслеживает лояльность в широком смысле этого слова: избежав несколько раз участия в бою между пиратами и англичанами, я получил в итоге снижение на одну ступень хорошего отношения ко мне Англии. Впрочем, не исключено, что это лишь иллюзия, просто какой-нибудь английский бриг как-то попался под горячую руку.

14. В то же время, если какая-то страна вдруг начала рассматривать вас как потенциального противника, это еще не означает, что вам закрыт вход в ее порты. Отметим, что диаграмма дипломатических отношений между странами отнюдь не отражает восприятие лично вас (о нем можно узнать лишь в режиме карты). Однако, если вы, к примеру, восстановили против себя французов, а Англия с Францией не воюют, то не исключено, что через какое-то время вы сможете как ни в чем не бывало заходить во французские порты, хотя на них и будет индицироваться "In war" ("В состоянии войны").

15. Не забудьте, что во время плавания вы вполне можете бросить якорь в любом приглянувшемся месте и стоять там, пока не надоест, или пока матросы не оголодают. Это удобно использовать, например, когда к городу приближается корабль, на который вы хотите напасть. Не в порту же его ждать.

16. Одна из распространенных ошибок при отдаче команд своим кораблям с помощью тактической карты — забыть об их целях "по умолчанию".

Однажды за моим флагманом следовал бриг с сильным некомплектом команды и я, недолго думая, как его вывести из боя, отдал приказ спустить паруса. Это решение показалось мне идеальным, поскольку до врага было еще далеко. И забыл, что по умолчанию весь флот получит приказ по цепочке кильватерной колонны. В пылу боя я вдруг спохватился, что флагман пытается справиться с пятью кораблями противника... один. Корабль, следующий за бригом, врезался в остановившееся судно, и все остальные последовали его примеру.

А как последнее напутствие скажем, что если ко всему прочитанному прибавить еще Ваш собственный жизненный опыт, то Вы станете неуязвимы и без "волшебной серьги", которая к вам еще обязательно вернется.

● ● ● ● ●

А что ещё?..

- **Sea Legends: Быстрый старт** *Д.Браславский* ***PC-Review №28***
- **Uncharted Waters: Попытка исторического анализа** *О.Сухачевский, Э.Сухачевский* ***PC-Review №23***
- **High Seas Trader** *Д.Браславский* ***PC-Review №18***
- **Pirates! Gold: Друзья и враги** *Д.Браславский* ***PC-Review №8***
- **Merchant Prince** *Д.Браславский* ***PC-Review №7***
- **Uncharted Waters** *Г.Евсеев* ***PC-Review №2***

Space Bucks

Sierra, 1996

Стратегия победы

© Сергей Бобровский, 1996.

Как водится, мы рассмотрим стратегию победы в этой игре за расу людей на самом высоком *(expert)* уровне сложности.

Многие игры, как и ряд программных продуктов, взять хотя бы тот же самый **WinWord,** содержат большое количество возможностей, 90 процентов которых используются только 10 процентами пользователей. Соответственно, оставшиеся 10% возможностей активно используются остальными 90% людей, купившими такой продукт.

Одержать уверенную победу в **Space Bucks** вполне возможно без строительства высокоиндустриальной империи и экстенсивного промышленного развития, лишь пользуясь проверенной веками схемой "деньги — товар — деньги", то есть, образно выражаясь, зарабатывая простой торговлей пивом.

Сам процесс распадается на три четко выраженных этапа, как в шахматах. Начнем с дебюта.

Дебют

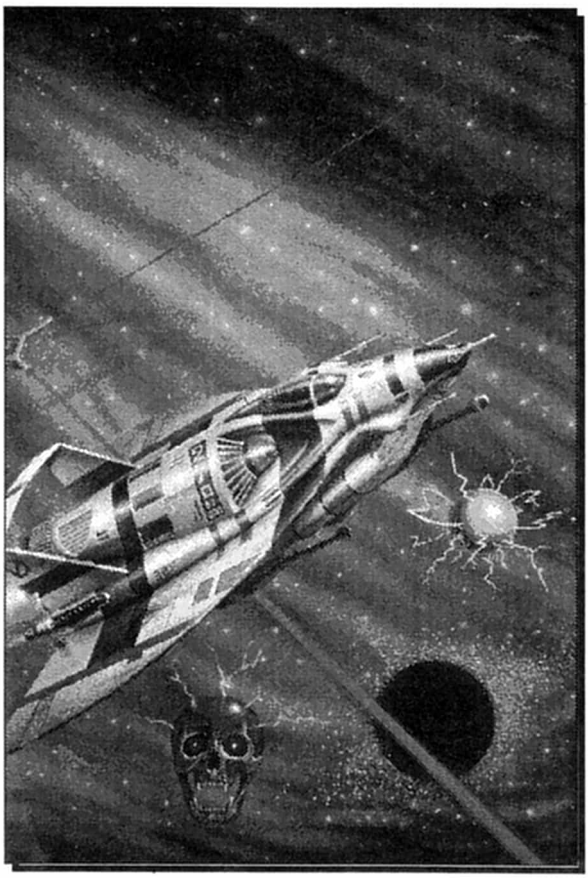
В начале игры каждая из рас имеет по одной планете и по одному кораблю в центре галактики. Поэтому самая главная задача в начале — просто не умереть от голода. Договоритесь с несколькими близлежащими планетами, желательно, чтобы это были планеты с Вашей расой, потому что со "своих" просят обычно более низкую арендную плату. И обязательно торгуйтесь! Ту сумму, которую с Вас потребуют в первый раз, смело снижайте до нуля, в результате Вы получите скидку в 50 процентов.

Затем организуйте первый маршрут и начните потихоньку договариваться с другими планетами. Для этого, конечно, потребуются деньги, поэтому возьмите кредит в банке на новый корабль и создайте две–три трассы из 12–15 планет. Постарайтесь особенно тщательно продумать Ваши первые маршруты, потому что денег будет нехватать буквально ни на что. Попробуйте сделать акцент на торговлю топливом, как наиболее прибыльным товаром, старайтесь не упускать никаких возможностей заработать лишнюю копейку. Задайте Вашим кораблям установку дожидаться полного заполнения трюмов грузом на каждой планете, так как в начале игры осуществлять быстрый облет слабо развитых планет бесперспективно.

Когда Ваш доход станет чуть–чуть стабильней (наличные будут колебать-



ся в районе 100 000), нанимайте новые команды и начинайте быстро захватывать нейтральные планеты. Это ключевой момент в игре. Ваша задача — договариваться с планетами таким образом, чтобы они образовывали своего рода "клещи", отрезающие конкурирующие компании от большого числа планет, лежащих на Вашей половине или, по крайней мере, в Вашей трети галактики. Так как в начале игры дальность полетов кораблей невысока, то, организовав такой "железный занавес" шириной в две планеты, Вы не дадите шансов кораблям противников "перелететь" через него в Вашу "законсервированную" область. Так как и противник не будет дремать, то постарайтесь отхватить как можно больший кусок галактики, при этом особенно не заботясь о создании новых трасс, а организовывая торговые маршруты только при наличии свободных денег в режиме паузы.



Миттельшпиль

Но вот, наконец "железный занавес" создан, и игра переходит в миттельшпиль. Теперь Вы должны начать организовывать крупномасштабные торговые пути, охватывая все новые и новые планеты, и, вместе с тем, довершая вербовку нейтральных планет, лежащих внутри Вашего "занавеса" К этому времени технологический уровень в галактике вырастет, и вполне могут появиться корабли с большой дальностью полетов, поэтому не оставляйте конкурентам ни малейшего шанса.

С ростом экономического развития планет растут и объемы вырабатываемых ими продуктов. Продавайте старые корабли и покупайте самые совершенные, потому что в дальнейшем рост промышленности в галактике приведет к повышенным требованиям к Вашим транспортным средствам. При этом старайтесь покупать не самые объемные, а самые быстроходные корабли, чтобы не ждать на каждой планете загрузки, а быстро пролетать по длинному маршруту, подбирая накопленные товары и сразу продавать их на следующей планете. Главным здесь должен стать оборот, его темпы. Кроме того, не жалейте ставить на Ваши корабли самое совершенное оружие и системы защиты, так как нападения пиратов последуют обязательно. Я лично, если позволял двигатель, удирал от них, если же мой корабль имел превосходящее оружие, то вступал с ними в схватки,

но вообще-то проще отдать 10 000, чем рисковать кораблем стоимостью 200 000.

К этому времени постарайтесь рассчитаться с банком, так как проценты там просто драконовские. Ваш доход уже должен приближаться к миллиону.

Наконец, все планеты в галактике распределены. Организовывайте максимально возможное количество транспортных связей, следя при этом за доходами, приносимыми Вашими кораблями. Минимально удовлетворительной следует считать сумму около 20 000 на линиях со слаборазвитыми планетами.

Но самое главное теперь — это контроль за моральным состоянием планет CSI *(параметр CSI показывает, насколько лояльно к Вам относится население планеты).* Я предпочитал всегда страховаться и "удовлетворял" все требования по максимуму, то есть строил на каждой из своих планет все возможные развлекательные сооружения (750 000 на планету), чтобы в дальнейшем не отвлекаться на проблемы, связанные с понижением *CSI.* Раса, недовольная ситуацией на планете, обычно сразу разрывает все отношения с игроком, и планета становится нейтральной, при этом выпадая из транспортных потоков и принося определенные убытки. Причем потом пытаться установить с ней дипломатические контакты сложнее — она потребует значительно более высокую арендную плату и дополнительные условия.

Эндшпиль

Наконец, Ваша транспортная империя создана. Наличность к этому моменту должна достигнуть примерно десяти миллионов. Теперь переходим к эндшпилю — ликвидации конкурентов.

Собственно, сделать это можно только одним способом — понижением жизненного уровня на планетах других фирм, в результате чего они разрывают с ними отношения и становятся нейтральными. Тут-то их и надо "ловить" в свои сети. Надо сказать, что это самый скучный этап игры.

Понижение *CSI* лучше всего делать так: начав с наименее слабой корпорации, сначала вызовите общее недовольство, осуществив глобальную агрессию, а затем начните "атаки" на конкретные планеты, попутно уничтожая корабли конкурента и подрывая его экономику. Можете себе представить, насколько это нудный процесс — поочередно выдирать планеты по одной из нескольких сотен!

Ложка дегтя...

Игра все-таки не обошлась без чисто программистских ошибок. Когда я уже почти победил, и у противника оставалась только одна планета, она неожиданно "раздвоилась" в списке конкурирующей корпорации, став наполовину одной из моих! И когда я покончил с настоящей планетой противника, мне пришлось понижать жизненный уровень на "своей" (по всем параметрам) планете, которая, тем не менее, оставалась в списках другой корпорации. И вот наконец, когда я добился того, что эта "полумоя-получужая" "виртуальная" планета стала нейтральной, программа выдала ошибку, и игра закончилась.

Впрочем, общее впечатление от игры осталось весьма хорошее.

● ● ● ● ●

А что ещё?..

- **SpaceBucks: Быстрый старт** — *С.Бобровский* — ***PC-Help №4, PC-Review №29***
- **Space Federation: Космическая судьба человечества** — *О.Сухачевский, Э.Сухачевский* — ***PC-Review №25***
- **Gazillonaire** — *Д.Браславский* — ***PC-Review №20***
- **Master of Orion** — *Д.Браславский* — ***PC-Review №6***
- **Hyperspeed** — *Г.Евсеев* — ***PC-Review №1***

Как я штурмовал Curses

От редакции

Опубликованный в ИНТЕРНЕТ в конце лета список самых популярных некоммерческих игр буквально потряс мировую играющую общественность. Взгляните на фрагмент этого списка, в котором приведены только пять первых мест.

Место	Название	Разработчик	Жанр
1	**Quake** (shareware)	Id Software	3D-Action
2	**Nethack 3**	DevTeam RP	Rogue
3	**So Far**	Andrew Plotkin	Int.Fiction
4	**Duke Nukem 3D** (shareware)	3D Realms	3D-Action
5	**Ancient Domains of Mystery**	Thomas Biskup	Rogue

*То, что в первой пятерке стоят суперхиты **Duke Nukem 3D** и **Quake**, никого, конечно не удивит, но кто же те конкуренты, которые неожиданно ворвались на вершину Олимпа, потеснив знаменитого "Дьюка"? Откуда они взялись, и был ли их успех столь уж неожиданным.*

*Мы говорим — НЕТ. Это все ожидалось и прогнозировалось. В конце прошлого года в нашем электронном журнале **PC-Review** мы рассказали о том, что на Западе вдруг началось повальное увлечение жанром **Interactive Fiction**. В сети ИНТЕРНЕТ заработали электронные журналы на эту тему, открылись конкурсы для лучших авторов, появились великолепные программы. Мы рассказали об игре **Curses** Грэхема Нельсона, бывшей в то время лучшей игрой жанра, дали интервью с ним и опубликовали его книгу **"Мастерство Adventure"**. Мы дали прогноз, что жанр, восставший из небытия, скоро наберет обороты.*

*Очень приятно, когда прогнозы сбываются. Прошло всего полгода, и вот Вам результат. Игра **So Far** Эндрю Плоткина (США) "выбивает" **"Дьюка"** и конкурирует с **"Quake"**, а на подходе новые интересные игры.*

*Не остались в стороне и наши читатели. Они довольно бурно отреагировали на **Curses**, мы уже получили массу писем от тех, кто пошел на организованный штурм этой программы. И сегодня публикуем самую далекоидущую работу, принадлежащую Андрею Алаеву. Она охватывает достижения других наших читателей.*

*А к радости наших подписчиков скажем еще, что в приложении к **PC-Review №30** они найдут ту самую лауреатную игру **So Far**. Так что засучивайте рукава, доставайте англо-русские словари и...*

... до новых штурмов, друзья!

Письмо в редакцию

Здравствуйте! Пишет к вам ваш давний читатель, следивший за развитием PC-Review с первых выпусков. Не знаю, к счастью или сожалению, я миновал период пользования супермашиной "ZX-Spectrum" и был лишен возможности читать ваши работы в ZX-Review. Моей первой и последней машиной стала "двушка", с которой я и маюсь уже пять лет. Особенно стало тяжело в последнее время – все друзья обзавелись нормальными компьютерами, а у меня до сих пор этот хлам, у которого к тому же то блок питания сгорит, то мультяха начинает конфликтовать с матерью и напрочь отказывается воспринимать вполне исправный винт, то мистически исчезают 384 Кб оперативки, а через полгода появляются опять.

Но это все к слову. Частые поломки моей рухляди принудили меня к поиску игр не просто идущих на 286, но и помещающихся на одной дискете в разархивированном виде. Так сказать "700 килобайт и море удовольствия". И я понял, что старые игры (когда играть больше не во что) способны доставить человеку больше кайфа, чем самые последние разработки – 77 компактов и Пентиум-Про only.

В прошлый период нефункционирования моего винта я прошел наполовину **Unreal** *и почти прошел* **Starblade**. *В этот раз я играю в* **Curses**.

В принципе, адвентюры я никогда особо не любил и проходить их не умел. Однако здесь я сумел с ходу добиться некоторых успехов, и мне понравилось. Затем я прочитал в журнале статью с призывом "всенародного штурма" и, что называется, горько усмехнулся. Не думаю, что найдется много людей, способных сидеть и играть в нее хотя бы на "трешке" – есть много гораздо более приятных способов времяпрепровождения – Panzer General, Relentless, Hexetic и прочая, и прочая, и прочая. По крайней мере все мои сотоварищи, услышав о том, что я прохожу текстовый квест, покрутили пальцами у виска, а на предложения присоединиться и вовсе ответили довольно нецензурно. Последняя надежда – PC-Review.

У меня сложилось впечатление, что у вас есть-таки сольюшен к **Curses**, *либо вы прошли гораздо дальше, чем описали в статье и пудрите мозги наивным пользователям, вроде меня. Но я все же шлю вам рассказ о моих приключениях на Чердаке и его окрестностях.*

Андрей Алаев

© *Андрей Алаев, 1996.*

Автор предупреждает: эта история рассчитана на тех, кто уже начал играть в ***Curses*** *или читал статью в* ***PC-Review.***

Часть первая

Сначала хочу сказать спасибо за подсказку с люком — сам я не допер до того, чтобы его закрыть. Зато я исследовал сундуки из-под чая (teachests) и обнаружил "Историю рода Мелдрю" (том 2). Автор подразумевает, очевидно, не слишком большой интеллект своего героя: все попытки посмотреть что-либо в книге оканчиваются провалом. Вам сообщают, что содержание в томе первом, а без него найти в книге интересующую вас информацию невозможно.

В комнате служанки я не обнаружил ничего особенного, что не обнаружили вы, хотя смотрел даже под кроватью. Но на складе мебели я рылся основательнее. Сначала я исследовал мебель (x furniture), и мне сообщили, что интерес может представлять только один буфет. Открыв его, кроме птичьего свистка (birdwhistle) и бутылочки с противоядием от чего-то, я нашел сверток (wrapped parcel). С присущим мне любопытством, я его развернул (интересный факт — программа понимает глагол "развернуть" — unwrap, но не понимает "завернуть" — wrap) и получил — оберточную бумагу с нарисованным северным оленем (вспоминается анекдот: "Так вот ты какой, северный олень!"), коробочку шоколаду и открытку с видом Елисейских Полей 1963 года, на которой ничего не было написано. Мой инвентарь переполнился, и я сбросил все перед дальнейшими поисками.

Дальше я походил по дому, брал все, что плохо лежало (между тем и рюкзак), пока не пришел в фотолабораторию. Там я ошивался достаточно долго, рассматривая фотографию и забирая всякие фотовспышки, пока до меня не дошло — за шнурок можно потянуть! Как только зажегся красный свет, я понял что надо делать — схватил открытку и прочел:

Hamburg 1420
Ticket 7

(причем 7 перечеркнута, как делают на континенте). За это героическое действие я получил первые очки.

Поковырялся я и в обсерватории, отполировал Неопознанный Размещенный Шар и ходов десять смотрел на возникающие в нем таинственные картинки — могилы и прочие склепы. После того, как я направил из проектора лучик света в этот шар, характер картинок не изменился. И в дымовом детекторе я не нашел ничего интересного.

Долго я мучился с трубами в библиотеке — очень мне хотелось книжки почитать. Я соединения труб бумагой оборачивал, я эти трубы подпирал и книгами (своими) и вспышкой — нет эффекта! Я ж не знал, что на севере гаечный ключ валяется!

Пошел я потом на этот самый север. ВНИМАНИЕ! При входе в винодельню вам сообщают, что лежавний на полке ключ падает в щель в полу. Дальнейшие попытки исследовать пол и щели ни к чему не приводят. Судя по всему, этот ключ открывает дверь в комнате священника (priest's hole), а проваливается куда-то в подвал. Как его достать, я не знаю.

*(Прим. ред. Вы, повторяем **Вы,** его достать и не сможете.)*

Увидел я в бутылке карту и батарейку — обе были мне крайне нужны: карта по сюжету, а батарейка — чтобы заменить мою хилую и осветить чулан. Открыть бутыль руками не удалось, ибо пробка была скользкой. Я пытался обернуть пробку бумагой и вообще использовать подручные средства, но это не помогло. С тех пор все мои усилия были направлены на поиск чего-то, что может в этом помочь.

Пойдя на восток, я тупо разбирался с лифтом и колесом. Если колесо я успешно вертел туда-сюда, то в лифте я лишь нашел косточку, а влезть в него очень хотел, но не получалось. Только из вашей статьи я узнал, что это-таки возможно, и в итоге убедился, что это делается командой "go dumbwaiter". Чисто случайно получилось. Логически я бы до этого не допер.

(Прим. ред. Классическая команда для подобных ситуаций — "ENTER DUMBWAITER", она работает и здесь.)

