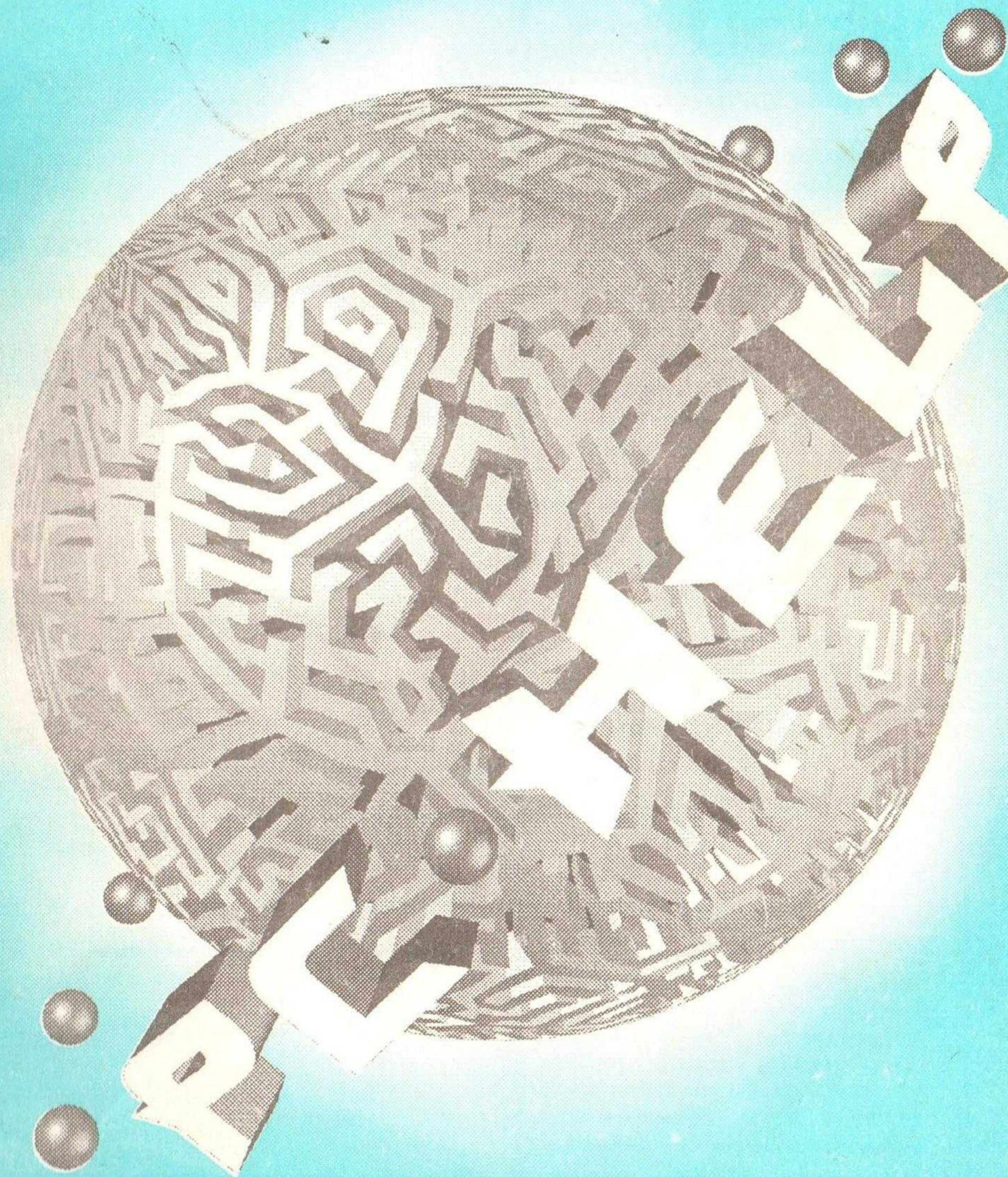
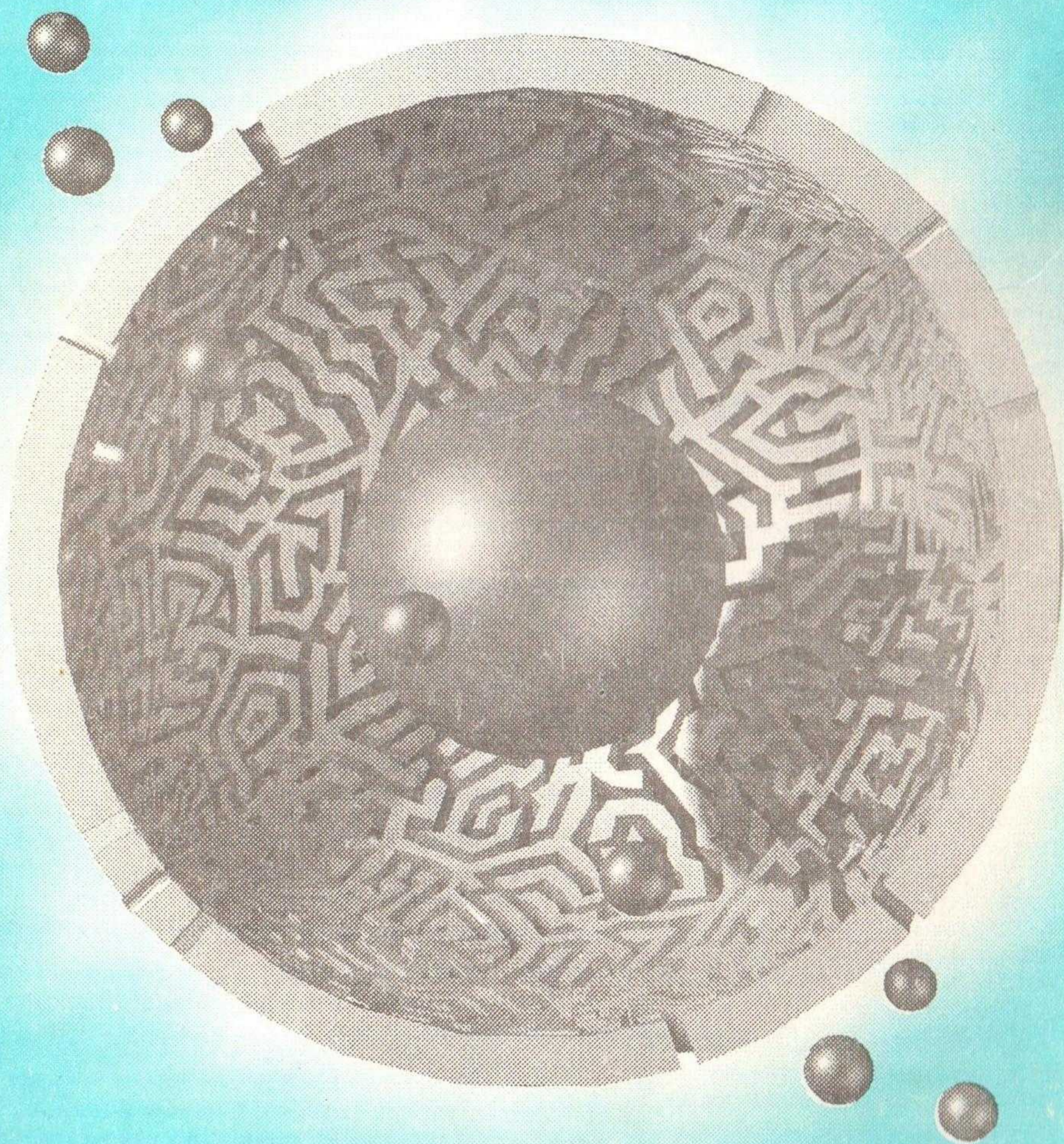