Но все это было потом, а пока я устремился вниз по лестнице в так называемое "Логово тетушки Джемимы". Пошныряв там, я заглянул в чулан, не нашел ничего интересного, вернулся и пошел на юго-запад.

Товарищи! Не делайте так, как я — это конец. Пришлось загружать старую игру. Заглянув в комнату на западе от "логова", я обнаружил там свою любимую тетушку, копающуюся в маргаритках и — о боги! — резиновые перчатки. "Уж они-то скользить не будут!" — подумал я и с видом триумфатора сдернул их со стены. Но тетка, старая перечница, до этого отказывавшаяся говорить со мной и удачно прикидывавшаяся глухой, ожила! Она услышала меня и подло созвала всю семью, окончив таким образом мои приключения.

Но я не сдался. Я снова подгрузился и продолжил поиски неизвестно чего. Чутье подсказало мне порыться в гербариях Джемимы, сваленных в чулане, и я обнаружил радио (wireless). Не пугайтесь. Это английский вариант слова, и вообще, оно прекрасно отзывается на кличку radio. Товарищи, не пожалейте времени, включите его и послушайте. Это КАЙФ! Оно сообщает вам (рэндомно), что в данный момент вы слышите какую-либо обработку (джазовую, хоровую, органную и т.д.) какой-либо известной песни. По подбору песен, я выяснил, что автор неравнодушен к Beatles, Dire Straits и Queen, не чурается и монстров хард-рока Led Zeppelin и Deep Purple. В его подборку попали и музыка из фильмов, и классика, и даже откровенная попса типа Майкла Джексона или АББА. Короче, очень разнообразны пристрастия у автора.

Слушал я радио ходов пятьдесят. Потом вдруг смотрю на него внимательно — ба! да оно на колесиках! Что можно делать с вещью на колесиках? Катить! Выкатил я его из чулана в "логово", и осенила меня (в который раз за день) еще одна гениальная идея. Под джазовую обработку Brothers In Arms я прокрался к тетке и неслышно стащил перчатки. Моей радости не было предела! Не забыв, впрочем, выключить радио (мавр сделал свое дело, мавра можно выключать), я бросился к бутыли, на ходу одевая перчатки. Наконец-то я ее открыл! (это, кстати, было оценено, и мне презентовали очки. Как и за находку радио). Сейчас я получу карту! Я заменю батарейку!

Хорошая новость: карта в хорошем состоянии и крупномасштабная. Плохая: это туристская карта центра Гамбурга. Мое настроение село на 50%. Но я на всех парах понесся к чулану (к тому, в который без света нельзя), заменяю батарейки, не обращая внимание на надпись "Ахтунг" на только что найденной, включаю фонарь... Далее произошел взрыв, пожар, конец игры и загрузка предыдущей сохраненки. Мое настроение к этому моменту упало совсем.

Прибило меня от безысходности посетить тетушку еще раз. Подхожу к ней, заговариваю — опять молчит, буд-

то не родная. Роюсь в рюкзаке. Свисток, косточка, коробка шоколада, вспышка...СТОП! КОРОБКА ШОКОЛАДА! Немедленно презентую его карге и получаю результат — какой, говорит, цвет подойдет в эту гирлянду, хороший ты мой?

ВНИМАНИЕ! Старуха согласна с вашим выбором всегда. Весьма вероятно, что это имеет критическое значение для прохождения игры. Кто-нибудь может мне сказать, какое? И какой цвет выбирать? В принципе, я нашел нечто вроде подсказки: в ее комнате находится календарь, крутя который можно выяснить, какие маргаритки какому месяцу соответствуют. А в чулане вам сообщают, что там находится что-то, относящееся к чему-то октябрьскому.

Ляпнул я, не подумав, что синий (потом, правда, переиграл и взял оранжевый). Все. Разговор окончен. Опять — ноль внимания, фунт презрения. Однако, потом она пробуждается к жизни. Я получаю гирлянду маргариток. Кроме того, мне за это, как и за подсказку цвета, присуждают очки.

(Прим.ред: Цвет маргариток действительно ОЧЕНЬ важен! Отметим лишь, что нужный цвет не синий и не оранжевый. Впрочем, тот момент, когда гирлянда понадобится, еще не близок. Нужную информацию, впрочем, к этому моменту Вы могли уже получить.)

Потом много чего случилось. Прочитал я вашу статью, влез в лифт, спустился в подвал, нашел там робомышь, побродил по нему и спустился в ад. Насчет ада могу сказать определенно: демон сообщает данные о предметах с точностью до наоборот. В частности, о маргаритках он говорит, что подойдут любые — это меня и настрожило. Ковырялся я в преисподней долго, подгружаясь и показывая демону все новые и новые предметы. Кстати, насчет Истории Мелдрю он говорит, что она неинтересна — чуете, что это значит!?

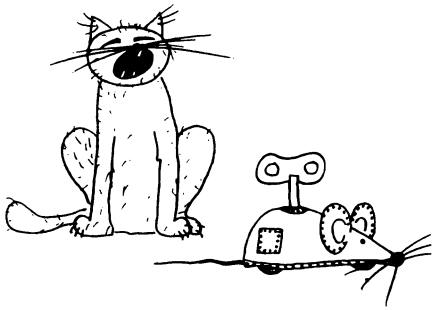
На данный момент это все ПРОДУКТИВНЫЕ действия, выполненные мной. Возможно, они кому-то смогут помочь. У меня же сейчас возникли следующие вопросы:

1. Бутылка с лекарством понадобится, судя по надписи на этикетке, не сейчас. Но открыть ее в принципе сложно. Кто-нибудь знает, как, если это вообще возможно, на данном этапе игры?

(Прим. ред. Существует шесть, а может и больше способов открыть эту бутылочку. Некоторые из них доступны на этом этапе игры.)

2. Для чего все-таки нужны кот и робомышь? Кот намертво застрял в сувенирной, смотрит на слайды, которых нет. Мышь явно пытается выполнить приказ типа “go north”, но не хватает сцепления колес. Если ее пустить к коту, тот с ней играет, и ей, даром что она металлическая, это явно не нравится.

Закончено в середине января 1996.



Часть вторая

Я уже было собрался нести дискету с письмом к знакомому, дабы послать вам файлик по модему. Но мне удалось совершить некоторые действия, временно выведшие меня из тупика. О них я и расскажу в этой части.

Я нашел батарейку. Она лежала там, где и надо — около трудноосвещаемого чулана, в мотках изоляции. Если исследовать их в начале игры, то результата не будет — необходим какой-то предмет (хотя, может и нет — я не проверял). Но “опосля” находится запросто. Заменить ее — плевое дело, но и за него дают очки.

Немедленно я ломанулся в чулан. Он оказался практически пуст (только разве противогаз там был) — это привело меня в бешенство. С яростью берсерка я содрал со стены полотно одного из моих психанутых предков, и обнаружил камин. Но и там я ничего не нашел, а в трубе, куда я полез от бе-

зысходности, вообще ничего нельзя было сделать. Я попробовал крушить все вокруг командой HIT. Но программа оказалась весьма гуманной, и каждый раз останавливала меня предупреждением о вреде насилия.

Потом до меня дошло (с помощью словаря Гальперина), что cranked handle в стеклянной крыше — это коленчатый рычаг. Я немедленно повернул его, крыша открылась, и яркий солнечный свет залил чулан. Я смело пошел навстречу вышеупомянутому свету.

Я вылез на крышу и не обнаружил ничего стоящего. Балкончик на юге был недоступен, но на северо-запад можно было пройти. Вот тут мои усилия были вознаграждены. И не чем-нибудь, а ключом. То есть, той самой штукой, которой лучше всего открывать двери. Их я обнаружил уже две, а закрытая дверь вообще плохо действует на пользователя и вызывает кучу комплексов неполноценности. Дверь должна быть открытой всегда!

Я вознамерился привести этот принцип в жизнь, но Грэм Нельсон оказался намного хитрее меня. Как только моя рука уверенно потянулась к ключу, неожиданно появился призрак. Вся эта мистика уже начала плохо на меня действовать, к тому же привидение оказалось агрессивно настроенным предком. К семейству Мелдрю я, как пользователь, уже испытывал ненависть, и удивлялся, как это мой герой оказался психически нормальным и без всяких вывертов.

Я боролся с призраком две загрузки, пока не нашел способ — если тому дать косточку, то он поперхнется и выплюнет ключ. С одной стороны это хорошо: ключ попадает прямо в трубу, но с другой — плохо: он то ли застревает неизвестно где, то ли проваливается еще ниже.

На данный момент меня волнует кроме этой проблемы с ключом головоломка в подвале. Там в одном месте надо надеть противогаз, чтобы уберечься от пыли — раньше я по простоте душевной, все пытался шарфом себя защитить. Но в той локации помимо пыли наличествуют закрытая дверь, которая давит на мою психику; и какой-то то ли спуск, то ли ямка из песчаника (sandstone recess), в который нельзя спуститься, через который нельзя перепрыгнуть, и в котором нельзя покопаться. Все это дело заводит меня в очередной тупик — второй от начала игры — и принуждает закончить вторую часть этих "ума холодных наблюдений".

Закончено в конце января 1996.



Часть третья

Собственно, после написания второй части я недолго странствовал по миру проклятья, ибо сменил я плату свою материнскую и заработал диск мой жесткий. Но все же некоторых успехов я добился.

Во-первых, я понял, куда проваливается ключ от привидения. Именно ниже в трубу. И прокрасться за ним можно следующим хитроумным способом — надо, чтобы вы ничего не держали в руках. Пробраться по узкому туннелю мне удалось, предварительно сбросив вниз рюкзак и некоторые предметы, которые я держал в руках, а главное — фонарик, причем включенный, ибо внутри темнота — глаз выколи.

Внутри — это в комнатке священника, эдакой келье. Попав туда, я жадно схватил все, что мне попалось под руку, а именно: свои вещи, ключ, отбитый мною у злобного Джошуа Мелдрю, а также молитвенник. Наиболее радостным событием стало наличие в комнатке дверки. Впрочем, радость моя была немедленно и безвозвратно утрачена, поскольку дверь была заперта, а ключ к ней не подходил. Вернуться назад по

трубе было невозможно, ибо вещи не забрасывались вверх. Я в который раз помянул Нельсона недобрым словом.

Единственным выходом стала книга поэзии, избавленная мною от грустной участи подпорки для протекающих труб. Как я писал выше, при попытке ее прочесть вы попадали в Париж. Впрочем, в моем положении даже прыжок в 22-ой год лучше, чем ничего. Так что я смело кинулся в воду, не зная броду...

По прибытии на улицы города Парижа, с поисков карты которого и начались мои злоключения, я обнаружил, что гирлянда маргариток вокруг моей шеи мистически засветилась. Чур меня, чур...

Ну что сказать вам о Париже? Ну, зашел я в близлежащее здание, ну содрал я там рекламный плакат некоего Флебо. Ну, зашел в соседнюю комнату, пристанище одинокого художника. Скука. Хорошо еще, заглянул наверх, к гадалке. Реализуя свои низменные инстинкты игрока в квесты, я немедленно попытался стянуть со стола и звонок и колоду карт таро. Впрочем, попытка моя успехом не увенчалась (Не упадет — прибито!). Пришлось в звоночек-то позвонить.

Гадалка раскинула карты, и, очевидно, углядела в моей судьбе нечто страшное. Что она там обнаружила — борьбу с вирусом OneHalf3544 или неотвратимо приближающуюся сессию — осталось мне неведомо. Но она немедленно исчезла, оставив после себя три симпатичных карты таро, каждая из которых очень реалистично живописала какую-нибудь смерть. Мою, вестимо.

В дальнейшем я покинул это мрачное здание и вышел на улицу, проследовав затем на восток. Дорогу мне преградила толпа клерков, спешащих, наверное, домой. В этом городе, похоже, вечный час пик. Делать нечего — пошел я вниз, в метро.

С этим метро вообще ничего не ясно. Проследовать дальше не удается, билет купить негде, а гражданин, сидящий тут в киоске и продающий газетки, совершенно индиффирентен. Если попытаться с ним заговорить, то он запросто прикидывается непонятливым и лопочет что-то на своем парижском языке. Ох уж эти лягушатники! Делать нечего, остался только путь на запад.

(Прим. ред. У нас нашелся человек, знающий французский язык. Кстати, слово "карта" по-французски пишется как "carte").

Следуя по этому пути, я напоролся на свалку, расположенную на берегу реки. Сены, наверное. Среди предметов статичных (мусора) и подвижных (крыс) белым пятном выделялся носовой платочек с, как выяснилось позже, монограммой J.A.P. Я с трудом преодолел свою природную брезгливость, но сумел заставить себя взять этот бесполезный кусочек шелка. Затем на противоположном берегу я заметил лодку того самого Флебо, реклама которого покоилась в моем рюкзаке. Многочисленные попытки привлечь внимание экипажа, включавшие в себя швыряние тяжестей в лодку и малохудожественный свист (программа, кстати, не понимает команды whistle) ни к чему не привели, пока я не помахал тем самым платочком. Лодочник причалил к моему берегу, и я ступил на борт этого судна.

Капитаном оказался подозрительный субъект, выглядевший пустым и на самом деле таковым являвшийся. Он пространно загрузил меня жалобами о своей тяжелой судьбе, а затем попросил назвать место назначения. "Торопись, — орал он — время!". Наверное то самое, которое деньги. В итоге я пытался ему вбить в голову, что мне надо домой, в 1993, на чердак и так далее, но он упорно отказывался меня понимать. А вот когда я просто сказал ему чистым английским языком слово "ВРЕМЯ" (time), тогда он немедленно меня перебросил.

Сначала я испугался. Смотрю — сад какой-то. Потом, правда, обратил внимание — дата моя, в смысле год, да и вообще июль, лето, птички поют, за деревьями виднеется ридная хата, а в руке я держу карту таро. Опять!? Опять эта мистика?! Тем более, это новая карта-то, на которой вместо смерти изображено большое количество разных стеклянных изделий, а называется эта карта Туз Треф.

Дальше начал я шляться по саду. Набрел на какое-то дерево, и сразу во мне проснулись первобытные инстинкты — полазить, значит, захотелось. Залез. Сижу себе, природу наблюдаю. Глянул на север — мать честная, лабиринт! Перерисовал себе его карту, слез

и немедленно направился на штурм. Однако, я был жестоко обломан. В лабиринте подстригали травку, и простой способ перемещения — пешком — к нему явно не подходил.

В одном из уголков сада я обнаружил гипсовый бюст какой-то дамы, судя по инициалам: Н.М., какая-то очередная родственница. В другом — деревянный шар. На заброшенном огороде рос сорняк. Я начал скучать от безысходности.

Но наконец я обнаружил гараж. А там!.. Во-первых, лопата. Я уже давно искал нечто копательное, дабы пошуровать в угольном подвале. Во-вторых, гербицид. Это мне захотелось применить на сорняках. Впрочем, не знаю зачем. Но к тому же там обнаружилась некая газонная машина, будто специально для меня здесь поставленная. Однако, я подозреваю, что так оно и было. Я воспрял от скуки и приступил к дальнейшим исследованиям.

Но многого мне эти находки не принесли. Сначала меня разочаровал лабиринт, в который я попал верхом на газономашине. Следуя карте, я обыскал каждый его уголок в тщетной надежде обнаружить что-нибудь важное. Или что-нибудь интересное. Или хоть что-нибудь вообще. Фигу! Еще чего, в лабиринтах вещи прятать. Правда, на выходе появилась тупиковая локация, в которой я подобрал какой-то неопределенного свойства предмет — миниатюру.

Затем я уничтожил сорняк. Ну и дальше что? Не происходит ровным счетом ничего, более того, у меня возникает комплекс вины по отношению к бедному представителю местной флоры.

(Прим.ред. Не тратьте гербицид на невинные сорняки!)

Потом я и вовсе стал совершать акты вандализма — свалил своей адской машиной статую какой-то моей бабушки или тетушки или не знаю кого. Под ней обнаружился некий Древний Колодец. Предварительно сохранившись, я покидал в него разные вещи, и понял, что исчезают они безвозвратно.

Достал меня этот сад-огород. Полез я в одном месте в кусты и в итоге оказался в родном подвале, не имея средств выбраться назад. И стал я снова бродить по дому без цели, и это меня достало еще больше. Покопаться в угольном бункере не удалось. Разве что почитал молитвенник — оказалось, это журнал записей Исаака Мелдрю, ненормального художника, чью картину я таскал с собой, и к тому же исследователя потусторонних явлений. Путем долгих изысканий я выяснил, что он открыл в нашем поместье что-то магическое, связанное со шляпой Мерлина *(Прим. ред.- !)*. В этом были замешаны "красные глаза" — не иначе те, что с картины.

На данный момент это было почти все. Я уж решил, что зашел в очередной тупик, но не тут-то было! Дело в том, что сменив двушку на трешку (4 Мб!), да еще с CD-ROMом я надолго забросил программу, и, казалось, больше к ней не вернусь. Но огромное количество доступных теперь игрушек не радовало меня, и я вернулся к истокам. То есть к "Проклятьям". И меня тут же осенило несколько гениальных идей, от которых мой счет буквально заплясал.

Вкратце:

1. Можно, оказывается, лечь баиньки. А проснувшись, недосчитаться 50 очков!

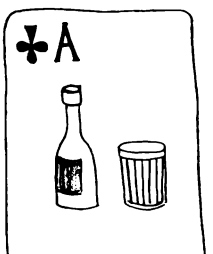
(Прим. ред. Нечего пытаться добыть из сна ПРЕДМЕТ).

2. Карты Таро можно класть в проектор...

3. ...а потом ходить сквозь стены, время и пространство!

4. То же касается и миниатюры.

5. Во время демонстрации карт можно заглянуть в обсерваторию. Попробуйте! Эффект поразительный.



Заключение от редакции

В этой работе как в зеркале отразились четыре основных достоинства жанра Interactive Fiction.

***Во-первых**, эти игры, невзирая на свои скромные размеры (200-300K), имеют сценарий колоссальных размеров. Мы полагаем, что Андрей Алаев посвятил этой игре немало увлекательных часов, но должны сказать, что он пока прошел не более 20-ти процентов игры и еще примерно для 20-ти процентов только открыл доступ. Остальное еще не видано и не исследовано. Представляете, сколько еще впереди? Никакие графические адвентюры не в состоянии даже близко подойти к размаху Interactive Fiction.*

***Во-вторых**, когда продвигаешься дальше по игре, понимаешь, что добился успеха только благодаря своей голове, а не скорости реакции или везению. И любая находка в играх этого жанра дает столько радости и гордости, сколько не дают другие игры.*

***В-третьих**, игру этого жанра можно отложить в сторону на месяц, на полгода или на год. Места она "пролежит" немного, а когда у Вас появится время или желание или новая информация или новые идеи, к ней всегда можно вернуться.*

*Ну и, **в четвертых**, игры типа **Interactive Fiction** или **Rogue** – сегодня ЕДИНСТВЕННЫЕ ИГРЫ, позволяющие одному человеку без капиталов и без специальной техники создать достаточно быстро игру, которая будет стоять в списке лучших игр мира наравне с суперхитами, на раскрутку которых потрачены миллионы долларов. При этом не надо даже быть высококлассным программистом, поскольку существуют программные инструментальные средства для написания подобных игр. Важно только иметь полет фантазии, умную голову и много-много читать, а таких людей у нас достаточно.*

● ● ● ● ●

А что ещё?..

- **Программа Curses: объявление всенародного штурма** — ***PC-Review №22***
- **Новый "старый" жанр о рождении Interactive Fiction (IF) и о программных системах для создания текстовых адвентюр** — *С.Симонович* ***PC-Review №21***
- **История фирмы Infocom** — *Г.Евсеев* ***PC-Review №25***
- **Adventure Games: Блеск и нищета пятого поколения** — *С.Симонович* ***PC-Review №5***
- **Блеск и нищета - 2** — *С.Симонович* ***PC-Review №19***
- **Уроки Adventure (в 2-х частях)** — *С.Симонович* ***PC-Review №21,22***
- **Мастерство Adventure (в 5-ти частях)** — *Г.Нельсон* ***PC-Review №21...25***
- **Интервью с Грэхемом Нельсоном** — *Г.Евсеев* ***PC-Review №22***
- **Эволюция интерфейса в играх жанра Adventure** — *Г.Евсеев* ***PC-Review №1***

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

Aces over Europe
и примочки к ней

©Владислав Архипов, 1996.

Часть I

" Лети, летчик, лети"
БГ

Сначала несколько слов о том, почему эта статья именно об историческом авиа-имитаторе **Aces over Europe** фирмы Dynamix (в дальнейшем — **AoE**), а не о каком-либо имитаторе современного воздушного боя. Лично я предпочитаю именно симуляторы самолетов периода с первой мировой войны до корейской войны включительно по следующим причинам:

Во-первых, нет управляемых ракет — отлично !!! Приходится сближаться с противником, применять различные маневры и контрманевры — очень интересно !

Во-вторых, боеспособность самолета определяется не изощренностью электронной начинки и дальностью ракет, а именно летными качествами.

AoE — настоящее пиршество для любителей имитаторов воздушного боя. Главное — Вы не одиноки в бою, а в составе звена. Чтобы реализовать это, программистам волей-неволей приходится ужесточать реализм сражения, уравнивая выносливость и силу огня противников. Уже невозможно такое странное положение дел, как во всем известном **F19**: можно сбить МИГ-29 единственным попаданием из пушки, а попадания ракет в Ваш самолет наносят лишь некоторые повреждения.

Когда вы лидер в звене, то можете давать команды своим ведомым: атаковать конкретные воздушные или наземные цели, вернуться в строй и так далее. Если же Вы ведомый, то можете только предупредить ведущего о появлении противника или попросить "снять" с вашего хвоста вражеский истребитель. Ведущий Вы или ведомый — зависит от вашего звания, которое нужно заработать. Пилоты Вашего звена сообщают о своих воздушных победах или о том, что их сбили.

Не знаю почему, но не все фирмы, выпускающие имитаторы самолетов, делают доступным вид вверх (Dinamix не из таких). Кроме основного вида вперед, есть дополнительные виды в стороны и назад, но, на мой взгляд, вид вверх намного более необходим. Ведь когда противник уходит из поля зрения в сторону (к примеру — влево), естественно наклониться в эту сторону на 90 градусов для доворота на него и повторного прицеливания. Тогда, чтобы бросить взгляд влево (на противника), нужно просто поднять голову. В **AoE** (или в предшествующих играх: **Aces of the Pacific** и **Red Baron**) все в порядке — нажимай F5! А, например, в **Dawn Patrol** (Rowan) или **1942: Pacific Air War** (Microprose), я просто не знаю, как воевать с истребителями. Если уж потерял из виду, то замучаешься искать. Наверное, у каждого игрока есть свои способы ориентирования в бою. Может, поделитесь?

Среди других достоинств **AoE** — большой выбор самолетов. К сожале-



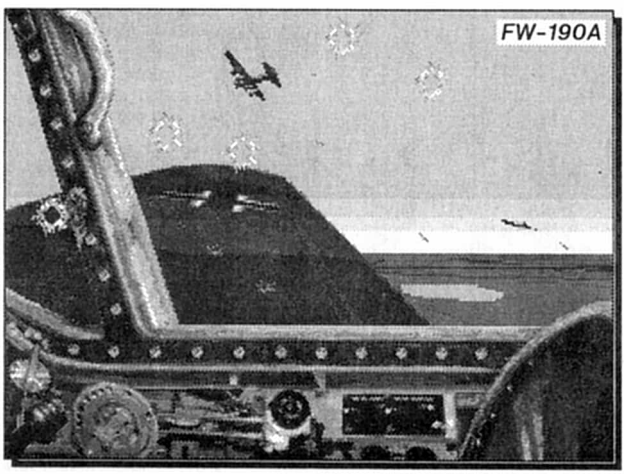
нию, нет принципа постепенного улучшения самолетов по мере поступления в войска новых моделей как в **Red Baron**, где начиная воевать на медленном истребителе, почти не имеющем приборов, Вы постепенно меняете его на более совершенные, мощные, маневренные и лучше вооруженные самолеты.

Отдельной похвалы стоит меню настройки реализма. Если Вы только начинаете летать, то выбирайте уровень боя "easy" — для уничтожения вражеского самолета потребуется меньше стрелять, а Ваш выдержит больше попаданий. Кроме того, крупнокалиберные зенитки не принесут Вам никакого вреда. Еще можно настроить реалистичность управления полетом, включать/отключать ограничения по боезапасу и топливу, возможность столкновения с другим самолетом, ослепление солнцем, погодные эффекты, заклинивание вооружения, и т.д. и т.п. Увеличение трудности боя стимулируется (кроме интереса) тем, что чем труднее воевать, тем больше получаешь очков. Также настраивается скорость течения времени и деталировка картинки, что особенно актуально для медленных и задумчивых компьютеров.

Здорово, что имеет большое значение, в какую часть неприятельского самолета Вы засадили свои пули и снаряды: можно короткой очередью попасть в стеклянный фонарь и прикончить пилота (противник падает без дыма), можно долго и нудно молотить его, пока он, весь в дыму и пламени, не свалится от общих повреждений, или отказа двигателя, или перебитого управления, ну и, конечно, эффектнее всего сразу взорвать его бензобак или груз бомб. Многомоторный самолет можно сбить, ни разу не попав ему в корпус, а повредив 3 двигателя из 4 (если 2 двигателя, то один поджечь, а в другой — чуть-чуть попасть). Кстати, кто-нибудь понимает, почему сбитый самолет падает, вращаясь обязательно через правое крыло?

Наличие боевой нагрузки (бомбы, ракеты, доп. топливные баки, подвесные пушки) ощутимо ухудшает летные качества. Наземные цели разрушаются не только при прямом попадании в них, но и падении бомбы рядом (радиус поражения зависит от калибра бомб). А вот в игре **Secret Weapon of the Luftwaffe** (**SWotL**) фирмы Lucas, взрыв тяжелой бомбы в метре от картонного на вид домика ему не вредит, не получает повреждений и самолет от близкого взрыва собственной бомбы. Но с сожалением замечу, что при падении самолета (даже с бомбовой нагрузкой на борту) на здание в **AoE** оно стоит, как ни в чем не бывало, а вот в **SWotL** оно превращается в обломки. Уничтожить мост в **AoE** (и в **SWotL**) проще простого — единственный истребитель с 200 кг бомб способен на это. В реальных боевых условиях это сложная задача — одно попадание может разрушить лишь один пролет, а лучше всего попасть тяжелой бомбой в опору.

Странно, но сквозь парашюты можно пролетать беспрепятственно. И тщетно тратить на них боезапас: их не порвешь очередями, как в **SWotL.** Зато в **SWotL** при уничтожении зенитных орудий вокруг какой-либо цели количество разрывов в воздухе почему-то нисколько не уменьшается. А в **AoE**,





если уж перебить все зенитки на вражеских позициях, то огонь по вам с земли больше не ведется (и можно без суеты расстрелять все объекты). Но все же странно, что зенитки ведут огонь и при присутствии своих истребителей в зоне поражения.

Теперь о выборе боевой машины. Играя за немцев я всегда выбираю Focke-Wolf-190A. Более новая модель FW-190D-9 хоть и более скоростная, маневренная и прочная, но имеет две 20-мм пушки вместо четырех у FW-190A-8 и нет возможности подвесить еще 4 внешних пушки. То есть в бою с истребителями модель D предпочтительнее, чем A, но при перехвате тяжелых бомберов уменьшенная в 4 раза мощность огня (пулеметы не в счет) очень сказывается.

109-ый Мессер вообще не выдерживает критики ни по каким параметрам (маневренность, скорость, вооружение, количество боеприпасов, обзор, выносливость). Скорость Me-262, конечно, впечатляет, но он плохо приспособлен для ведения маневренного боя с истребителями союзников. А вот при перехвате бомбардировщиков, где поворотливость не так важна, его четыре 30-мм пушки и 24 (двадцать четыре!!) ракеты отлично себя проявляют.

У союзников хорош американский Mustang, хотя даже 6 крупнокалиберных пулеметов — слабоватое вооружение для самолета конца войны. Можно выбрать английский Spitfire, но последнюю модель — ранняя медленнее, менее маневренна, имеет закрытый вид назад.

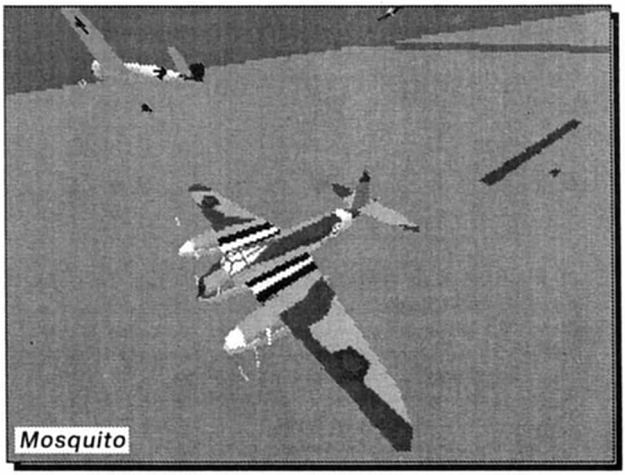
Боевые клавиши

←,→,↑,↓,<,>,/	Маневрирование
1...9,+,–	Мощность двигателя
Пробел	Огонь
Забой	Сброс бомб
G	Выбор пушек/пулеметов
R	Пуск ракет
U	Расклинивание пулемета
L	Шасси
W	Тормоза шасси
S	Послать сообщение
D	Сбросить бак
F	Закрылки
B	Воздушный тормоз
Ctrl+B	Парашют !!!
Enter	Вид снаружи/изнутри
F1...F7	Виды в разные стороны
Alt+F1...Alt+F7	Дополнительные виды
[,]	Передвижение вида
Ctrl+F1...Ctrl+F7	Создание видов
A	Автопилот
M	Карта
D (в реж. карты)	Точка назначения
Q,Esc	Конец боя
P	Пауза
F10	Меню настроек
Alt+R	Меню реализма
Alt+S	Звук
Alt+M	Музыка
Alt+D	Мышь
Alt+J	Джойстик
Alt+T	Захват картинки в формате iLBM
Alt+X, Alt+Q, Ctrl+Alt+Del	Выход в DOS – // –

В некоторых меню: **B** Убрать меню для просмотра картинки

При просмотре записи: **Esc** Убрать меню; **S** Пауза

Tempest (очень быстрый) и P47 (очень выносливый, в том числе и из-за системы воздушного охлаждения двигателя, которую нельзя повредить) недостаточно маневренны, хотя лучше вооружены. Typhoon — предшественник Tempesta, поэтому он хуже.


Mosquito

Истребители-бомбардировщики с двумя двигателями (Mosquito — мощное вооружение и грандиозный запас патронов; Lightning — поразительная выносливость) хоть и не маневренны, но имеют вот какой плюс: нос самолета не занят двигателем, и все вооружение размещено в нем. Поэтому пули летят прямо вперед, а не по перекрещивающимся траекториям, как когда стволы размещаются в крыльях. Поэтому можно открывать огонь в хвост прямо летящей цели с дальнего расстояния, не опасаясь, что пули возьмут ее в "вилку".

Технические данные

	Вооружение (мм:выст/ствол)	Скорость (Миль/час)	Потолок (1000фут)	Подъем (фут/мин)	Дальность (миль)
P38J Lightning	4×12.7:500+1×20:150	414	44	3200	2260
P47D Thunderbolt	8×12.7:425	420	42	2750	925
P51D Mustang	2×12.7:400+4×12.7:270	437	41.9	3125	2080
B17G Fl.Fort.	10×12.7(баш)	287	30.6	плох	1377
B24J Liberator	10×12.7(баш)	278	28	плох	1700
B25 Mitchel	6×12.7:500(баш)	275	25	1100	1275
B26 Marauder	4×12.7:500+ +7×12.7:500(баш)	317	23	1250	1150
Typhoon	4×20:140	422	31.8	3900	980
Tempest	4×20:140	442	33.2	3360	980
Spitfire IX	4×7.62:300+2×20:200	416	43	3950	850
Spitfire XIV	4×7.62:300+2×20:200	439	43	4580	850
Mosquito VI	4×7.62:1000+4×20:200	425	26	1870	1120
BF-109G-10	2×13:300+1×30:60	386	35.105	3393	620
BF-109K-2	2×15:220+1×30:60	452	41	4880	620
FW-190A-8	4×20:188+2×13:400	408	33.8	2350	942
FW-190D-9	2×20:250+2×13:475	426	32.8	3123	800
ME-262A-1	2×30:100+2:30:8	540	32.81	3937	652
Junkers 88S	1×13(назад)	379	34	1600	1400
Arado 234B	нет	460	32.81	3350	1013
Arado 234C-3	2×20:220+ +2×20:250(назад)	542	32.81	4001	1247

Еще немного о траекториях. Они прямые! А мне еще в школе объяснили на уроках НВП, что такое баллистическая кривая. Реалистичный полет снарядов и пуль можно увидеть не только в передовом симуляторе **1942: Pacific Air War**, но и в антикварной игрушке **F29 Retaliator**. Если бы можно было усложнить **AoE** хотя бы через меню реализма, то странный эффект перекрещивающихся трасс крыльевого оружия был бы нивелирован.

Жалко, что нет возможности ускорять время. Псевдо-автопилот не является решением проблемы, если нужно довести до базы полуподбитый самолет.

Противник, встречающийся на узких небесных тропках, различается не только по типам самолетов, но и по опытности летчиков. Как и состав вашего звена, враги делятся на новичков, обычных, ветеранов, экспертов и асов. За сбитого аса вы получаете больше очков, чем за ветерана, да и сами асы стоят по-разному. При потере ведомых очки теряются, за выполнение задания — добавляются.

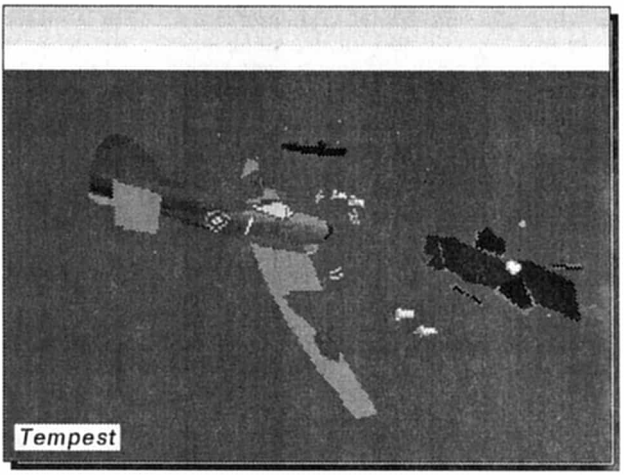
Новички способны выполнять только простейшие горизонтальные маневры, стреляют неточно и только с близких дистанций. Обычные пилоты, разумеется, поспособнее. Ветераны стреляют эффективно и крутят различные "горки", "ямки" и комбинации переворотов с петлями. Эксперты выжимают из своих истребителей все, что только можно из них выжать, а открывают огонь с предельно дальних расстояний. В случае с асами (все они имеют исторические имена), к глубочайшему сожалению, программа обманывает нас, наивных: асы используют маневренность своих боевых машин процентов на 120-150. То есть, если бы Вы крутились с каким-нибудь вражеским асом на одинаковых истребителях, он неминуемо зашел бы вам в хвост, и вам оставалось бы только закрыть глаза и ждать...

Еще один обман со стороны программы заключается в том, что само-

самолетов

Маневренность	Выносливость	Экипаж	Нагрузка (фунтов)	Двигатель (л.с.)	Вес (фунтов) пустой/макс	Дата вступления
сред	отл	1	4000 или 10 ракет	2×1425джо	12780/21600	весна 44
сред	отл	1	2000 или 8 5' ракет	2535джо	9900/15000	конец 43
отл	хор	1	2000 или 8 5' ракет	1510джо	7125/12100	весна 44
плох	отл	10	4000	4×1200дво	34000/56500	конец 43
плох	хор	10	5000	4×1200дво	38000/60000	конец 43
плох	отл	6	3000	2×1700дво	22110/41800	1941
плох	отл	3	4000	2×2000дво	22380/34000	конец 41
хор	хор	1	2000 или 6 5' ракет	2200джо	8840/13250	зима 41
хор	хор	1	2000 или 6 5' ракет	2200джо	8169/13593	весна 44
отл	хор	1	500	1650джо	5816/9500	конец 42
отл	хор	1	500; ракеты?	2035джо	6576/10280	начало 44
прилич	хор	2	2000 или 8 ракет	2×1635джо	16631/21600	начало 43
хор	сред	1	250 или 2 ракеты или 2×30:60	1475джо	5893/7491	весна 42
хор	сред	1	500 или 2 ракеты или 2×30:60	2000джо	6834/7475	зима 44
отл	хор	1	1000 или 2 ракеты или 4×20:125	1700дво	7652/10800	серед. 41
отл	отл	1	500	2240джо	7694/10670	лето 44
сред	сред	1	500 или24 ракеты	2×1980фунт	8378/15720	лето 44
поср	сред	3	1000	2×1730дво	18250/30400	начало 44
поср	сред	1	1800	2×1980фунт	11464/21715	зима 44
поср	сред	1	1800	4×1764фунт	14369/21715	?

леты, управляемые компьютером, могут мгновенно менять скорость. У Вас же даже мощность двигателя меняется постепенно. Кроме того, противник всегда имеет точную информацию о Вашей скорости, а Вы, даже для того, чтобы только прикинуть его скорость или направление полета, должны потратить секунду — две.



Третий обман — у самолетов, которыми управляет программа, вдвое-втрое больший боезапас для курсового оружия!

Игроку же, в сравнении с реальным военным летчиком тех лет, дается такая фора: счетчики боеприпасов и сообщения о том, что он сбил вражеский самолет. Электронным пилотам эта информация, конечно, тоже доступна, хотя они ее все равно не используют — сколько бы ни было врагов, как бы ни был поврежден самолет, они будут воевать, пока не кончатся патроны (а они их не экономят, и понятно почему), и только тогда попытаются выйти из боя.

Очень мне нравится в имитаторах Dynamix реализация VCR — видеозапись миссии. При просмотре можно выбирать вид не только изнутри/снаружи своего истребителя, но также и снаружи любого другого самолета или из фиксированной точки, выбирая направление взгляда. Так можно получать подробный (и полезный) разбор полетов.



В **AoE** присутствуют и действуют многочисленные виды боевых кораблей и различные наземные единицы, в которых легко узнаются танки Тигр и Шерман, джипы Виллис и немецкие полугусеничные бронетранспортеры. Железнодорожные вагоны или, скажем, грузовики могут быть уничтожены пулеметным огнем, а тяжелые танки — только крупнокалиберными пушками, ракетами или бомбами. Морской транспорт тоже легче потопить, чем крейсер.

Правда, есть недоработка в генераторе миссий: "от балды" назначается эскорт, и поэтому случается, что маневренные истребители защищаются более тяжелыми истребителями-бомбардировщиками. Например: Мустанги эскортируются Лайтнингами — нонсенс!

Good hunting!
(В смысле — успешной охоты)

Aces over Europe

Часть II

Примочки к игре или сделай сам

©*Владислав Архипов, 1996.*

"Высоко в облаках реет черный истребитель

. . . .