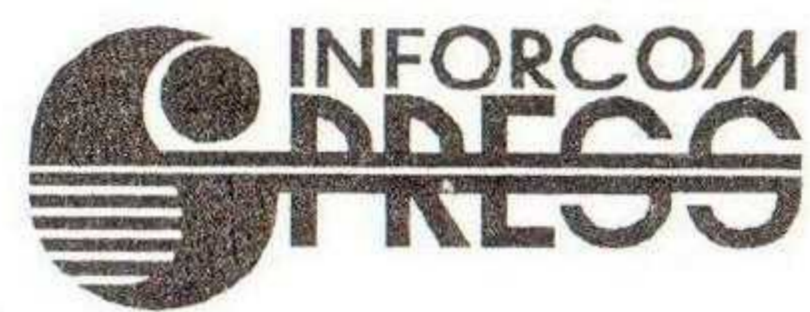
Сегодня в выпуске:

**Fauve Matisse** за 30 минут



2





**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

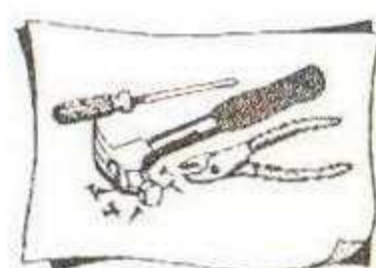
**Учредитель:**

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.