По секрету скажу — те пилоты мы с тобой"

опять БГ

"Вторая тема будет называться <Тема №2>"

Препод. воен. кафедры Уфимского Нефтяного Института, инкогнито

Теперь о примочках, то есть дополнительных файлах. Сама Dynamix, насколько мне известно, не создавала значительных усовершенствований (правда, был **AOEPAT.ZIP** для улучшения управления конкретными джойстиками и устранения проблем на некоторых brandname), и версия игры так и осталась 1.0. Зато хаккерам так понравилась игра, что они кинулись наперегонки ее улучшать. Привожу список того, что я смог найти на зарубежных хостах в InterNet и в форумах службы CompuServe.

Некоторые авторы поднаторели в создании добавлений к играм Dynamix по предыдущим выпускам серии **Great War Planes: Red Baron** и **Aces of the Pacific**.

Все эти примочки никоим образом не поддерживаются Dynamix и сами авторы советуют в случае возникновения проблем обращаться к ним лично. Подробнее о каждом архивном файле.

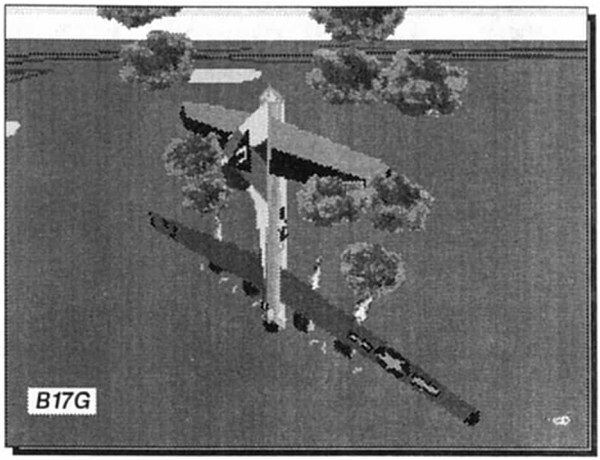
Имя файла	Размер	Автор
AC-AOE.ZIP	42865	Bill "Mac" McNeal
AEBMR1.ZIP	58633	Grant "Target" Senn
JU_88.ZIP	896	он же
AOEASY.ZIP	15744	Wayne Sikes
AOEFIX.ZIP	20534	Nikolas Bell
AOEFLT.ZIP	19728	он же
AOETRC.ZIP	19577	он же
AOEDIT.ZIP	43904	он же
AOEREA.ZIP	48373	Nikolas Bell + Grant "Target" Senn
AEGUN1.ZIP	4948	J.W. Jonson "Jaybird"
AEGUN2.ZIP	2849	он же
AOEPLN.ZIP	3363	кто?
CARRIE.ZIP	6431	Uwe Serf
NEWAOE.ZIP	167792	он же
TA152A.ZIP	896	он же
P80AOE.ZIP	12197	он же
ME262M.ZIP	17831	он же
P39Q.ZIP	16256	Steve Lange
P61AOE.ZIP	16896	он же
FIXAE1.ZIP	11264	Robert L. Church
LWNICK.ZIP	5888	Matthias "Pike" Noch
ROCKETS.MEC	128	Jim E. Tittle "Simdoc"
P38CAMO.ZIP	7319	он же
PBYAOE.ZIP	13696	он же
F7F.ZIP	18486	он же
P51B.ZIP	[в работе]	Владислав "Flyer" Архипов

AC-AOE содержит утилиту, позволяющую проделывать некоторые ограниченные манипуляции с файлами результатов **ROSTER.DAT, TOPMISS.DAT** и **TOPACE.DAT** восстанавливать погибшего пилота, менять имена и тому подобное.

AEBMR1 представляет собой комплекс, при применении которого Вы сможете полетать на бомбардировщиках B25 Mitchel, B26 Marauder, Ju-88, Arado 234. Причем бомбардировщик Ju-88S заменен на ночной истребитель Ju-88C-6, а невооруженный Arado-234B на имеющий четыре 20-мм пушки 234C. B25 и B26 остались теми же. Интересно, что стрелки автономных пулеметных установок вашего бомбера даже способны сообщить об окончании патронов или предупредить о "бандите", зашедшем вам в хвост. Необходимо заметить, что на самом деле Ju-88C отличается от Ju-88S не только вооружением. В примочке упущено то, что вариант тяжелого истребителя

имел более мощные двигатели (и более высокую скорость) и уменьшенную бомбовую нагрузку.

Летая на Arado-234C, очень трудно целится, стреляя из фиксированных задних пушек. О прицелах для бомбометания и говорить нечего — они отсутствуют и в оригинальной **AoE**. И, наверное, невозможно было реализовать сброс бомб по одной. А стоило бы воспользоваться опытом леталки **Secret Weapon of the Luftwaffe**, в которой отлично выполнен бомбовый прицел для B17 (и даже рассчитывается момент сброса бомб с точностью, зависящей от расстояния до цели). Измененная игра несовместима со старыми видеозаписями миссий (в дальнейшем этот "баг" упоминать не буду). Не знаю, в результате применения **AEBMR1** или нет, но у меня разок была ситуация, когда я на Arado столкнулся с P51, и он, конечно же, был уничтожен, а у меня лишь загорелся один двигатель. А по идее-то должно было хотя бы отвалиться крыло. Возможно, что это рецидив времен **Aces of the Pacific**.



JU_88M применим только вместе с **AEBMR1.** Незначительно изменена приборная доска "Юнкерса" и локализация его пушек (точки, из которых выходят трассы).

AOEASY полезен для новичков. Предлагает заменить вооружение на гораздо более мощное и увеличить боезапас стрелкового оружия до такой степени, что играть становиться неинтересно.

AOEFIX позволяет уменьшить точность огня самолетов, управляемых компьютером. Это мне очень нравится, так как повышает реализм сражения. В самом деле, играя в оригинальную версию **AoE**, почти невозможно выйти победителем при лобовой атаке, ведь компьютер всегда целится точнее человека. Кроме этого, можно ликвидировать (!!!) обман программы, дающей асам более маневренные самолеты, понизить в 2 или 3 раза боекомплект одной из сторон. Ошибок вроде бы нет.

AOEFLT фиксирует количество самолетов Luftwaffe в звене равным четырем, а реактивных — трем. Dynamix пытался смоделировать недостаток техники и пилотов у немцев, уменьшая состав звена в определенные моменты до одного-двух самолетов. Наверное, это не соответствует истине, скорее снижалось количество боевых вылетов. Также можно увеличить состав американских звеньев до шести, хотя при попытке в предполетном меню изменить строй, программа виснет; исключить из игры Tempest (он из-за своей высокой скорости применялся только в самой Британии для борьбы с самолетами-снарядами V-1); исключить Mosquito — автору **AOEFLT** кажется, что их чересчур легко сбивать.

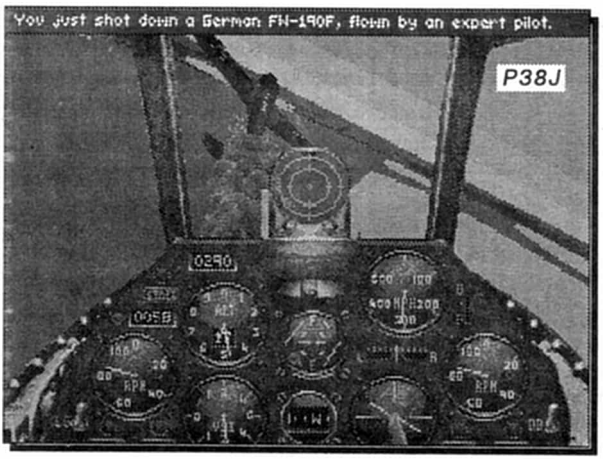
AOETRC изменяет красный цвет трасс на желтый или оранжевый, а серые парашюты на белые. Вряд ли это улучшает игру, но зато придает ей некоторую новизну.

AOEREA (версия 1.2) — наиболее комплексное изменение **AoE** с учетом исторической достоверности. Меняется распределение боеприпасов: у P51 2×400 + 4×270 12.7-мм патронов; у FW-190A 2×250 + 2×125 20-мм снарядов, количество патронов уменьшено до

400 на пулемет; у Bf-109G 30-мм пушка заменена на 20-мм с 200 снарядами; у Bf-109K 65 снарядов вместо 60; у Spitfire XIV четыре 7.7-мм пулемета заменены на два 12.7-мм с 250 патронами; у модели IX количество 7.7-мм патронов увеличено до 350 на ствол. Несколько изменен набор боевых нагрузок для некоторых самолетов. Замечу, что изменения правильно отражены в описании самолетов (VIEW VEHICLE) и предполетном меню.

Цвет неокрашенных американских истребителей заменен на более близкий к алюминиевому. Изменен стиль боевого маневрирования некоторых самолетов. Увеличен поражающий фактор 15-мм пушек у Bf-109K, а то они получались слабее 13-мм пулеметов. Ряд самолетов не мог достичь максимальной скорости на своих лучших высотах, теперь это возможно. Изменены другие летные качества и выносливость у многих самолетов. Введено заклинивание управления на высоких скоростях, увеличено время полета с максимальной мощностью без повреждения двигателя. Существенных "багов" я не нашел.

AOEDIT — комплексная утилита, позволяющая редактировать массу параметров вооружения и летных качеств самолетов. Очень впечатляет, особенно возможность переместить курсовое вооружение из крыльев в нос. Абсолютно новый самолет создать нельзя, поскольку изображения не редактируются.



AOEPLN, AOGUN1 и **AEGUN2** меняют вооружение самолетов, причем некоторые варианты не применялись на самом деле.

CARRIE предлагает трудновыполнимую миссию в форме видеозаписи VCR. Нужно на Me-262A с ведомыми FW-190D и Bf-190K сразиться с асами-истребителями англо-американских союзников, а потом сесть на японский авианосец!

NEWAOE дает возможность изменить самолеты в основном на опытные, вымышленные или малосерийные варианты. Почему-то все они (даже двухдвигательные) имеют одинаково отличную маневренность. Куча дефектов: испорченный вид назад, японские истребители имеют при взгляде из кабины в сторону крылья американских...

TA152A меняет FW-190D на истребитель-бомбардировщик TA-152. Маневренность максимальная!?

ME262M предлагает опытные варианты пушечного вооружения.

P80AOE — можно летать на американском реактивном.

P39Q и **P61AOE** — из названий видно, на какие истребители предлагается заменить два существующих. Автор претендует на историческую достоверность. По-видимому, изображения самолетов для этих и подобных примочек берутся из **Aces of the Pacific: 1946**.

FIXAE1 улучшает действие джойстика. Настраивается "мертвая зона", что дает возможность летать по прямой, отпустив рукоятку. График функции управления более гладкий. Внимание: осуществляется прямая запись в файл **E.EXE.** Не поленитесь сделать резервную копию, неровен час...

ROCKETS.MEC. Это настолько маленький файл, что даже нет смысла

его архивировать. Но он дает значительный эффект — немецкие ракеты Gr.21 теперь летают прямо!

P38CAMO всего лишь меняет цвет Лайтнинга на оливковый.

PBYAOE и **F7F** подставляют летающую лодку Каталина и палубный самолет F7F. Эти два файла совсем свежие, появились только в июне.

Ну и **P51B.ZIP** — это моя переделка Мустанга в предыдущую модель с немного большей маневренностью и всего с четырьмя пулеметами. Чисто из спортивного интереса.

Dynamix облегчила жизнь хаккерам, сделав структуру программы открытой. В результате для установки примочек никакие файлы заменять не нужно, а достаточно просто распаковать ZIP-архивы в каталоге с **AoE**. Если изменение не понравилось, то удалите новые файлы, и все станет по-прежнему. Лично у меня 2 каталога: AOE0 (оригинальная версия) и AOE (с примененными **AOEREA, AOEFIX, AOEFLT, AEBMR1, JU_88M, AOETRC, FIXAE1, AOEDIT** — уф, устал перечислять). Применяя сразу несколько добавлений, обратите внимание, что встречаются одноименные файлы, и более поздняя примочка может отменить часть предыдущих изменений.

P.S. *Вышла новинка от Dynamix:* ***Red Baron II!*** *Примерно 40 разных самолетов, "крутая" графика и звук, множество других усовершенствований. О их масштабе можно судить по размеру архивированной AVI-демонстрашки: более 2 мегабайт! А сама игра сколько ж займет? Еще промелькнул в печати слух о готовящейся* ***Aces over Korea.***

НУ ЧТО Ж, ПОЛЕТАЕМ !!!—

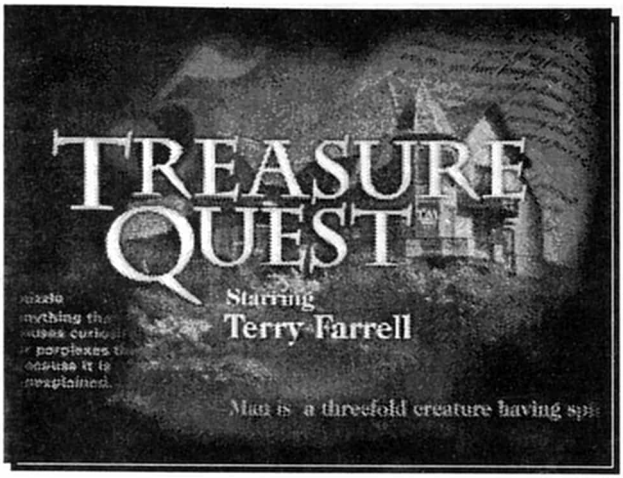
=<(FLYER)>=-

А что ещё?..

- **Осенняя лавина-96, обзор, имитаторы** — ***PC-Express №3, PC-Review №30***
- **Осенняя лавина-95, обзор, имитаторы** — ***PC-Review №17***
- **Выбери себе крылья** — *С.Симонович* ***PC-Review №16***
- **Еще раз об искусственном интеллекте. ИИ в имитаторах** — *С.Симонович* ***PC-Review №15***
- **Игры 95-го, обзор** — ***PC-Review №13***
- **Игры для локальной сети. Имитаторы** — *М.Цирулис* ***PC-Review №12***
- **Игры для модема. Имитаторы** — *М.Цирулис* ***PC-Review №12***
- **Имитаторы фирмы Microprose** — *В.Мураховский* ***PC-Review №6***
- **F14 Fleet Defender: Быстрый старт** — *В.Мураховский* ***PC-Review №6***
- **F117A Nighthawk** — *С.Симонович* ***PC-Review №6***
- **Неизвестные войны** — *В.Мураховский* ***PC-Review №4***
- **Рейтинг авиаимитаторов** — *В.Мураховский* ***PC-Review №4***
- **Обзор современных имитаторов** — *В.Мураховский* ***PC-Review №2***
- **Элементарные основы воздушного боя** — *С.Симонович* ***PC-Review №2***
- **F15: Strike Eagle 2** — *С.Симонович* ***PC-Review №2***
- **Вооружение в авиационных имитаторах** — *В.Мураховский* ***PC-Review №1***
- **Секретное оружие Люфтваффе** — *В.Мураховский* ***PC-Review №1***
- **Интервью с фирмой "Digital Integration"** — ***PC-Review №1***

Мы, конечно, честно признаемся, что авиаимитаторы — не наш профиль, и место редактора по этому направлению пока остается вакантным. Но за три года нам кое-что создать все-таки удалось, и Вам есть что почитать Не пожалеете!

Ваш ***i-Пресс***



Квест на миллион долларов

© *Сергей Симонович, 1996.*

Такой программы еще не было. Если это и игра, то рассчитана она на таких высокоэрудированных интеллектуалов, каких найти не слишком просто. А если Вы себя таковым не считаете, то эта программа сделает из Вас высокоэрудированного интеллектуала, хотите Вы этого или нет.

Суть игры в том, что некий профессор оставил своим студентам завещание, в котором предлагает им обыскать его особняк (10 помещений), найти в каждой комнате какие-то головоломки и решить их. Если они решаются правильно, то открывается доступ к Главной (Ultimate) головоломке, за решение которой выдается приз — один миллион долларов.

Самое интересное, что приз этот существует на самом деле. Спонсор программы объявил конкурс, который начался в апреле этого года и закончится 31-го декабря 1999-го года (если до этого не будет выявлен победитель). Принять участие в конкурсе может каждый желающий, хотя требуется соблюдение некоторых условий:

1. Разумеется, программа должна быть приобретена официально и иметь некий идентификационный номер. С пиратскими копиями на китайских дисках претендовать на получение миллиона долларов было бы не совсем этично.

2. Во-вторых, желающие принять участие в конкурсе должны зарегистрироваться у фирмы, выпустившей игру. Сделать это можно по электронной или по обычной почте. Конечно, при этом будет проверена легальность приобретения программы.

3. Ну, а в третьих, претендент на победу должен, по-видимому, обладать такими энциклопедическими знаниями из самых разных областей науки и культуры, что не очень понятно, откуда он вообще может взяться.

Фирма настолько уверена в том, что решить этот квест никому не удастся, что открыла даже специальный сервер в сети ИНТЕРНЕТ, на который уже начала время от времени подбрасывать намеки и подсказки для того, чтобы держать претендентов в постоянном напряжении. Нет никаких ограничений и на то, чтобы "ломать" эту программу коллективными усилиями. Сегодня в ИНТЕРНЕТЕ уже начали складываться неформальные группы, обме-



нивающиеся достижениями. Уже начал выходить "ньюслеттер", посвященный этой игре и образуются клубы. Если у Вас есть выход в ИНТЕРНЕТ, можете посетить такой клуб TerryFICC — Terry Farrel Internet Clue Club.

Впрочем, как бы ни сложился конкурс, издатели игры заявили о том, что если до 2000-го года победитель не будет выявлен, то вся сумма будет передана какой-либо благотворительной организации, которую выберет спонсор, обеспечивший этот самый миллион.

Для получения приза необходимо не только пройти всю игру и решить главную головоломку, но еще и приложить к заявке достаточно подробное описание, почему каждая головоломка решается так, а не иначе.

Квест как он есть

Игрока, попавшего в эту программу, сразу захватывает ощущение сюрреалистичности происходящего. В программе интересно сочетается очень простой и удобный интерфейс управления и совершенно непонятное, немыслимо запутанное содержание. Если Вам доводилось когда-либо читать "Пикник на обочине" братьев Стругацких, то Вы, должно быть, поймете, что мы имеем в виду. Такое ощущение, что кто-то с внеземной фантазией раскидал по дому обрывки цитат великих мыслителей, криптограммы, достойные лучших профессионалов ЦРУ и ФСБ, сумасшедшим образом встроил в графику и даже в музыку игры какие-то заумные подсказки... и все это происходит в обычной повседневной обстановке: кухня, гостиная, спальня, библиотека... и пр.



Самой простой частью квеста является навигация, то есть блуждание по дому — переход из помещения в помещение. В этой части игра похожа на такие программы как **Myst** или **7-th Guest**. Но если мы сказали, что это САМАЯ простая часть, то это не значит, что она ПРОСТАЯ. Для попадания в некоторые помещения приходится тщательно изучать каждый пиксел экрана с помощью "мышки" в поисках "горячих точек", а за ключи от некоторых помещений приходится бороться напряжением всех мозговых ресурсов.

Приведем ТОЛЬКО ОДИН пример (как мы его решали), показывающий ПРОСТЕЙШУЮ головоломку, за решение которой дается ключ от библиотеки.

В одной из комнат Вы можете наткнуться на книгу, в которой можно "высветить" фрагмент текста (см. рис.).



"Sun's tropical sign at Cressida's fathers's nativity..."

("Тропический знак родины отца Крессиды...")