**СОВЕТЫ ЭКСПЕРТА**



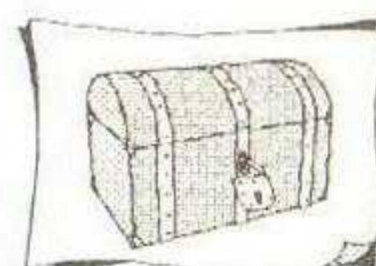
**ХОДУЛИ**



**ТРОПОЙ ХАККЕРА**



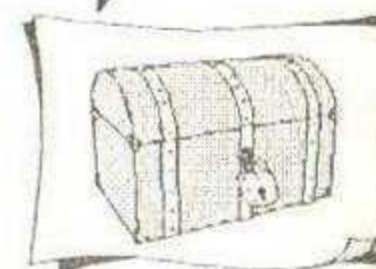
**СОВЕТЫ И СЕКРЕТЫ**



**АвтоSTART**



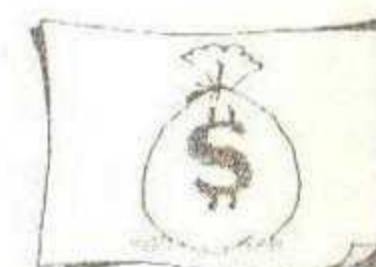
**СОВЕТЫ И СЕКРЕТЫ**



**ИСКУССТВО ВЫЖИВАНИЯ**



**РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА**



**2 Железный вопрос**

В этом выпуске: Симм'ы бывают разные...; DRAM и VRAM; Что такое EDO RAM; Популярно о CD ROM; О старом "железе".

**9 Bioforge**

Вы не знаете кто Вы и каким были раньше. Безжалостный хирург на чужой планете стер Вашу память и превратил в киборга...

**16 А все ли Вы знаете об играх...**

Несколько советов, которые могут помочь Вам достичь совершенства в играх: Actua Soccer; Frontier: First encounters; Hexen

**18 Turian**

Эта вертикальная стрелялка с параллаксным скроллингом просто полна разнообразных секретов.

**21 Primal Rage**

"Игра слишком трудна при использовании только клавиатуры. Спецудары очень сложны для реализации."

**25 Художественный редактор Faive Mafisse**

"Эксперименты с программой доставят Вам такую радость, которую можно получить далеко не от всякой игры."

**41 FX Fighter**

Игры с таким типом бойцов встречались раньше только на игровых приставках. Статья ознакомит Вас с основными ударами и комбинациями.

**46 Warcraft II. Хроники Хьеварда 2**

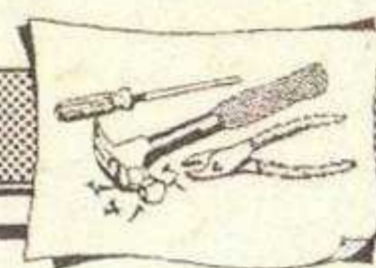
"Орда вновь напала на землю людей. Черный Колдун Мидэйв открыл Портал Тьмы, откуда и поперла злобная нечисть."

**54 Mechwarrior 2. Стратегия победы**

Обстоятельный разбор первых девяти миссий при игре за каждую из противоборствующих сторон: клан Волка и клан Сокола.

**63 Реклама**

**64 Наши дистрибуторы**



# "ЖЕЛЕЗНЫЙ" ВОПРОС

© Сергей Пацук, 1995г.

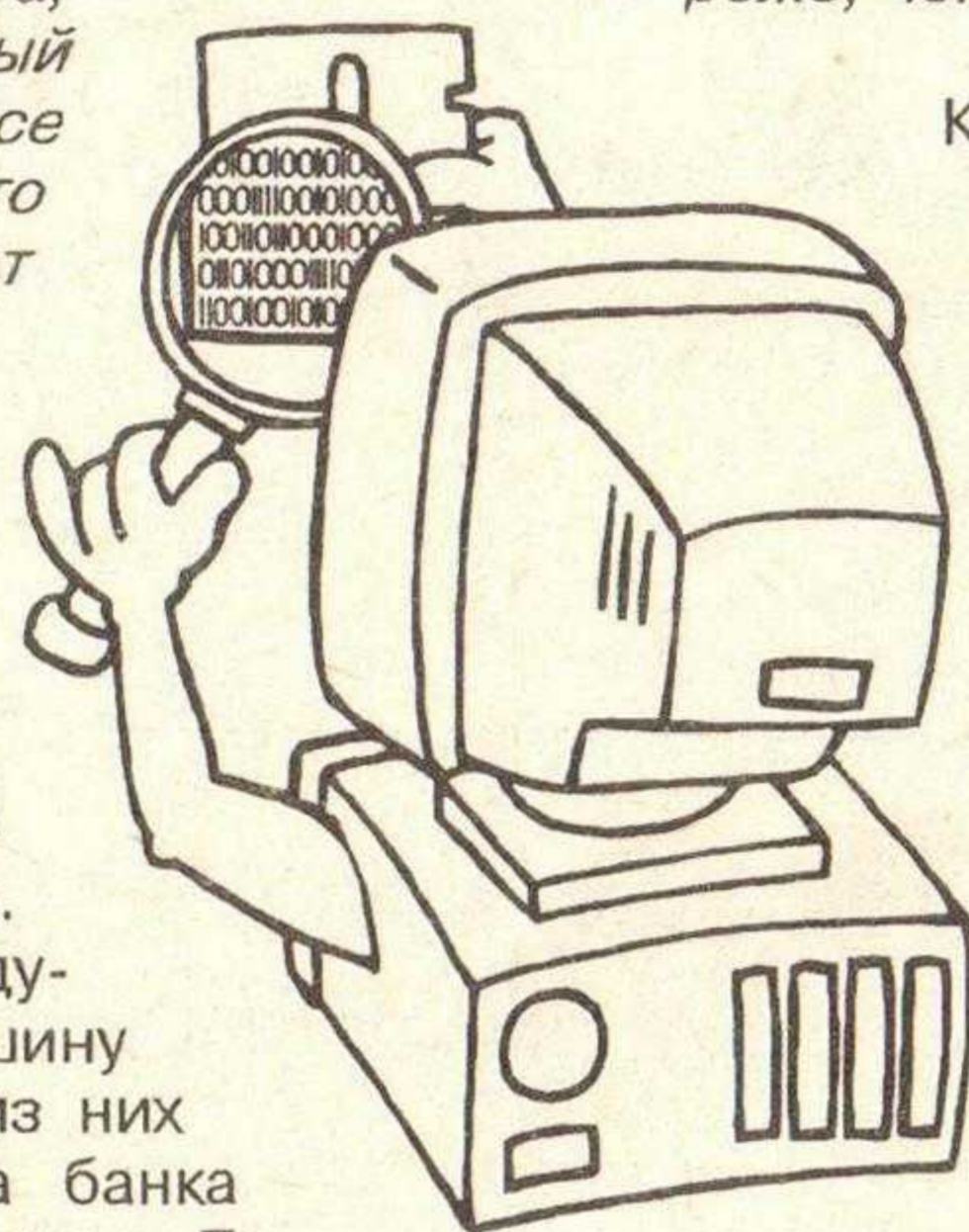
## SIMM'ы бывают разные...

На моей 486-ой материнской плате установлены четыре панельки под короткие (30-контактные) SIMM-модули и две — под длинные (72-контактные). Раньше у меня было 4 Мб из четырех коротких SIMM-ов по 1 Мб. Недавно я их продал и купил два длинных по 8 Мб.

Вставляю их в плату, а тест показывает не 16, а всего 8 Мб. Сначала думал, что меня обманули и дали два по 4 Мб, но потом один вынул — все равно восемь. Как я ни крутил-вертел — что один вставляю, что два — все равно в сумме восемь.

Думал, что может неисправна "мамка" — не работают адреса старше восьмого мегабайта, взял у приятеля длинный 16 Мб SIMM — с ним все нормально. Говорят, что SIMM-ы на 8 Мб бывают по-разному организованы. Если вы в курсе, может напишете в чем тут дело?

Действительно, дело здесь, скорее всего, в организации памяти на SIMM-модулях. Все 72-ногие SIMM-модули имеют 32-битную шину данных, но некоторые из них перекрывают сразу два банка памяти на материнской плате. Такие модули называются двухсторонними. В отличие от односторонних, на их краевой разъем выведены не два, а четыре сигнала выбора столбцов — RAS. Название произошло от того, что на таких модулях присутствуют как бы два обычных модуля половинного объема, спаянных "в параллель". Правда, из-за общей шины данных, доступ сразу к обоим невозможен, так что он не становится 64-разрядным, а остается 32-х разрядным (и в оди-



ночку для "Пентиума" все равно не подойдет).

Обычно 1 Мб, 4 Мб и 16 Мб 72-контактные SIMM-модули — односторонние, а 2 Мб, 8 Мб и 32 Мб модули — двухсторонние. Как с ними обойдется конкретная материнская плата, нужно смотреть по ее описанию, а если такового нет, то опытным путем.

Некоторые материнские платы готовы принять четыре односторонних модуля, но только два двухсторонних, а иные могут принять все четыре любого типа.

Если бы Ваша материнская плата имела четыре "длинных" разъема под память — BANK0, BANK1, BANK2 и BANK3, то Ваши модули можно было бы воткнуть через один — в нулевой и второй банки, чтобы они не перекрывали друг друга, но в Вашем случае, поскольку у Вас всего два слота на 72 ноги, поможет только замена двух модулей на один, объемом в 16 Мб.

## DRAM и VRAM

Некоторые дорогие видеоадаптеры продаются в двух вариантах — с DRAM и с VRAM-памятью, которая значительно дороже, чем DRAM. Что это за VRAM?

Картинка, которую мы видим на дисплее, хранится в памяти видеокарты. С одной стороны, эта память очень часто нужна контроллеру видеоадаптера, чтобы считывать из нее данные о пикселях и их цвете со скоростью, обусловленной частотами строк и кадров монитора и режимом разрешения экрана, с другой стороны, к видеопамати все время рвется центральный процессор с желанием что-то в ее данных изменить и улучшить.