Для решения этой головоломки надо знать, героем какого литературного произведения была Крессида, найти в нем откуда родом ее отец и сообразить, какой знак Зодиака этой стране соответствует. Ну, а потом еще понять, как правильно этот знак записывается по-английски.

Делается это так. Берется CDROM-диск под названием **Future Library** (там собраны сотни про-

изведений великих авторов) и поиском по слову CRESSIDA выясняется, что это имя в классической литературе встречается трижды — в "Декамероне" Бокаччо, в комедии Шекспира "Двенадцатая Ночь" и в его же трагедии "Троил и Крессида". В первых двух случаях это только упоминание, а "Троил и Крессида" — это как раз то, что нам надо. Далее просматривается текст трагедии и выясняется, что ее отец был жрецом из Трои, но выступал на стороне греков (на чем и строится трагедия).

Троя (по легенде) находилась где-то в Малой Азии (западное побережье нынешней Турции. Если посмотреть на карту, то видно, что она находится примерно на одной долготе с нынешней Украиной, а Украине, как известно, соответствует зодиакальный знак Телец (кстати, России соответствует Водолей). Можно предположить, что и Трое соответствует Телец.

Теперь берем другой CDROM-диск с энциклопедией **Microsoft Encarta'96** и там находим названия знаков Зодиака. Оказывается, что Телец по-английски звучит как **Taurus**.

За такой "нехитрый" поиск мы и получаем ключ от библиотеки. Конечно, можно было бы найти решение и путем обычного перебора всех знаков зодиака, но ведь организаторы конкурса требуют, чтобы каждое решение было описано.

Головоломки

В игре встречается несколько видов головоломок. Прежде всего, есть Генеральная (Ultimate) головоломка, о которой никому ничего не известно. Доступ к ней откроется только после того, как Вы пройдете все 10 комнат, и в каждой из комнат по крупицам, где по буквам, где по слогам, а где по словам соберете 10 цитат выдающихся мыслителей. Это самая трудная часть игры.

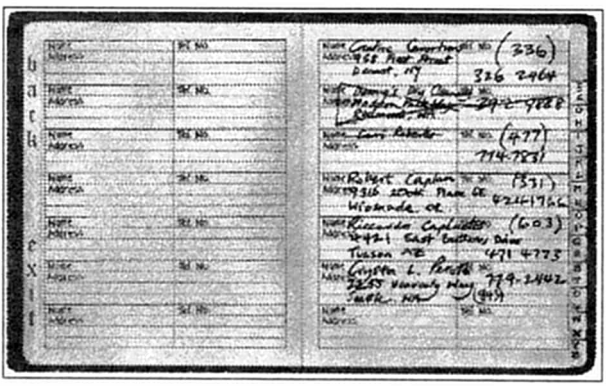
Для того, чтобы добраться к тем ребусам, криптограммам и прочим шифрам, скрывающим необходимые цитаты, надо в каждом из десяти помещений рассмотреть как можно больше экранов. Переход из экрана в экран происходит через "горячие точки" (hot spots), найти которые — самостоятельная и важная задача.

Не все "горячие точки" Вам доступны сразу. Иногда побродив в других помещениях и найдя новые пути перехода можно открыть новые "горячие точки" в давно и тщательно изученных экранах. Для поиска "горячих точек", как и для решения головоломок, важен весь поток поступающей информации: и изображение, и голос за кадром, и музыка, и звуки, и видеовставки.

Как объявлено во вступлении к игре, головоломки в основном носят лингвистический характер. По-видимому, это так и есть. Это ребусы, шифрограммы и пр. и пр., причем в ужасающем количестве. Количество потенциальных подсказок столь велико, что в них теряешься. Они буквально засыпают играющего. Можно предположить, что игра рассчитана на мудрейших профессоров, для которых английский язык, является не просто родным, а профессией.

С этой точки зрения очень маловероятно, что в России найдется человек, способный пройти программу самостоятельно. Но, с другой стороны, сейчас ведь есть такая удивительная вещь как ИНТЕРНЕТ. Когда на штурм игры пошли тысячи пользователей со всего мира, и в Сети заработали конференции на эту тему, удачный ход каждого участника может внести решающий вклад в победу.

• • • • •



Treasure Quest: Первые отклики

(обзор откликов в сети ИНТЕРНЕТ)

В ближайшие три года кто-то найдет сокровище в миллион долларов. Сомневаетесь? Тогда загляните в ИНТЕРНЕТ и посмотрите, что пишут об этой игре тысячи пользователей со всего земного шара, включившиеся в охоту за сокровищем.

*"Я, кажется, понял, почему **Treasure Quest** нельзя взломать хаккерским путем. На диске нет ответов."*

— Аноним

*"Игра определенно лучше, чем **Myst** или **Phantasmagoria**.... Думаю, что она в десять раз лучше, чем **Myst**.*

— Нэнси В.

*"Хотелось бы, чтобы игра была больше похожа на **Myst**. Я прошеля **Myst** за два дня.*

— Gdauria

*"**Myst** намного проще".*

— Duane

*"Прошел **Myst** за три дня. Все головоломки оказались похожими, если разобраться. **Treasure Quest** — совсем другое дело (... мне это нравится).*

— Trogg

"Отличная игра для детей... никакого насилия... Мои от мала до велика уже провели много часов, копаясь в самых разнообразных книгах в поисках ответов. Они начали учиться так, как будто им за это хорошо заплатили."

— Сью

*"Это лучшая идея, какую я встречал с тех пор, как увидел **Visicalc**. Все, начиная с игры до идеи организации сетевого сервера про нее очень увлекательно. Даже если выиграет кто—то другой (что нереально), я уже счастлив тем, что провел с ней немало времени".*

— Daemon

"Думаю, что удовольствие от игры и вызов, который она бросает, уже достаточная награда, даже если Вы не выиграете тот миллион долларов."

— Нэнси В.

"Сначала я побаивался, что какой—нибудь гений решит эту программу или какой—нибудь хаккер взломает код и найдет решение там. Теперь, когда я кое—что понял, я спокоен."

— Dries

"Великая игра! Это имитатор интеллектуальной деятельности, какого еще не было!!"

— Sharleen W.

*"**Treasure Quest** демонстрирует потрясающую графику, море видео и не разочарует опытных игроков, даже если они и не выиграют приз".*

— Boston Globe, March 7, 1996

"Как набор головоломок это ПРОГРАММИЩЕ. Как программа — это ГОЛОВОЛОМИЩЕ!"

— Arizona Republic, April 10, 1996

"... после нее сложнейшие кроссворды выглядят как детские игрушки."

— Entertainment Weekly, April 26, 1996

Криптограммы Treasure Quest

В этой игре множество головоломок, являющихся криптограммами. Криптограмма — это некоторая фраза, в которой набор букв (символов) заменен другим набором. Обычно в криптограммах порядок слов не нарушается, а пробелы между символами означают пробелы между словами.

Для решения криптограмм надо сообразить, какая буква какому символу соответствует, а затем заменить их так, чтобы получился осмысленный текст. Вот пример одной из криптограмм:

DQRP GHDQ X CBZP,
CLPFP TPFP CLFPP MPXFW

А вот ее решение:

ONCE UPON A TIME,
DQRP GHDQ X CBZP,

THERE WERE THREE BEARS
CLPFP TPFP CLFPP MPXFW

Решение получается, если все символы криптограммы заменить на буквы, отстоящие в алфавите на 7 позиций от исходных.

Почему именно на семь?

Это неважно, число может быть и другим — оно является ключом криптограммы, и его надо найти. В данном примере ключ — 7. В другом он может быть иным.

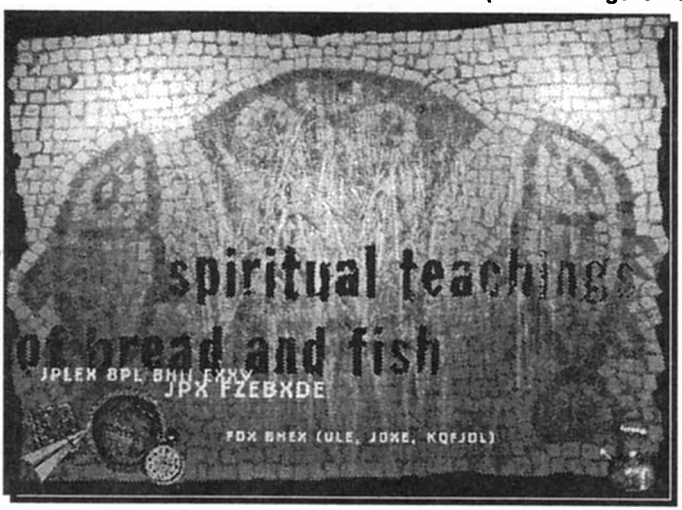
Чтобы отыскивать ключи, Вы можете воспользоваться парой полезных советов:

- однобуквенные слова обычно являются буквами A или I;
- двухбуквенные слова часто являются словами OF, TO, OR, ON;
- трехбуквенные слова часто являются словом THE;
- отыщите в криптограмме парные буквы, как правило это либо LL либо EE.

А вот конкретный практический пример из игры (см. рис.).

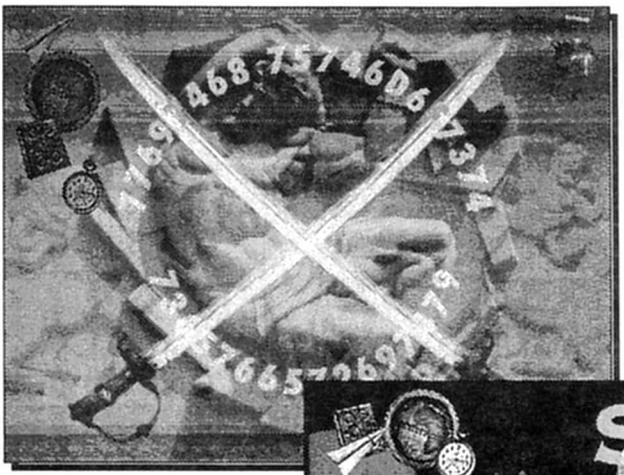
Прямой подстановкой здесь получается фраза **"Those who seek the answers are wise" (Мудры те, кто ищут ответы.).** Эту запись "расколоть" нетрудно, но в том-то весь и фокус, что не она сама по себе представляет интерес, а те три слова, которые стоят за ней в скобках. Используя уже найденные буквы, можно прочитать и их: **DOS, TRES, QUATRO,** что в переводе с испанского дает: **ДВА, ТРИ, ЧЕТЫРЕ.**

По-видимому, необходимо взять второе, третье и четвертое слово исходной фразы **(...who will seek...),** а может быть и не их, а второе, третье и четвертое слово фоновой записи **(...teachings of bread...).**



С подобными приемами Вам еще не раз придется столкнуться в этой программе. Так, в двух местах для криптограммы были использованы буквы алфавита легендарного племени этрусков, причем в одном месте запись легко читается прямой подстановкой, а в другом - нет. Надо сначала прочитать первую запись, а уже потом, определив значения символов, приступать к раскодированию второй.

Не всегда буквы заменяются буквами. Это могут быть и какие-то иные символы. Посмотрите на прилагающийся рисунок с цифровым кодом.



Здесь каждую пару цифр надо заменить на букву в соответствии с шестнадцатиричным кодом ASCII.

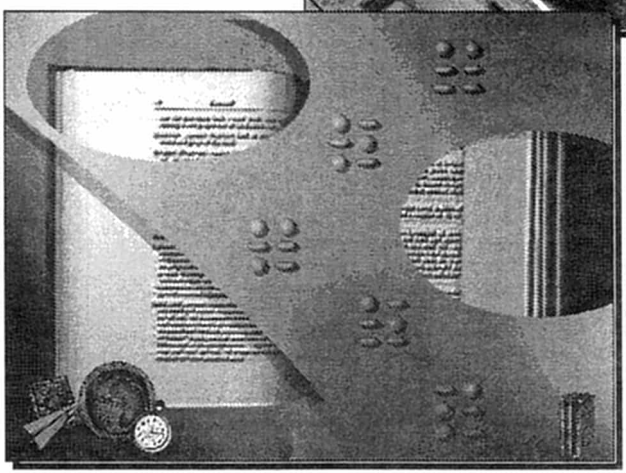
В итоге получите фразу:

WITH UTMOST SEVERITY

С ПРЕДЕЛЬНОЙ ЖЕСТОКОСТЬЮ)

И этот прием также неоднократно применен в программе. Вот еще один пример, раскодировать который попробуйте сами.





Кроме вполне очевидного применения таблицы кодов ASCII, создатели игры использовали и другие традиционные средства кодирования информации, такие как азбука Морзе и азбука Луи Брайля для слепых. И, если с первой из них мы справились сравнительно легко, то со второй как-то не получилось. Может быть кто-то из читателей подскажет?

Поиск цитат в игре Treasure Quest

Поиск цитат в каждой из десяти комнат здания является главнейшей задачей на первом этапе игры. Но сделать это непросто, и пока только одному участнику ИГРЫ удалось собрать одну цитату. Он опубликовал ее в ИНТЕРНЕТ, а организаторы игры поставили ее на свой сервер и постепенно (по фрагменту раз в неделю) описали ее решение. Это делается для того, чтобы держать участников игры в постоянном тонусе, а заодно показать методику решения головоломок.

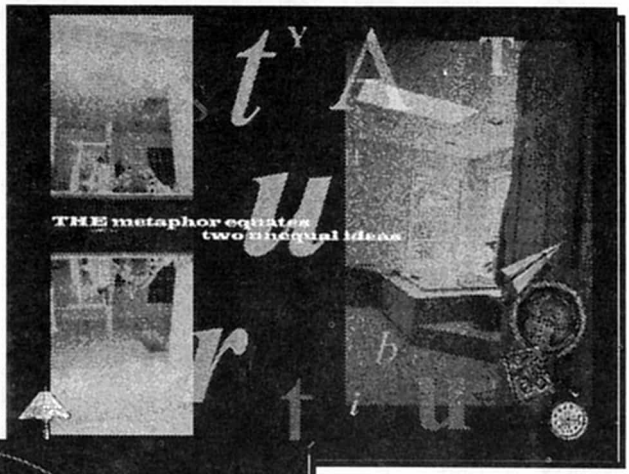
Первый открытый секрет относится к спальной (Bedroom). В ней заключена следующая цитата:

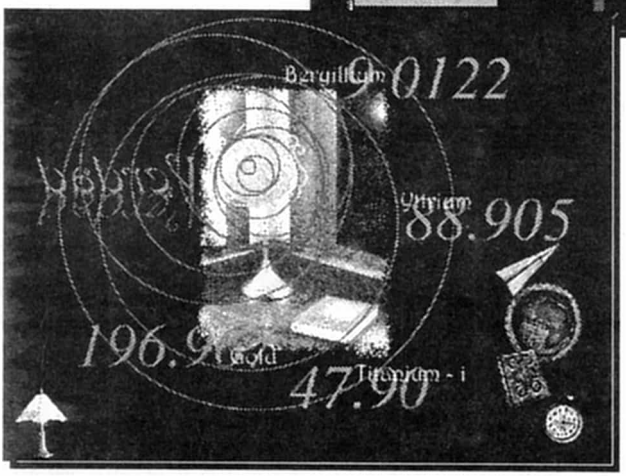
"Beauty is truth, truth beauty, — that is all Ye know on earth, and all Ye need to know."

Здесь она приведена в полном виде, а ниже мы расскажем, каким образом она была получена.

Beauty is Truth...

Находясь в спальной, посмотрите в направлении ванной комнаты. Вы видите буквы на экране? Фраза **"Beauty is Truth"** собирается из рассыпанных по экрану букв.





... truth beauty ...

Слова **truth, beauty** извлекаются в спальной из экрана, на котором изображены химические элементы:

Beryllium=***Be***
Gold=***Au***
Titanium=***Ti***
Yttrium=***Y***

Если Вы заметили, то слово **Titanium** записано как **[Titanium–i]** — это означает, что от обозначения элемента **[Ti]** надо отнять букву **[i].** Тогда, взяв обозначения этих элементов из Периодической системы Менделеева, можно получить ***BeAuTY.***

Труднее со словом **[truth].** Слева от химических элементов есть слово **"Verdad"** — оно записано задом наперед. По–испански это означает "Правда" — то, же, что по–английски ***"Truth".***

... that is all ...

Эти слова "вытаскиваются" из почтовой карточки (при этом голос за кадром говорит, что надо уметь читать между строк).

Слева от почтовой открытки есть подсказки: **Ln 14 Wd 2–4**. Эти подсказки означают:

Line 14 — Строка 14
Word 2–4 — Слова 2–4

Если теперь отсчитать сверху на почтовой открытке 14-ую строку и взять из нее 2-ое, 3-е и 4-е слова, то получим: **[*that is all*]**.





... ye .... ye ...

На одном из экранов, относящихся к спальной, найдите "уравнение" **2(yes–1).** На самом деле это вовсе не уравнение, а головоломка. Начнем с операции в скобках.

yes–1 означает, что надо отнять одну букву от слова **"YES".** В результате получится ***"YE".***

Цифра **"2",** стоящая перед скобкой, означает, что слово ***"YE"*** встречается в искомой цитате два раза.

... know on Earth ...

Найти эти слова непросто, хотя решить связанную с ними головоломку несложно. Двигаясь из спальной, переходя через "горячие точки" из одной картинки в другую, Вы можете попасть в зал, где в центре стоит огромный глобус, а над ним буквы ***"KNOW".***

Это ребус. Глобус представляет земной шар — ***EARTH.*** А слово ***"KNOW"*** стоит на ***(ON)*** нем. Так и получается ***KNOW ON EARTH***.

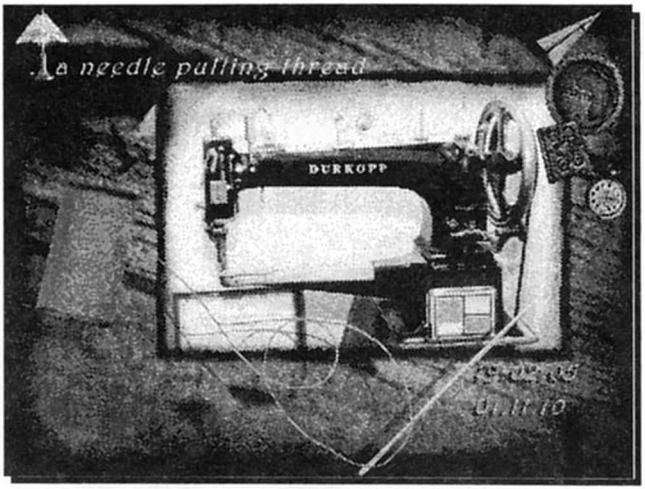


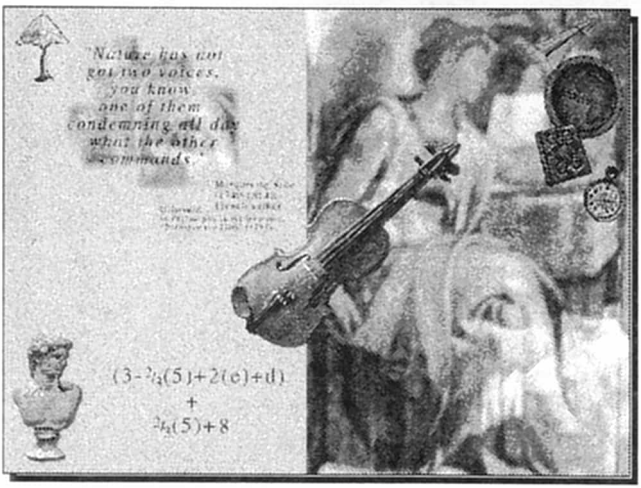
... and ... all ...