А вход/выход (порт) у чипа памяти один, на всех сразу не хватает. В результате всем приходится как-то договариваться и пользоваться видеопаматью по-очереди, что конечно медленнее, чем если бы всем сразу.

У чипов типа VRAM — Video RAM, таких портов два, за это ее еще называют двухпортовой памятью, причем второй порт специально задуман для управляющих схем видеокарты, занимающихся (с частотой развертки монитора) освежением (регенерацией) картинки на экране.



Таким образом, двухпортовая память обслуживает всех своих клиентов одновременно, и производительность видеокарты существенно возрастает (примерно пропорционально ее цене).

## Что такое EDO RAM

В последнее время часто встречал в продаже SIMM-модули памяти большого (8 — 16 Мб) объема с обозначением EDO. Стоят они подороже обычных, но говорят, что они чем-то лучше. Не могли бы вы просветить меня по этому поводу, я как раз подумываю о покупке "Пентиума" и 16 Мб памяти.

EDO — аббревиатура от Extended Data Out — обозначает чипы динамической памяти (DRAM) с измененными цепями управления по выходным линиям данных.

В обычных (Fast Page Mode) DRAM-чипах памяти данные на выходах присутствуют и считаются достоверными, когда действует сигнал CAS — выбор столбца матрицы памяти, а по окончании этого импульса выходные линии отключаются (переводятся в высокоимпедансное состояние).

Проблема возникает при работе с памятью в BURST-цикле чтения. Это скоростной режим, при котором при включенном сигнале выбора строки RAS, сигнал CAS довольно часто переключается из нуля в единицу и обратно.

Поскольку все цепи — и внутри чипов и линии, соединяющие чипы на плате — при всей современности технологий всегда обладают некоторой инерционностью (что особенно заметно при нынешних высоких частотах), то всегда требуется какое-то время, чтобы сигнал как-то "устаканился" и можно было бы однозначно решить, кто он такой — ноль или единица.

Если сигнал на выходе памяти при этом дергается по каждому фронту CAS-импульса, как сумасшедший, то кэш-памяти, которая принимает эти не очень-то дискретные и размазанные данные от основной памяти, требуется больше времени, и заполняется она медленно.

EDO-память, в отличие от обычной FPM, "держит" данные на выходах все время, пока оба сигнала и RAS и CAS не выключатся. При этом на линиях получается меньше переходных процессов, отсутствуют высокоимпедансные "дырки" в

последовательности данных и кэш-память заполняется быстрее.

Зато EDO-память не умеет как FPM и читать и писать одновременно, в течение одного RAS цикла. Что при этом считать преимуществами, а что недостатками — зависит исключительно от устройства кэш-памяти Вашей машины и от режимов ее работы. Поэтому проапгрейдив RAM и оставив старую кэш-память, Вы не получите никакого выигрыша.

Чтобы получить прирост производительности системы в целом, нужно выбирать материнскую плату с BURST MODE CACHE-контроллером и синхронной быстрой BURST CACHE-памятью, а уже для нее приобретать EDO-память DRAM.

Поскольку сегодня технология производства SRAM-чипов для кэш-памяти крепко шагнула вперед, то теперь синхронная SRAM-память для BURST-режима, с, например, 7 нс временем выборки уже не редкость и стала стоить приемлемых денег. Поэтому и EDO-память все чаще стала фигурировать в прайс-листах, а немного дороже она только потому, что пока более редкая.

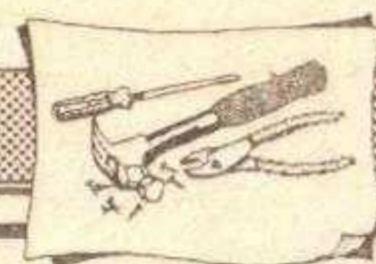
Технология производства и тех и других микросхем ничем не отличается, фирмам все равно какие чипы выпускать, и они готовы хоть сегодня переходить на выпуск тех или иных чипов, а пока ждут, куда повернет мысль конструкторов очень бурно развивающейся сегодня схемотехники кэш-памяти.

На сегодняшний день наши рекомендации такие: имеет смысл покупать чуть более дорогую EDO-память, если Вы готовы купить пентиумную материнскую плату с ощутимо более дорогой кэш-памятью (BURST MODE CACHE). Разница в цене такой платы будет около 200\$. В противном случае EDO-память Вам никакого ощутимого выигрыша не даст.

## Популярно о CD ROM

В последнее время все вокруг только и говорят о мультимедиа и лазерных дисках CD ROM, на которых умещаются чуть ли не целые библиотеки информации. Нельзя ли популярно рассказать про эти диски, какие они бывают и как их добавить к компьютеру?

Когда кругом только и слышишь, что мы живем в веке информации, то возникает резонное желание приобщиться к этой



самой "информации", припасть, так сказать, к живительному источнику и пить из него непрестанно. Или напиться с горя, что информация — то наверно есть, а припасть к ней что-то как-то...

Сегодня, когда приличные игры стали иметь просто неприличные размеры, любой свежкупленный винчестер стал переполняться мгновенно, и отчаяние с каждым днем все сильнее светится в синих глазах любимого *командира Нортон*.

И стало для информации этой совсем "нот инаф мемори" на драйве "це". На сколько "партишинов" его ни бей, все одно, больше не становится. И совсем стало невмоготу слышать о разных там гигабайтах и библиотеках, и томах с энциклопедиями.

На наше счастье хитрые капиталисты, разные японцы с американцами и прочие иностранцы с забугорцами изловчились и придумали много всяких замечательных прибабасов, чтобы эти гигабайты изловить, оседлать и вдоволь на них покататься.

Самый вкусный из этих прибабасов, который называется "CD ROM" и стал тем могучим инструментом, которым можно эту стихию и объять, и измерить, и вообще разложить по полочкам. Так что теперь пресловутое море информации может тихо плескаться у каждого на такой полочке.

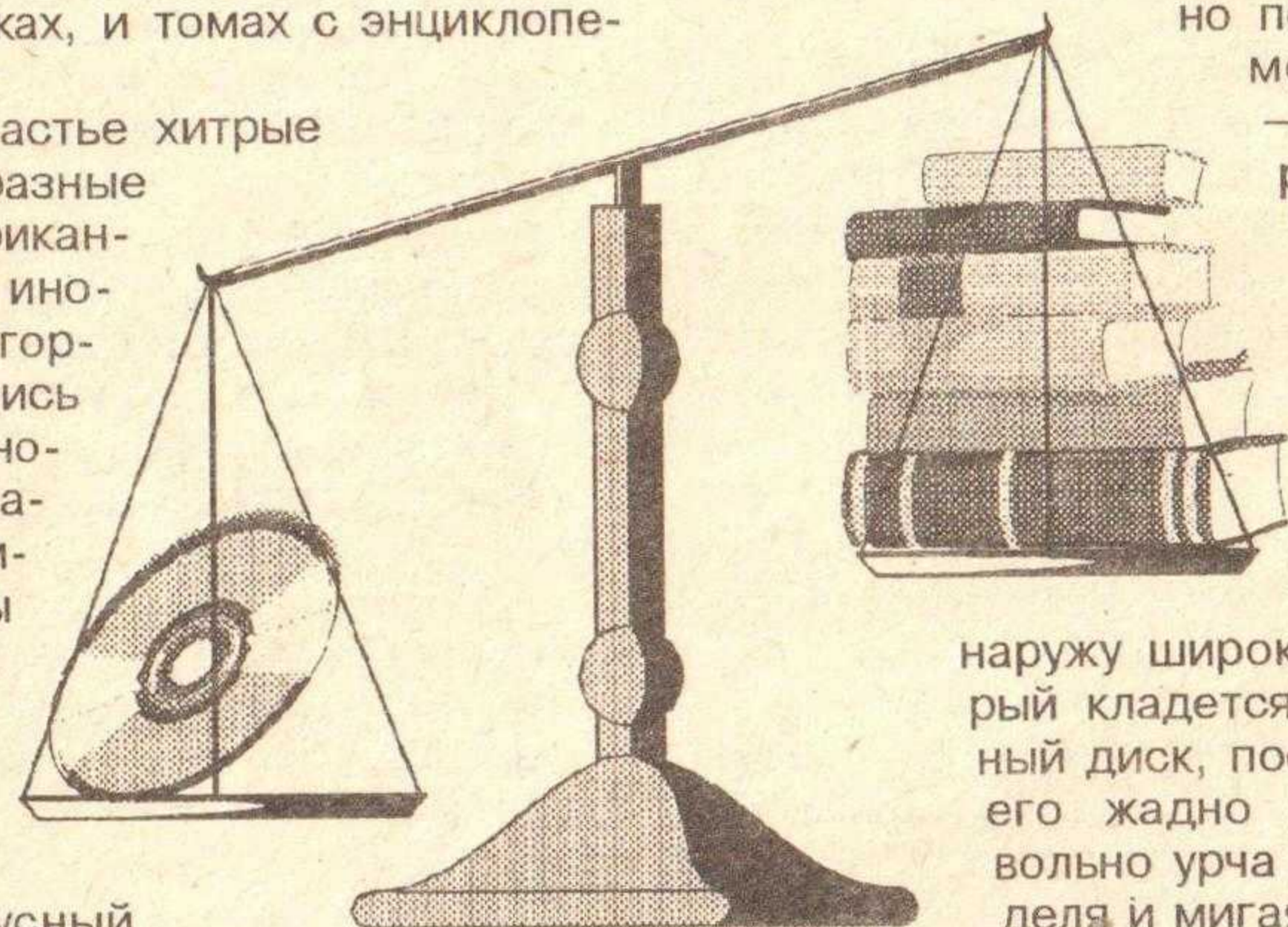
Что же такое CD ROM? CD ROM расшифровывается, как "Compact Disc Read Only Memory", то-есть по-русски это звучало бы не совсем прилично — КДПЗУ — постоянное запоминающее устройство на компактном диске. Но, к счастью, "ROM" из компьютерной терминологии и "CD" в связи с лазерными музыкальными пластинками уже обогатили наш "*силен могучим русский языка*", поэтому новый термин прижился вполне безболезненно.