Эти два слова можно получить из той картинки, где изображена швейная машинка. Здесь, на этом экране, Вы увидите фразу "**a needle pulling thread**" и две группы цифр:

19.02.05
01.11.10

Девятнадцатая буква во фразе — ***"A"***, вторая — ***"N"*** и так далее. В итоге получите ***AND*** и ***ALL.***





... need to know

На одном из экранов Вы можете найти математические выражения:

3−2/3(5)+2(e)+d

2/3(5)+8

Одновременно здесь же Вы можете обнаружить фрагмент из произведений маркиза де Сада:

"Nature has not got two voices..."

К нему и относится вышеприведенное выражение. Начнем с записи в скобках — **(5),** которая означает "пятое слово" в цитате из де Сада. Это слово ***TWO.***

Далее логика такая: **2/3(5)** — означает "две буквы из трех, входящих в пятое слово" Эти буквы надо угадать. В нашем случае это ***"T"*** и ***"O".***

Теперь рассмотрим **3−2/3(5)**. Это означает, что надо из третьего слова ***(NOT)*** вычесть две буквы — ***"T"*** и ***"O".*** В итоге получим ***"N".***

Запись **+2(e)** означает "добавить две буквы *E*".

После добавки буквы ***"D"*** получаем слово ***NEED.***

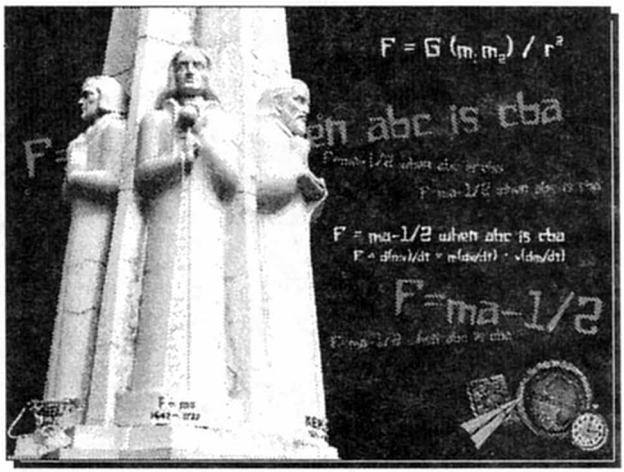
Вторая часть "математики" **2/3(5)+8** означает следующее: "Взять те же две буквы из пятого слова и добавить к ним восьмое слово" В итоге получаем ***TO KNOW.***

Так буква за буквой и составляется та самая цитата:

"Beauty is truth, truth beauty, — that is all
Ye know on earth, and all Ye need to know."

Теперь Вы должны представлять, каким образом решаются головоломки в этой необычной и, по своему, увлекательной игре. Может быть и Вы сумеете внести свой вклад в победу над одной из труднейших загадок современных компьютерных игр, а мы в заключение приведем еще один пример "лингвистической" головоломки.

Взгляните на экран. Здесь изображены три статуи. Та, что справа - это Иоганн Кеплер (это можно прочитать на пьедестале). Та, что слева, по-видимому, Галилео Галилей (на это указывает следующий экран, в котором сказано, что ***"...он впервые применил телескоп для изучения небесных тел."*** Та, же статуя, что в центре — по-видимому Исаак Ньютон **(Newton).** У него на пьедестале записана известная всем из школьного курса физики формула:



F= ma

Рядом записана еще одна интересная "формула":

F=ma-1/2 when abc is cba

Наша гипотеза такая. Вместо **F=ma** надо поставить имя первооткрывателя = **NEWTON.** Отнять одну вторую - значит "отсечь" половину слова. Получим **TON.** А то, что **abc=cba,** можно понимать как предложение прочитать полученное задом наперед. У нас получилось **NOT** вполне осмысленное слово для "хорошей" цитаты.

По-видимому, мы еще не раз вернемся к судьбе несчастного миллиона долларов, на охоту за которым вышли любители компьютерных игр. А пока оставляем Вас один на один с этой игрой и...

Желаем Вам успеха!

А что ещё?..

- **Адрес постоянной конференции: http://www.treasurequest.com**

"Бродяга" и его потомки

© Георгий Евсеев, 1996.

Интересно наблюдать за цикличностью развития компьютерных игр. Самые первые игры появились как развлечение для программистов. Программисты писали их, программисты же в них и играли. История компьютерных игр началась задолго до массового распространения компьютеров и уж, конечно, задолго до появления фирм, профессионально занимающихся выпуском игровых программ.

Первые игры представляли собой "компьютерный фольклор" и циркулировали именно в таком качестве. Во многих случаях имена их авторов "терялись по дороге", хотя дело происходило не так давно, и в большинстве случаев такая информация не пропала безвозвратно.

Но те времена ушли в прошлое, разработка компьютерных игр стала делом профессионалов, зарабатывающих на этом деньги. Соответственно, и развитие игровых продуктов пошло по удобному профессионалам пути. Но жизнь оказывается сложнее, чем можно себе представить, и фольклор, который должен был бы вымереть, неожиданно оказался весьма живучим.

Роль "сокровищницы истории" сыграла глобальная сеть Интернет. Наши журналы уже неоднократно рассказывали о неожиданном и серьезном возрождении жанра текстовых адвентюр — **Interactive Fiction**. Разумеется, нельзя рассчитывать на коммерческое возрождение подобных продуктов, но они прочно "бросили якорь" в Интернет, и сегодня можно уверенно утверждать, что они не исчезнут безвозвратно, а буквально пару лет назад это казалось неизбежным.

Вместе с **Interactive Fiction** "восстал из небытия" и другой жанр, которому и посвящена эта статья. Его происхождение еще более туманно, но достоверно известно, что самая первая игра такого вида называлась **Rogue** — "Бродяга". По нынешним меркам она относится к жанру RPG, хотя имеется много мелких, но достаточно существенных отличий по сравнению с классикой ролевых игр.

Поэтому можно говорить об этих играх как о специфическом поджанре — Rogue-подобных играх. И вот в последнее время Интернет зафиксировал стойкий рост интереса и к этому виду игр. В списке 40 лучших некоммерческих игр (freeware, shareware и demo) в первую шестерку (места — 2, 4, 6) входят три (!) игры этого вида. Конкуренцию им сумели составить лишь shareware-версии **Duke Nukem 3D** и **Quake** и одна игра из жанра Interactive Fiction (**So Far**).

Десяток лет назад в России было так мало компьютеров, что мы остались практически в стороне от "компьютерного фольклора". Поэтому, знакомство с этим классом игр должно быть для многих интересным.

Немного истории

Итак, **Rogue** стала первой игрой этого жанра. Дату ее появления установить трудно, но случилось это не позднее начала восьмидесятых годов, а, может быть, и намного раньше. Вскоре после этого появились аналогичные по идее и построению игры **Hack**, **Larn** и **Moria**. Интересно отметить, что популярное, хотя и ошибочное мнение возводит происхождение слова "хаккер" именно к названию игры **Hack**.

Эти игры существовали в, так сказать, фольклорном варианте и поэтому активно развивались и заимствовали черты друг друга. Это развитие ускорилось с появлением компьютерных сетей и игр класса MUD (Multi-User Dungeon).

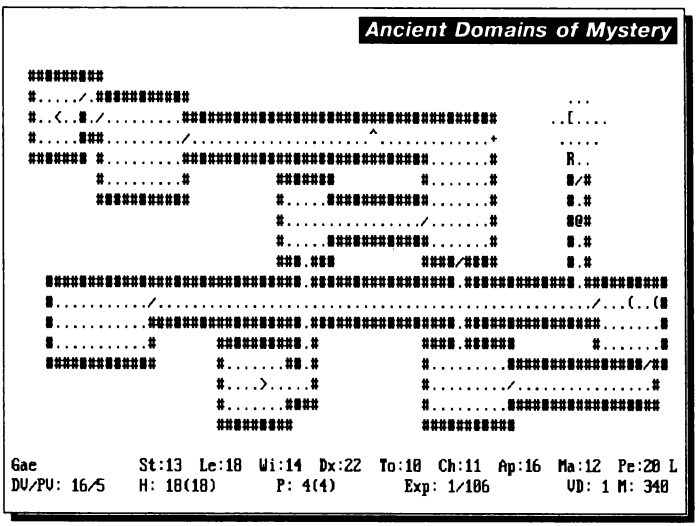
Однако, вскоре после этого началось формирование современной игровой индустрии, приоритеты стали смещаться и "Бродяга" со своими родственниками оказался оттеснен на задний план. Впрочем, время от времени и коммерческие продукты пытаются эксплуатировать такую идею.

Примерно в 1992 году вышла игра **Ragnarok**, использующая похожий замысел. Она не принесла особого успеха производителям и сейчас практически забыта. В 1994 году была выпущена игра **Dungeon Hack**, которая попыталась реализовать идеи **Rogue** в стиле **Eye of Beholder**. Она стала наиболее удачной коммерческой реализацией идей Rogue-подобных игр, хотя классический подход сохраняет больше игровых возможностей.

В 1995 году была создана игра **Mordor** (для Windows), которая также не принесла ее создателям коммерческого ус-

пеха. Создавая ее, авторы неоднократно применяли сугубо механистический подход, чем облегчили себе труд, но сделали повторные обращения к игре не очень интересными.

И, наконец, в 1995-1996 происходит фантастический взлет популярности игр **Nethack**, **Angband** и **Ancient Domains of Mystery**. Они представляют собой лучшее, что достигнуто до сих пор в этом жанре, и, честно говоря, по играбельности заметно превосходят упоминавшиеся выше коммерческие издания.



Что же такое Rogue?

По современным меркам исходный вариант игры, да и нынешние его потомки, кажутся преступлением против нынешнего понимания того, как должна выглядеть хорошая компьютерная игра. Из-за этого никому и не удалось пока что создать успешный коммерческий продукт, а, с другой стороны, любители этого жанра считают, что его достоинства существенно перевешивают "немодный" характер игры.

Начнем по порядку. Графика. Гм!.. Графика?.. Игра **Rogue** создавалась в те времена, когда о графических и/или цветных мониторах еще никто ничего не слыхал (и не видал). В нее играли, используя черно-белый алфавитно-цифровой монитор или (о боже!) телетайп. По современным понятиям такие игры кажутся чудовищно устарелыми, но оказалось, что их идея наиболее эффективно реализуется именно таким образом. Современные программы, конечно же, стараются использовать цвет, но игра продолжает идти в алфавитно-цифровом режиме.

Интерфейс. Гм!.. Интерфейс... Опять-таки, в старое доброе время никто не слыхал о таком устройстве, как мышь, а управление при помощи вложенных меню было чем-то вроде высшего пилотажа. Поэтому игра **Rogue** отличается изобилием доступных команд (управляющих и информационных), каждая из которых "завязана" на какую-то клавишу. Это изобилие настолько велико, что многие клавиши могут задействоваться неоднократно, а, точнее говоря, до четырех раз. То есть, скажем, "a", "Shift+a", "Ctrl+a" и "Префикс+a" все могут иметь разное значение. "Префикс" — это специально выделенная клавиша (например, в **Nethack** — "#").

Один только список доступных команд занимает несколько экранов при выдаче в два столбца, так что освоение интерфейса — дело далеко не легкое. К счастью, не все команды так уж и нужны, а основные запоминаются достаточно легко. При привыкании к игре Вы вскоре зафиксируете в памяти необходимый минимум, а его постепенное расширение — это уже дело наживное.

Сюжет... Сколько существует жанр RPG, столько времени его ругают за нередкую примитивность сценария. В этом смысле **Rogue** — это вообще предел простоты. Ваша задача — спуститься в "роковое подземелье" (Dungeon of Doom), добыть на его "дне" магический Амулет Иендора (Amulet of Yendor) и **выйти с ним наружу**. По крайней мере последняя часть задачи несет оригинальный элемент. Во всех "стандартных" RPG герою достаточно

"наложить лапу" на ключевой предмет, если таковой имеется, и игра закачивается салютом в честь победителя.

Минимальная глубина, на которую герою придется спуститься в **Rogue**, — это 26 уровней-этажей. Разделение игрового пространства на четко разграниченные друг от друга этажи сохранилось до настоящего времени. Каждый этаж состоит из набора комнат, соединенных между собой коридорами. И вот тут мы видим первую особенность, дающую "Бродяге" преимущество перед многими современными играми: каждый очередной этаж генерируется случайным образом в тот момент, когда герой туда попадает.

Это означает, что каждый сеанс игры вовсе непохож на любой другой. Изменение структуры лабиринта приводит к тому, что все события разворачиваются совершенно по-другому. Вы будете сталкиваться с абсолютно разными проблемами и иметь в своем распоряжении совсем другие средства для их разрешения.

Каждый уровень представляет собой, грубо говоря, отдельный экран, на котором по мере исследования образуется карта. Различные символы означают объекты, информация о наличии которых известна играющему. Число разных предметов весьма велико и существенную часть игры занимает их поиск, сбор, идентификация и использование.

В "Бродяге" доступными объектами являются магические напитки, свитки, кольца и жезлы. Используемый механизм очень прост. Все напитки различаются по цвету, свитки — по "бессмысленным" названиям, кольца и жезлы — по материалу, из которого сделаны. При каждом новом запуске игры свойства объектов одного класса "перемешиваются". В результате все, скажем, напитки белого цвета обладают одними и теми же свойствами, но различными в разных сеансах игры.

Часть предметов идентифицируется сразу при попытке применения, например напитки, которые лечат героя. В других случаях непосредственный эффект не ясен. Вы можете рассчитывать либо на глубокое знакомство с игрой и на те сообщения, которыми сопровождается применение определенных предметов, либо на использование специальных средств, к которым относится "свиток идентификации" (Scroll of Identify).

Эффект применения большинства предметов благоприятен для героя, что стимулирует "идентификацию применением", но есть и немало неприятных исключений. Интересно, что часто существует и другой способ использования предмета, с обращением отрицательного эффекта себе на пользу.

Неупомянутыми оказались оружие и доспехи. В **Rogue** их выбор относительно невелик. В вашем распоряжении имеется лишь кольчуга, ручное и дальнобойное оружие. Особенность игры заключается в том, что любой из подобных предметов может быть практически неограниченно заколдован в сторону улучшения его свойств. Для этого служат магические свитки **Enchant weapon** и **Enchant Armor**. Начинаете игру Вы с минимальным стартовым снаряжением, и только генератор случайных чисел знает, до каких пределов могут в итоге дойти Ваши способности.

Кстати, именно в этой игре появилась концепция "проклятых" (cursed) предметов снаряжения, от которых, если уж Вы взяли их в руки, невозможно отделаться. Здесь такую опасность представляют лишь оружие, доспехи и магические кольца. Как правило, "проклятый" предмет бывает заколдован таким образом, что его возможности уступают "стандартному" снаряжению такого же вида.

Ролевой элемент в игре определяется увеличением Ваших способностей в результате набора опыта и повышения уровня. Основной приток опыта поступает за счет уничтожения монстров-противников. В "Бродяге" существует всего двадцать шесть различных типов монстров, которые обозначаются заглавными буквами латинского алфавита от A до Z. Монстры становятся более опасными по мере погружения в глубину подземелья. Многие из них обладают специфическими свойствами: ухудшают качество доспехов, безвозвратно высасывают здоровье или способны обратить Вас в камень.

При этом стоит обратить внимание на еще одну особенность, совершенно утраченную современными компьютерными RPG. Практически в каждой современной игре режим странствий и режим боя — это два совершенно различных режима. Вы либо исследуете мир, либо бьетесь с кем-то, кто осмелился преградить Вам дорогу, насмерть. Только гибель врага снова переводит Вас в режим путешествия. Это выглядит как искусственное ограничение, и в **Rogue** его нет!

Учитывая, что здоровье регенерируется со временем, Вы можете проводить бой по своему усмотрению: отступать от врага, если он кажется слишком опасным, или же биться насмерть, рискуя жизнью героя и надеясь, что еще один удар окажется решающим. Как и в реальной жизни, в Ваш "поединок" может вмешаться посторонний монстр, либо загоняя героя в тупик, либо, напротив, неожиданно давая ему столь необходимую передышку. Подобный тактический элемент в игре очень силен.

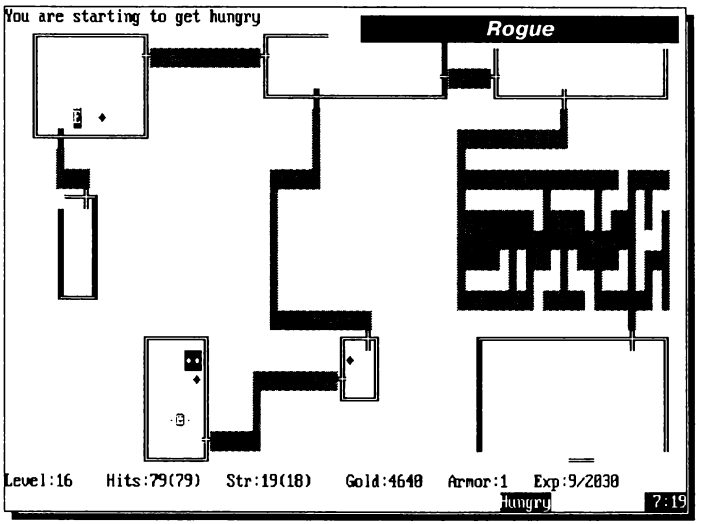
В целом, ход игры выглядит следующим образом. Вы "появляетесь" на верхнем (первом) уровне подземелья с начальным снаряжением. Обходите весь уровень в поисках лестницы, ведущей ниже. Как только Вы нашли лестницу, можно спускаться на следующий этаж, хотя обычно полезнее обойти текущий уровень полностью, чтобы быть уверенным, что нашли на нем все, что может пригодиться в дальнейшем.

По мере уничтожения встреченных монстров, герой набирает уровни опыта, его боевые возможности и здоровье улучшаются. Если все идет хорошо, то Вы будете потихоньку набирать не только опыт, но и снаряжение, которое может быть использовано сразу же или сохранено на случай критической ситуации. Если все идет не очень хорошо, то герой может погибнуть на любом уровне, начиная с самого первого, что означает конец игры и запись результатов в таблицу максимального счета, если они того заслуживают.

Погружаясь вниз, Вы будете встречать все более и более крепких монстров, причем некоторых из них Вы заведомо не сможете победить в прямой схватке. Вам придется либо бегать от врага по всему уровню, выигрывая время на выздоровление, либо применять магические средства, которые также могут позволить добиться удачи.

В подземельях "Бродяги" встречаются два вида специальных комнат. Первый из них — это, так сказать, "гнездо монстров": комната, под завязку забитая монстрами из числа встречающихся на данном уровне подземелья. Справиться с такой командой врагов не просто, но это очень интересно, да и приобретенный опыт лишним не будет.

Второй тип — это лабиринт, встречающийся лишь на большой глубине (на рисунке — справа посередине). Вместо обычной комнаты с четырьмя стенами Вы увидите путаницу коридоров. Со всех прочих точек зрения это обычная комната, в ней могут обитать монстры (иногда встречается и лабиринт-гнездо, жуткая вещь), лежать предметы и находиться лестница, ведущая на другие этажи.



Если Вы живым доберетесь до двадцать шестого уровня или ниже, то можно уже будет заняться непосредственно поисками Амулета Иендора. Он не обладает какими-то особо интересными свойствами, за исключением одного: он позволяет идти по лестнице не только вниз, но и вверх. То есть, только после этой находки у Вас появляются шансы покинуть подземелье.

Когда Вы идете вверх, полное исследование уровней уже не имеет особого значения. Вы снаряжены вполне адекват-

но, раз уж Вам хватило сил на то, чтобы добраться до Амулета. Уровни по пути назад также генерируются случайным образом и поэтому не совпадают с теми, что Вы посетили по пути вниз. Наличие предметов на них минимально, и вряд ли Вам стоит на это рассчитывать. Более того, критическим становится наличие у героя еды. Герой должен регулярно кушать, иначе дело кончится тем, что он умрет с голоду.

Еда встречается в лабиринте так же, как и любой другой предмет. На обратном пути Вы вряд ли найдете, чем питаться. Поэтому надо сохранить запас пищи на обратную дорогу и не тратить зря время.

Если Вам удалось выбраться наружу живым, то все предметы "переводятся в деньги" и Ваш наличный капитал записывается как очковая оценка Вашего успеха. Шансы на такой глобальный успех крайне невелики даже для очень опытного игрока. В связи с этим нельзя не отметить еще одну особенность: в играх этого жанра **не принято** откладывать игру с целью многократного восстановления отложенной записи.

При сохранении игры текущий сеанс автоматически заканчивается, а при запуске отложенной партии файл сохранения сам собой стирается. Это приятно далеко не каждому, особенно на этапе знакомства с игрой. Выработался даже такой термин как "safefile abuse" — копирование сохраненного файла с целью его многократного использования.

Современные игры принимают специальные меры против таких действий. В то время как для человека, только знакомящегося с подобной игрой, подобная практика может казаться весьма несправедливой, по мере привыкания становится понятным, что это довольно естественная идея. Постепенно Вы перестанете погибать по собственной глупости, а если обстоятельства сложатся так, что герой попадет в безвыходное положение, что ж — на войне как на войне. Кроме того, только при таком подходе таблица лучших результатов имеет хоть какой-то смысл.

Поэтому, надо заранее подготовиться к тому, что Ваши шансы на успех не превосходят нескольких процентов, а, может быть, они и намного меньше. Неожиданно оказывается, что тем интереснее играть в такую игру.

Современные "Бродяги"

Все, что было рассказано, относится в основном к исходному варианту **Rogue**. Современные игры ушли от него достаточно далеко вперед. Совершенствование идет по нескольким легко различимым направлениям.

Во-первых, герой стал намного более "жизненным", если можно так выразиться. Количество разнообразных параметров стало намного больше и, как минимум, сравнимо с современными RPG. Используемая система похожа на AD&D, но более гибкая и, конечно же, эти параметры значительно более динамичны, чем в случае большинства RPG. Числовые оценки способностей героя могут (и должны, если Вы на что-то рассчитываете) расти по ходу игры. Нынешний "бродяга" должен превратиться из довольно-таки посредственного персонажа в чудовище, способное смести что угодно со своего пути.

Кроме того, в начальный момент Вы теперь обычно выбираете расу и класс своего героя, что влияет на начальные параметры и снаряжение, но может заставить Вас модифицировать и всю тактику игры. Количество разных рас и классов приближается в современных вариантах где-то к десятку. Вы можете выбирать чуть ли не из сотни различных вариантов начала игры. Конечно, многие из возможных начальных ситуаций мало отличаются друг от друга и разнообразие часто продолжает сглаживаться и в дальнейшем, но в некоторых случаях Вы действительно должны, что называется, играть в разные игры.

Герой должен приобрести временно или на постоянной основе массу свойств, которые так или иначе сказываются на ходе игры и определяются по принципу "включено/выключено". Он может стать, например, абсолютно неуязвимым для определенных видов магии.

Некоторые из этих свойств восходят еще к исходному варианту. Например, такова слепота, когда Вы не видите ничего вокруг. Кстати, подумайте, как это влияет на всю структуру программы: практически каждое действие, выполненное в зрячем или слепом состоянии, требует различной реакции от программы. К тому же, чувства, иные чем зрение, могут тем не менее давать герою какую-то информацию. Интересно, что в **Nethack** слепота — это не всегда отрицательное свойство, в некоторых случаях герой **должен** ничего

не видеть, для того добиться желаемого результата.

Несмотря на идентичные основные принципы заметно усложнился и общий план подземелий. Каждый этаж продолжает представлять собой сочетание коридоров и комнат, но, если в **Rogue** общая структура была достаточно простой, то здесь по текущему плану довольно-таки трудно сказать, где могут быть расположены двери и другие комнаты.

Полностью осмотреть уровень становится более сложным, чем раньше, да и гарантировать (себе) полноту исследования становится иногда почти невозможно. Создано и значительно большее разнообразие специальных комнат в лабиринте.

Самая интересная из них — это, конечно, магазин. Это комната (они встречаются во всех играх), полностью "захламленная" различными объектами, так что свободных клеток пола в ней нет. Внутри магазина находится продавец (shopkeeper), в чьем ведении находится это снаряжение. Вы можете взять любой из объектов и заплатить продавцу требуемую им цену в золоте. Предмет становится Вашим.

Магазины бывают универсальные, торгующие разнообразным товаром, и специфические, посвященные, например, только магическим жезлам или только свиткам. В таком магазине Вы можете и продать уже ненужное Вам снаряжение, если продавца интересует такой вид товара (см. рис.).

Любители таких игр выработали целый набор вариантов действий, направленных на ограбление магазинов, то есть на то, чтобы изъять его содержимое, не платя продавцу. Такой набор известен и авторам игры, так что они могут изменять алгоритмы, чтобы упростить или усложнить этот "труд". Самый простой способ грабежа — это убить продавца. Однако, владелец магазина обычно довольно крепок, ибо по логике игры вряд ли Вы единственный желающий получить его товары задаром.

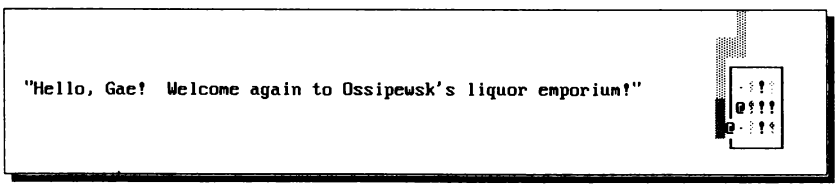
Среди других специальных комнат наиболее интересны варианты "гнезда монстров", которые разработаны очень широко. Обычно существуют "специализированные" типы таких гнезд, различающиеся составом находящихся там врагов и вознаграждением, которое получит герой, если сумеет его вычистить.

Практически все современные игры содержат и целые специальные уровни, которые не генерируются автоматически, а заготовлены заранее и только вставляются в игру в нужный момент. Обычно такой уровень содержит какие-то очень полезные предметы, охраняемые весьма крепкими монстрами. Иногда только фрагмент уровня оказывается задан заранее, а остальная часть продолжает генерироваться случайным образом.

Кроме того, подземелья могут содержать много новых неподвижных объектов, таких как фонтаны, алтари, троны или умывальники. Каждый из таких объектов может генерировать целый набор эффектов, если герой попытается любым способом манипулировать с ним. Например, фонтан (в **Nethack**) может породить монстров, снять проклятье с предмета, позволить найти немного денег или вызвать к жизни еще с десяток различных результатов.

Значительно возросло и количество предметов, которые могут находиться в пользовании у героя. Он может одновременно иметь надетыми на себя шлем, кольчугу, перчатки, ботинки, два кольца и амулет. Кроме того, он имеет две руки, которые могут использоваться для комбинации оружие+щит, и это не считая дальнобойного оружия, которое обычно может использоваться независимо. Это, так сказать, базовый набор амуниции, в различных играх могут быть немного различающиеся модификации этого набора.

Да, кстати, **любой** предмет может быть как проклят, так и благословлен (blessed), и это теперь относится не только к предметам, которые могут быть надеты на героя, но и ко всему остальному. "Проклятые" свитки и напитки обычно генерируют эффект противоположный обычному, но иногда их воздействие совер-



шенно неожиданно и может быть в каких-то обстоятельствах очень полезно.

В результате сбор предметов и манипулирование ими становится намного сложнее и интереснее. Разнообразие таких предметов как свитки, жезлы или напитки также значительно увеличилось. Несколько проще стал вопрос с едой: нередко от убитого монстра остается его труп, который можно использовать для еды. Разумеется, существуют и другие использования мертвых тел, а их поедание может оказаться палкой о двух концах.

Ну и, естественно, значительно возросло количество всевозможных монстров. Мониторы стали цветными (хотя используемый режим остался алфавитно-цифровым) и монстры теперь обозначаются не только заглавными, но и строчными буквами, к тому же разными цветами. Когда букв все же не хватает, в ход идут некоторые из оставшихся незадействованными символов, такие как ":" или ";".

Будьте готовы встретить несколько сотен различных монстров, многие из которых могут иметь специфические способы воздействия на героя. Современные игры часто содержат и несколько специальных "именных монстров", которые появляются в игре только один раз, и победа над которыми может дать "особо выдающееся" вознаграждение.

Еще одна новая особенность подобных игр, крайне трудоемкая с точки зрения реализации, — это введение компаньонов героя. Компаньон (один или несколько) — это дружелюбно настроенный монстр, повсюду сопровождающий героя и активно помогающий ему в бою.

Предусмотрены различные способы, какими герой может получить такого монстра в свое распоряжение. Управляет таким компаньоном компьютер, но от Вас зависит, сможете ли Вы эффективно использовать его в подземелье.

Разумеется, если вы действительно попробуете сыграть в одну из таких игр, Вы обнаружите, что здесь упомянуты далеко не все имеющиеся особенности, да и те, о которых рассказано, содержат намного больше деталей и тонкостей.

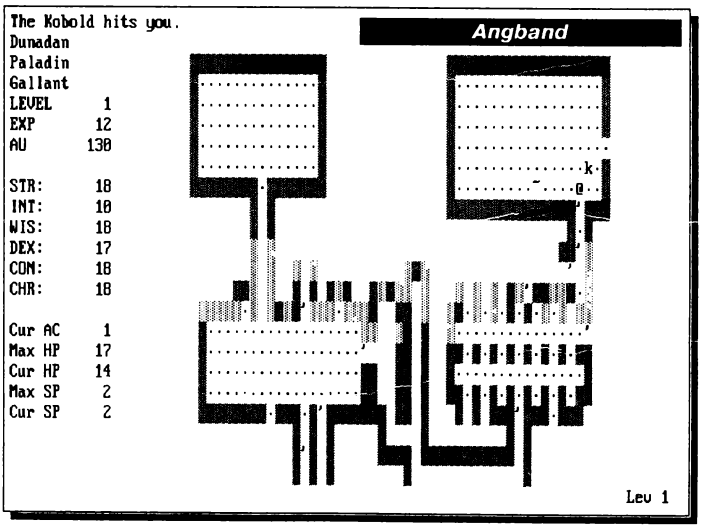
Лучшие некоммерческие игры мира

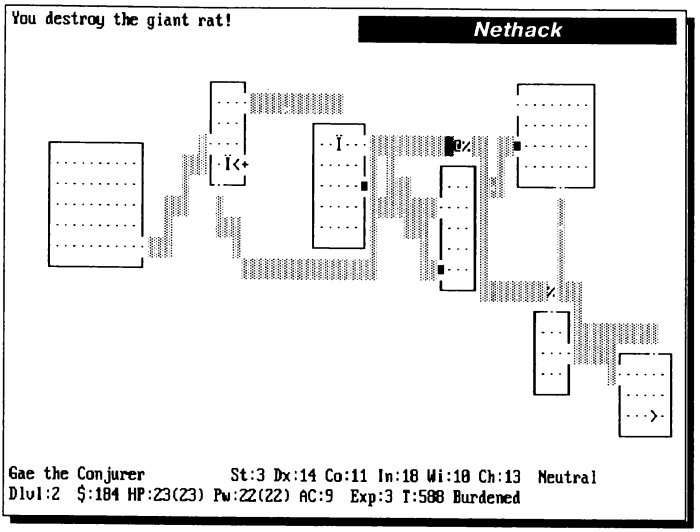
Упомянутые в этой статье современные игры такого плана достаточно близки между собой, чтобы можно было видеть их общего предка, но достаточно различаются, чтобы каждый человек мог предпочесть какую-то одну из них.

Angband (шестое место) в значительной мере базируется на мире, созданном Дж.Р.Р.Толкином. Разумеется, говорить о какой-то законченной картине мира такой игры не представляется возможным, но, насколько получилось, авторы стараются применять "терминологию" и собственные имена, встречающиеся в произведениях Толкина.

Эта игра характеризуется увеличенным размером отдельного уровня (он не помещается на один экран) и его структурой повышенной сложности. Вжиться в мир этой игры довольно-таки трудно, но, если удастся это сделать, то она окажется очень интересной.

Nethack (четвертое место) представляет собой наиболее прямую линию раз-





вития игры **Rogue** от ее создания до наших дней. Она представляет собой продукт постоянных модификаций - это типа игр в сети UseNet.

К этой игре приложило руку, пожалуй, наибольшее число людей, и диапазон ее возможностей и сбалансированность сейчас наилучшие среди всевозможных игр этого жанра. Если какая-то возможность имеется в жанре в целом, то почти наверняка она есть в **Nethack**.

С другой стороны, она может быть несколько жестоковатой для начинающего игрока (впрочем, это верно для почти всех современных игр). В **Rogue** Вы могли чуть ли не с первой же попытки "нахрапом" дойти живым где-то до уровня десятого-двенадцатого, а если немного повезет, то и до пятнадцатого-шестнадцатого. В **Nethack** герой "без труда" может погибнуть уже на первых трех уровнях.

Да и вообще, добиться успеха в **Nethack** очень и очень непросто, даже если Вы располагаете полной информацией (а такая информация в виде файлов-спойлеров часто бывает доступна).

Ancient Domains of Mystery (второе место) — это самая современная из этих игр и в некотором роде одна из самых удачных. Ее автор попытался придать сюжету некоторую большую разветвленность и законченность. В ней несколько подземелий (они часто имеют фиксированную глубину) и достаточно много непользовательских персонажей, которые могут сообщить герою полезную информацию.

По глубине она на данный момент наиболее продуманна из всех существующих сейчас игр этого класса. Правда, существующая версия пока что считается бета-тестом, но похоже, что в ней почти не осталось ошибок.

В заключение отмечу, что версия **Rogue** для PC — это файл размером в 100 килобайтов, а все другие упомянутые игры, хотя и намного больше, все же умещаются в один мегабайт в запакованном виде. Если Вы заинтересованы в том, чтобы получить в свое распоряжение игру, в которую Вы могла бы играть очень-очень долго и с неизменным удовольствием, попробуйте преодолеть отвращение к отсутствию 256-цветной графики, раздобыть и испытать одну из упомянутых здесь игр.

● ● ● ● ●

А что ещё?..

- **Почему умирают RPG?** Г.Евсеев
  PC-Forum №2, PC-Review №26
- **Что такое AD&D** *С.Симонович*
  PC-Review №9-14
- **Dungeon Hack** *Г.Евсеев*
  PC-Review №9
- **Монстры в играх RPG. Опыт классификации** *Г.Евсеев*
  PC-Review №3
- **RPG: эволюция жанра** *С.Симонович*
  PC-Review №1
- **Параметры персонажей в RPG** *Г.Евсеев*
  PC-Review №1

Поддавки
или
кусочек из жизни программиста

Зарисовка из недалекого будущего

© Александр Васильев, 1996.

Посвящается Носковой Лилии и друзьям: Рубину Андрею, Чикунову Алексею, а также всем АСУ'шникам.

Сегодня я проснулся поздно. Выходной! Имею полное право.

Вообще-то я ранняя пташка, но вчера мы на работе в ИВЦ до поздней ночи резались в DOOM VII.

Скажете, что там такого интересного, чтобы играть в него до первых петухов, даже в новейших виртуальных костюмах? Мы сначала тоже так думали и поэтому, мягко говоря, не сильно обрадовались, когда начальничек наш, Евгень Абрамыч, стер все игрушки, кроме DOOM'а. (Наверняка оставил для своего любимого внука, Тычкова Сережи).

И тут вдруг лучший программист из нашей команды, Димыч Тихненко, предложил: давайте, говорит, играть в поддавки. Кого раньше всех убьют — тот и выиграл.

Мы к этой идее отнеслись сначала довольно скептически. А потом как разыгрались — там такое началось! Топот, крики, несколько столов с допотопными Pentium'ами перевернули. Секретарша с пятого этажа на первый прибежала спросить, не случилось ли землетрясения. В общем, неслабо порезвились.

Ладно, что это я в воспоминания ударился. Надо думать о дне грядущем. Провизия в доме кончилась, пойду чего-нибудь приобрету.

В кафе-столовых я обычно не ем — там за легкий завтрак дают тысяч двадцать-тридцать, да еще официант накинет чаевых десятку.

Тут мой взгляд наткнулся на свежую газету... Опять цены снижают, зарплату повышают. Как всегда по просьбам трудящихся. Антиинфляция растет. Шахтеры бастуют, требуют остановки выплаты зарплаты. Премьер обещает уменьшить темпы роста зарплаты и снижения цен. Президент тоже чего-то обещает. А цены все равно снижаются, а зарплата все равно растет. Они что там, в правительстве, все офонарели, что ли? Сколько можно издеваться? Скоро у людей терпение кончится, опять народ на баррикады полезет.

Все это я думал, уже спускаясь по лестнице. Зашел в булочную — очередь четыре человека. Пока стоял, слышу, одна бабулька другой рассказывает: "Сыну на заводе вместо оклада платят в два раза больше, а протестовать попробуй — уволят." А ведь безработным платят раз в пять больше!

В общем, взял за хлеб три тысячи рублей, пошел на рынок. У метро богатые сидят, просят взять у них, кто сколько может. Взял у старушки-пенсионерки пять тысяч, так она меня минут десять благодарила.

На рынке, за мясо дают 10-15 тысяч. Кошмар! Так я скоро миллионером стану. Придется тоже у метро сидеть.

Купил я еще литр молока, взяв за него три тысячи (больше не могу себе позволить, хотя молоко обожаю). Пришел домой, только сел завтракать, вдруг звонок...

... Я перевернулся на другой бок, потом выключил будильник, и, наконец, окончательно проснулся. Черт, ну и приснится же такое!

Я оделся и вышел за хлебом и молоком.

На столе осталась лежать свежая газета. Опять инфляция растет. Шахтеры бастуют, требуют выплаты зарплаты. Премьер обещает уменьшить темпы роста цен. Президент тоже чего-то обещает...



● ● ● ● ●



Нам пишет Сорокин Вадим из г.Ровно.

Уважаемые господа! Не первый год читаю Ваши издания и понимаю, что об игровом "софте" Вы пишете великолепно. Неплохо у Вас и с "хардом", хотя на эту тему есть специализированные издания, у которых дело поставлено если не лучше, то шире.

*Но всегда остается вопрос: "Где же купить ту или иную железяку". Рекламы — полно, а рекомендаций — нет. Вам можно верить. Не могли бы Вы публиковать РЕКОМЕНДАЦИИ, к кому стоит обращаться, а к кому нет. Я вот, например, имел дело с фирмами "***" и "*****"* (названия опущены по причине непроверенности сведений, **i-Пресс**). *Врагу бы не советовал к ним обращаться, особенно в "******". А по рекламе это едва ли не "ЛУЧШАЯ" компания в России. Не верю я этой рекламе, а вот Вам бы я поверил.*

Уважаемый Вадим! От Вашего "вопроса" плавится наш телефон. Дело в том, что из тысяч наших читателей ежедневно кто-то бывает в Москве проездом. И даже если ему самому и не надо ничего "железного", то он везет в кармане список на десяток заказов от друзей и близких, которые не упускают случая нагрузить человека, отправившегося в столицу, "несложными" просьбами о процессоре, CD ROM, материнской плате, видеокарте, саундбластере... вплоть до вентилятора-кулера.

Обычно все начинается со звонка к нам — "Не могли бы Вы порекомендовать?" Да, конечно, мы всегда что-то рекомендуем. Но что мы сами-то знаем? Только тех, у кого покупаем апгрейд для себя — и все! А бывает это, сами понимаете, не часто.