Название CD ROM точно отражает его суть.

Во-первых, физически он абсолютно идентичен обычному лазерному аудио компакт-диску, на котором музыка хранится точно так же в виде цифровой пос-

ледовательности (нулей и единиц). Во-вторых, аналогично ROM/ПЗУ он предназначен только для считывания информации, а записывается она на специальном оборудовании. Впрочем, аудио компакт-диски, в отличие от магнитных лент, тоже можно только проигрывать, что никак не повлияло на их широкое распространение.

Для того, чтобы считывать информацию с CD ROM-диска, аудио CD-плеер, к сожалению, не годится, нужно покупать "CD ROM Drive" — дисковод. Зато на CD ROM-драйве можно отлично прослушивать музыку.

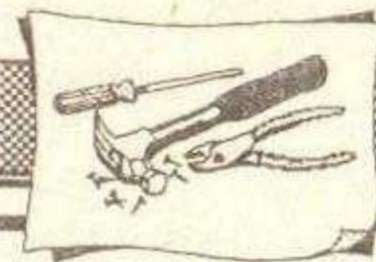


CD ROM-Driver конструктивно похож на пятидюймовый флопповод — он такой же по размеру, правда, вместо двух магнитных головок у него одна и снизу — оптическая. А чтобы не пихать диск в темную щель, он выкатывает

наружу широкий язык, на который кладется красивый лазерный диск, после чего дисковод его жадно заглатывает, довольно урча двигателем шпинделя и мигая светодиодом.

Реже попадаются конструкции, для которых диск сперва укладывают в специальную коробку (CADDY), типа корпуса трехдюймовой дискетки, с отдвигающейся заслонкой, но большего размера, а потом эту самую штуку засовывают в ту самую щель. Смысл был такой, что если все приобретенные диски разложить в CADDY-контейнеры, то их уже никогда больше не удастся залапать и исцарапать. Но у нас как-то получилось, что диск купить легче и дешевле, чем раздобыть CADDY (который всего один в комплекте с таким *си-ди-драйвом*), а перекладывать диски туда-сюда — лишняя головная боль, так что CADDY у нас как-то не прижились.

В самом начале, когда CD ROM только появились, производители были озабочены монопольными соображениями и расплодили несколько несовместимых друг с другом интерфейсов. Тут отличились SONY, PANASONIC и MITSUMI, но время шло, и общепринятыми стали два интер-



фейса — IDE (ATA, ATAPI) и SCSI, хорошо известные в связи с жесткими дисками.

CD ROM с SCSI интерфейсом конечно же более быстрый, но и более дорогой, как и все другие SCSI устройства и контроллеры. Его удобно добавлять в систему, уже оснащенную SCSI-шиной.

Если же у Вас IDE-винчестер, то дешевым решением будет покупка и подключение IDE (ATAPI) CD ROM-драйва. Здесь нужно обратить внимание на некоторые моменты.

Если Ваш контроллер поддерживает только два IDE — устройства, то CD ROM можно "прицепить" только когда в системе установлен один винчестер, а второе место — свободно. Если у Вас уже два IDE-винчестера, то CD ROM-Driver можно подключить через звуковую карту, имеющую интерфейс для него, или поменять свой IDE-контроллер на E-IDE, который "держит" не два, а четыре устройства — по два на PRIMARY и SECONDARY контроллерах.

IDE CD ROM также, как и IDE-винчестер, можно установить перемычками, о которых мы не раз писали, в режим MASTER или SLAVE.

После физической установки *си-ди-драйва* в компьютер, ему требуется программная "прописка".

В CMOS-памяти ничего устанавливать не нужно (not installed — и все тут).

С CD ROM-драйвом должна быть инсталляционная дискета, которая, по-хорошему, сама пропишет все, что надо, в CONFIG.SYS и AUTOEXEC.BAT, или хотя бы посоветует Вам, как сделать это вручную. В результате инсталляции в CONFIG.SYS добавляется строка, запускающая программный драйвер CD ROM дисковода (как правило, этот драйвер индивидуален и обязательно должен поставляться вместе с устройством).

В AUTOEXEC.BAT добавляется строка запуска стандартной, входящей в состав DOS программы MSCDEX.EXE, которая завершает установку CD ROM-драйва в среде DOS и присваивает ему логическое имя.