Особенно сейчас, по причине лета, когда огромные массы едут через столицу, таких звонков стало особенно много.

И месяц назад мы пошли на эксперимент. Мы обратились по факсу в 300 (!!!) московских фирм, торгующих "железом" и аксессуарами, с предложением дать информацию о себе в наших журналах БЕСПЛАТНО. Это не реклама — это ответ на тысячи просьб наших читателей. Это шаг навстречу Вашей потребности, поэтому нам за такую услугу денег не надо. Все бесплатно!

И что, как Вы думаете, мы получили? НОЛЬ!!!

Ну, правда, не совсем ноль. Были несколько "ходоков", которые приехали, поболтали, понабрали образцов наших изданий и растаяли в тумане с обещанием связаться.

Мы долго анализировали причины. Почему те, кто торгуют "железом", не хотят, чтобы народ, приезжающий в Москву, о них знал. И поняли: дело в малости — ОНИ НЕ УМЕЮТ ГРАМОТНО ПИСАТЬ, а особенно ПИСАТЬ О СЕБЕ. Это естественная скромность, которую можно понять. Предложение написать о себе и опубликовать информацию даже бесплатно обычно приводит к вспышке энтузиазма, которая через пару дней уходит в песок.

Никто бы из фирм не отказался, чтобы о них написал кто-то другой. Но писать непроверенные сведения мы не имеем права, а ПРОВЕРИТЬ, как работает с клиентом та или иная фирма, можно только побывав в шкуре клиента, на что у нас, понятное дело, нет денег.

Так что ждем-с....

Нам пишет Станислав Воробьев из г. Таганрога (Дождались?).

Здравствуйте, уважаемая редакция. Хочу сразу сказать, что если и это мое письмо Вы не опубликуете, то я

больше не буду выписывать и читать Ваши издания (а жаль, они мне нравятся).

*Я написал Вам о том хамстве, с которым столкнулся в Москве в фирме "****". Я всегда полагал, что с хамством и стяжательством надо бороться и рассчитывал в этом на Вашу поддержку. Прошел уже почти год. К сожалению, Вы меня не поддержали, и я не знаю, то ли мое письмо до Вас не дошло (что при нашей почте неудивительно), то ли Вам безразлично мнение Ваших читателей...*

Уважаемый Станислав, Ваше письмо до нас дошло. Почта здесь ни при чем. И мы помним, что там речь была о вопиющем хамстве, с которым Вы столкнулись со стороны "свистушки" (другого слова нет), выполняющей обязанности "менеджера". Чтобы читателям было понятно, суть сводится к тому, что известная фирма в лице этой "свистушки" не только не выполнила своих гарантийных обязательств по дефектному компьютеру, но еще и оскорбила Вас.

Мы ни секунды не сомневаемся, что все, что в письме изложено, представлено объективно, но, тем не менее, не смогли его опубликовать. И прежде, чем Вы прекратите нас читать, попробуйте нас понять.

У нас очень много читательских отзывов о фирмах, торгующих железом. Все они — только отрицательные. Ясно, что человек, которого обслужили ХОРОШО, тратить время на письмо не будет, а вот кого обслужили ПЛОХО, не пожалеет слов, чтобы высказать свое мнение. Его письмо кричит! Мы знаем о существовании такого "перекоса" и ни разу за три года работы не дали хода таким "вспышкам". Мы понимаем, что если какая-то "свистушка" в солидной фирме оскорбила клиента неосторожным словом или какой-то полупьяный "инженер" содрал с него лишнюю пятерку, то это пятно на фирме, но не такое, которое надо выплескивать на страницы печати. В России к печатному слову относятся с особым уважением. Здесь не Франция, здесь печатное слово может больно ранить и даже убивать. С такой "свистушки" как с гуся вода, а сколько хороших людей можно неосторожно и незаслуженно растоптать, если дать ход всему тому, что к нам поступает.

В Вашем случае речь идет о крупной и известной фирме, у которой есть много отделений. Прочитав Ваше письмо о хамстве, читатель автоматически отнесет его ко ВСЕЙ фирме, а ведь виноват один человек. Если бы он вел себя иначе, вряд ли у Вас был бы повод для обиды.

Представьте себе, что в других отделениях этой фирмы сидят хорошие и порядочные люди, ведь им же будет стыдно за такую публикацию. Вопрос стоит так: "Имеем ли мы право бросить тень на десять невиновных, чтобы наказать одного виноватого?" Наверное нет.

Да, так получилось, что нас читают и любят читать. Да, мы имеем пусть небольшой, но определенный вес среди тех, кто пишет на компьютерные темы. Да, у нас есть оружие — Периодические Издания. Но имеем ли мы право применять это оружие без расследования? Наверное нет. Крупные издания в таких случаях проводят разбирательство, а потом печатают письмо. У нас же, увы, для этого нет людей и денег, чтобы платить этим людям. Извините нас за это.

Так что же, мы заняли позицию невмешательства? Пусть Вас обижают? Отнюдь нет! Есть другой подход. Мы готовы писать о тех фирмах, где обслуживают ХОРОШО. С радостью опубликовали бы такие письма. Пусть на фоне их Ваши обидчики краснеют. Но ведь не пишут же. У кого все в порядке, не имеют оснований браться за перо.

Ждем-с...

Нам пишет Виноградов Николай Иванович из г. Лысьва, Пермской обл.

"Легче подавить первое желание, чем все, что следует за ним".

В. Головачев.

*Дернула меня нечистая начать эту игру — "Гнев Земли" (**Wrath of Earth**). Создатели ее явно перестарались в нагромождении трудностей перед "хорошим парнем", которому надо перебить кучу "плохих" роботов на инопланетных базах и "еще-что-то-там-сделать".*

Прохождение игры затрудняется малой возможностью подзарядиться энергией, дефицитом боеприпасов и очень

агрессивными "плохими" роботами. Игра идет с большим количеством отгрузок, пока не отточишь технику прохождения "микроэпизода", далее не пройдешь.

Но вот чем привлекательна эта игра для меня — так вот именно этой "правдашной" трудностью, всем космическо-фантастическим антуражем, таинственной и тревожной атмосферой, хорошей графикой, звуком. Да и сюжет неплох.

Но, как известно, "хорошие парни" не знают усталости, страха и упрека, и рвутся только вперед. Таким образом, прошли мы с ним первый уровень и вроде бы с облегчением вздохнули. Но не тут-то было.

Когда приступили ко второму уровню, так это вообще "Караул!" К "плохим" роботам и прочим трудностям присоединилась еще одна беда — космический холод на поверхности планеты. Поэтому энергия из аккумуляторов скафандра прям-таки улетучивается, да не по минутам, а по секундам. Даже если ничего не делать, а просто постоять "на холодке". А тут еще надо бегать, собирать сейсмические бомбы, целых 5 штук, а каждую охраняет свора злых роботов. С ними надо перестреливаться, уворачиваться, на ходу головоломки решать... Мрак, в общем!

И вот застрял я посреди лабиринтов базы без энергии, без боеприпасов, без шансов выжить и добраться до тепленького местечка. Поэтому и обращаюсь к космическому сообществу: "Не дайте сгинуть хорошему парню!" Ведь если он не разберется с этими инопланетянами, сами знаете, что будет.

Вот то-то же. Возможно, найдутся у кого-то коды к этой игре или кто-то поделится секретами?

Нам пишет А.В.Журавлев из г. Норильска.

Спасибо большое Вам за Ваше дело. Если бы не Вы, я смог бы использовать свой компьютер лишь на каких-нибудь 20 процентов. Но есть у меня к Вам вопрос.

В декабре прошлого года я купил себе "Пентиум-75" (апгрейдить 286-ю вышло бы накладней). В конфигурацию входит 4-х скоростной CD ROM ACER-743E. Проблема, собственно, в нем. Он избирательно читает CD ROM-диски.

Звуковые диски читает без запинок. Многие диски с программным обеспечением тоже, но некоторые вообще не читает или читает очень долго. Часто при этом компьютер "подвисает". Причем известно, что диски работоспособные — у друзей они читаются. Таких дисков примерно одна треть.

Я проверял все перемычки, пробовал замедлять компьютер — ничего не помогает. Может, неисправен CDROM-драйв? Но тогда почему некоторые игры, занимающие целый диск, на нем проходят без проблем? Посоветуйте, пожалуйста, что делать.

Ваша проблема широкоизвестна. Настолько широко, что мы даже не стали относить Ваш вопрос в сборник "железных вопросов". Дело не в "железе", и CD ROM-драйв у Вас ни в чем не виноват. Виноваты сами диски. И это не "железный", а "пластмассовый", точнее "китайский" вопрос.

Как у Вас, так и у всех остальных людей, 4-х-скоростные CD ROM-дисководы читают нелицензионный "софт" в лучшем случае на треть, а бывает, что и меньше. Проверьте те же диски на двухскоростном дисководе, и все будет нормально.

Обычно владельцы 4-х скоростных CD ROM-дисководов покупают либо "фирменный" софт в "фирменной упаковке", либо, если нужного им софта в таком виде нет, то тратятся на "золотые диски".

Кстати, мы писали в статье "CD or not CD" **(CD ROM Review №1)** о том, что пока не видно причин для того, чтобы пользователю игрового ПО иметь именно 4-хскоростной CD ROM. До сих пор нам удалось обнаружить только две игры, которые чуть-чуть страдают от двухскоростных драйвов — это **Full Throttle** и **The Dig** от фирмы LucasArts. Дефект проявляется в том, что на некоторых мультипликационных врезках "проглатывается" небольшой кусочек мультфильма, что на 99,9 процента не влияет на игру. В других играх мы пока никаких преимуществ 4-хскоростных машинок не обнаружили.

Хотите избежать проблем — не пользуйтесь нелицензионным "софтом" или

поставьте себе самый дешевый и доступный двухскоростной CDROM.

Нам пишет Дмитрий Озерный из г. Нижний Новгород.

Дорогая редакция! Огромное спасибо за интересную работу по программе ***MechWarrior 2****. До Ваших статей я думал, что это какой-то навороченный имитатор, не требующий ничего кроме ловких пальцев. Теперь я понимаю, что это еще и стратегическая игра.*

Но не могли бы Вы мне подсказать, почему у меня большие трудности с прицеливанием? Я никак не могу поймать противника в прицел и попадаю в него только с близкого расстояния. Из-за этого не могу пройти дальше второй миссии.

Ваша проблема нам известна. Если у Вас машина медленнее, чем Pentium/100, например 486DX4/100 или Pentium/60, то понизьте в программе графический режим до 320X200. Вы ничего не потеряете в смысле графики, а прицел начнет работать гладко и плавно. Попробуйте, Вам понравится. Рады были Вам помочь.

Нам пишет Юрий Колесников из г. Новосибирска.

Благодарю за исполнение очередного заказа по плану абонемента БА-1. Прочитал в ***PC-Express*** *Ваш призыв откликнуться. Могу сказать следующее в отношении новых изданий i-ПРЕСС: "Да! Такие, к тому же недорогие издания нужны!"*

Но главное — не дешевизна, а то, что Вы вместо нас, читателей, проанализировав ворох информации, снабжаете нас той, которая представляет, как я считаю, несомненную ценность для любителей, имеющих дома PC...

Все познается в сравнении. У меня есть возможность регулярно знакомиться с журналами: "Мир ПК", "Hard & Soft", "Компьютер-Пресс". Ваши журналы (практически все четыре серии) в большей степени отвечают моему кругу интересов. Практически в каждом из них нашел для себя что-то ценное как по железу, "софту", так и по описанию игрушек.

Сложно писать кратко и "черкнуть пару строк" (как Вы просили) не получается, так что наберитесь терпения. О ценности информации приведу один пример:

У нас с сыном (ему 14) есть мечта (больше, конечно, у него), — написать когда-нибудь игру, либо программирование сделать своей профессией. У молодых это осуществимо (мне — поздно, уже есть другая). И тут на стр.3 в PC-Express №1 обнаруживаем статью, где все, что мы в семейном кругу обсуждали, изложено наилучшим образом. Можете считать по этому примеру, что Вы своей деятельностью достигли положительного результата в частном случае и нашего понимания проблемы создания игровых программ.

Статью Сергея Симоновича перечитывали неоднократно. Это, как мне представляется, один из лучших выпусков i-ПРЕСС. Без лести могу сказать, что статья "Команда Вашей мечты" лично нами взята на вооружение как идейная ПРОГРАММА. На многие вопросы получили ответы. Кратко и емко изложена вся технология создания игр, в этом и вижу ценность статьи.

И далее. В другом выпуске читаю о видеокартах. Наверняка каждый пользователь болезненно воспринимает информацию о более "крутом", чем у него "железе". Но вдруг! Какой бальзам на раны! Мысли, изложенные в статье, совпадают с собственными размышлениями и терзаниями. Все правильно! Мнение журнала совпадает с моим во фразе: "... нельзя продолжать безудержную гонку за железом". Казалось бы, прописная истина, но прочитал это и думаю: "Вот и специалисты из i-ПРЕСС того же мнения. Авторитет Вашей фирмы временем уже проверен, так что с текущим комплектом "железа" какое-то время можно мириться".

Замечу, ценность изданий i-ПРЕСС и в том, что какая-то информация заставляет задуматься, а ответы на простые вопросы читателей, приводимые Вашими консультантами, совершенно неожиданно открывают мне очередную компьютерную "Америку", за что весьма благодарен.

Ряд материалов читается как бестселлер. Написано интересно, хорошим языком, рад, что без чрезмерного слэнга. Все в меру.

Как индивидуальному пользователю, полезной оказалась информация АвтоSTART. Рубрика "За 30 минут" в PC-Help №2 помогла понять некоторые возможности инструмента (я о редакторе Fauve Matisse), на который только после Вашей статьи обратил внимание. Пожалуй, этот раздел стоит продолжать, а выделение АвтоSTART в отдельное издание тоже мысль хорошая, но это лишь мое частное мнение, решать его судьбу Вам (ориентируясь на нас!).

Спасибо большое за теплые слова. Поверите ли, но женская половина нашего маленького коллектива даже пролила над ними слезу и отнюдь не скупую.

Рады, что Вам "пришелся" АвтоSTART. По всей видимости дело идет к тому, что нам действительно придется его временно закрыть, а потом (с начала 97-го года) выделить в отдельное издание.

И дело не в том, что он "не пошел". Наоборот, он "пошел" очень хорошо, и у нас уже наработано много новых АвтоSTART'ов. Но в последние два месяца мы ощутили новую волну пользователей. Да что там волну. Это не волна, а цунами. Резкое падение цен на "железо" и "одомашнивание" компьютера 95-ым Windows сделали свое дело. К нам стучатся толпы людей, не знающих не то, что про Командира Нортона, а даже не видевших в глаза магнитных дискет и не понимающих зачем они вообще нужны, когда все есть на CDROM. От слова "фор-ма-ти-ро-вать" у них душа уходит в пятки.

Мы ощутили эту "волну" и готовимся "Автостартовать" вместе с ней. То есть, нам придется дать несколько материалов АвтоSTART'а, рассчитанных на такой "детский сад", который Вас не порадует, если мы опубликуем его в одном из наших журналов.

Чтобы не обидеть Вас и других наших давних читателей и поклонников, мы, по-видимому, в ближайшие месяцы приостановим АвтоSTART'ы, а в следующем году дадим такую серию, в которой каждый от начинающих до мастеров найдет всё, что нужно для души и дела. И, кстати, нам легче будет "нанизывать" новый материал на старый, если он будет идти в одной колонне, а не раскидан по четырем разным сериям. Ну и, конечно, он станет пошире и побогаче иллюстрирован, не надо будет так тесниться и ужиматься.

Нам пишет Никита Давыдов из Новосибирска.

...Почитал Ваш журнал на Ритм-прессовском сервере и просто отпал. Даже хвалить неудобно, особенно "железные вопросы".

Спасибо большое!

Нам пишет Виталий Клочко из г. Новосибирска!

"That wich doesn't kill's us makes us stronger"

Nietzche

*Я хотел бы поблагодарить Вас всех, кто делает журнал **PC-Review.** Я догадываюсь, что на это уходит много сил и средств и недоумеваю, почему Вы до сих пор не выставили счетчик посетителей и рекламу.*

Последняя дала бы Вам финансовую поддержку, а счетчик служил бы веским доводом для рекоамодателей.

Успехов Вам в дальнейшем.

Спасибо за идею насчет счетчика. Будем просить сервис-провайдера, чтобы он оказал такую услугу. Но даже не ради рекламодателей, а ради того, чтобы чувствовать, как нарастает поток посетителей.

А рекламодатели... пустое все это. У нас ведь такие "смешные" расценки за рекламу, и рассчитана она на таких же трудяг как мы, кто сам пробивается в жизни своим горбом. У таких лишних денег на рекламу не бывает.

И еще... Огромное, просто огромнейшее спасибо за эпиграф к письму. С Вашей помощью и с помощью товарища Ницше мы будем еще сильнее.

i-Press

Ваша Реклама

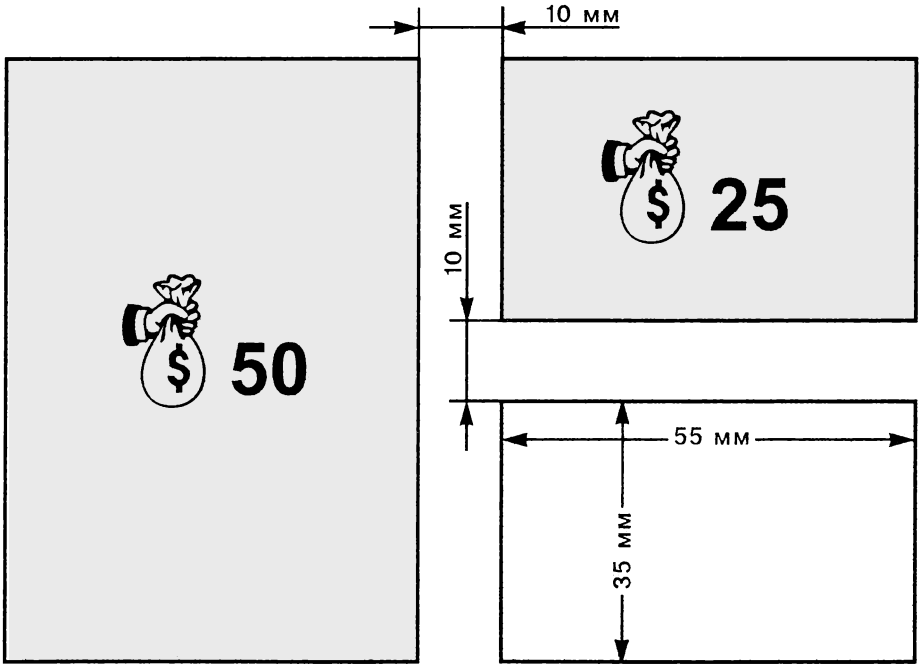
АО "ИНФОРКОМ-ПРЕСС"
Редакция журналов
PC-Review, PC-Help, PC-Express,
PC-Forum, CD-ROM-Review
125124, Москва, А-124, а/я 70
тел/факс: (095) 956-16-31
тел: (095) 945-28-67
E-Mail: postmaster@ircpress.msk.su

Условия размещения рекламы в полиграфических изданиях ИНФОРКОМ–ПРЕСС

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

Рекламные материалы принимаются в любом удобном для Вас виде.

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



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

✔ **Полиграфические издания:**

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

✔ **Электронные журналы:**

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







- 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.
- 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
Тираж 5000 экз. Зак.

i-Press представляет свои издания

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

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

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

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

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

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

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

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

Оптовые покупки наших изданий сопровождаются ценовыми скидками!

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

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

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

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

Sea Legends

Стратегия игры