После этого с CD ROM можно работать, как с любым другим диском компьютера.

Какой же диск мы имеем в результате? А имеем мы устройство с легко сменяемым носителем — оптическим диском, на каждом из которых умещается около 640 Mb информации. А это примерно 100-200

томов энциклопедии по 500 страниц в каждом, да еще самым мелким шрифтом. Вот Вам и библиотека!

Один компакт-диск по объему заменит сотни дискет, при том, что надежность хранения информации на нем гораздо выше. Он не боится магнитных полей, старения, мелких царапин и т.д. и т.п.

Главный недостаток CD ROM — это невозможность перезаписи информации, но это не так обидно, когда знаешь о возможности приобретения тысяч наименований готовых дисков.

Другой недостаток — низкая (по сравнению с винчестером) скорость доступа — сейчас потихоньку исправляется. Если первые CD-драйвы имели скорость передачи около 150 Kb/сек, то потом появились и быстро подешевели так называемые 2-х и 4-х скоростные устройства со скоростью 300 Kb/сек и 600 Kb/сек соответственно, а сейчас уже в продаже 6-ти и 8-ми скоростные модели и цена их также стремительно падает.

Хуже дело обстоит со средним временем доступа к данным (на позиционирование считывающей оптической головки), но и этот параметр сегодня меньше 200 мс, что уже лучше, чем у первых винчестеров.

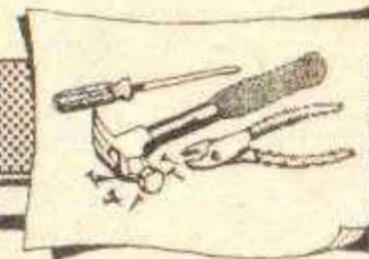
Начиная с двухскоростных устройств, все последующие модели совместимы со всеми существующими форматами записи CD-дисков, кроме самых экзотических.

По поводу использования CD ROM драйва любителями музыки CD-качества все обстоит замечательно.

Все модели CD-дисководов имеют на передней панели гнездо для подключения стереонаушников и регулятор громкости для возможности прослушивания музыкальных компакт-дисков, а некоторые для этой же цели имеют кроме стандартной кнопки загрузки/разгрузки диска — EJECT еще и остальные кнопки управления CD плеером — PLAY, STOP, PAUSE, и т.п. Это позволяет пользоваться таким CD ROM драйвом, как автономным CD плеером, не загружая никакой управляющей программы, что конечно очень удобно.

Управляющая программа типа CDPLAY или подобная под DOS или WINDOWS обычно выдает на экран изображение лицевой панели аудио компакт-диск-плеера и предоставляет полное управление им, включая программирование последовательности фонограмм диска и т.п.

Так что, думается, никого не нужно убеждать, что CD ROM — замечательная и



крайне необходимая уже сегодня (если не еще вчера) штука, и если Вы еще не приобрели ее, то сейчас самое время — цены упали, скорости возросли, а все, что может прийти даже в Вашу богатую воображением голову, уже записано на красивые лазерные пластинки и продается буквально на каждом углу.

## О старом “железе”

Не могли бы вы почаще рассказывать не только об “апгрейде”, но и о “даунгрейде” — т.е. о том, что делать со старым “железом”, выбрасывать ведь жалко...

У одного благочестивого человека в результате бесконечного пути реинкарнаций образовался компьютер Pentium со всеми, какими положено, делами, но при этом, как это и бывает в нашей жизни, накопилась куча кармических долгов — неразложившихся и незахороненных останков прежних воплощений его компьютера в виде древнего “железа”.

И вот он решил по примеру колдуна Лонго, практикующего оживление даже слегка подпорченных трупов, собрать эти останки воедино и вдохнуть в них некий жизненный флюид, дабы зажило это “железо” какой-нибудь если не самой видной жизнью, то хотя бы стало оразумленной пишущей машинкой.

Как следует помолвившись, взял он корпус “крокодил”, впихнул в него 286-ю 12 МГц “мамку” с мегабайтом на 36-ти корпусах по 100 нс рассыпухе, нашлась и видеоплата VGA — 256 Кб, и монитор к ней соответствующий, и клавиатура. Что осталось добавить? Правильно, винчестер, дисковод и порты. Тут и пошли у него мучки творчества.

Винчестер у него был знатный — такие хорошо с самолета на врага сбрасывать — отечественного производства на 20 Мб, полноформатный (то есть размером с самогонный аппарат), но самое веселое — с интерфейсом MFM, среднее время доступа около 250 мс, трансфер — 300 Кб/сек.

Плата контроллера у него тоже была, поддерживает такая плата два “винта” и гибкие диски, и, конечно, никаких излишеств в виде документации, описания перемычек и тому подобное.

Портов отдельно не нашлось, зато нашлась “мультишка” — IDE, флопы и все порты, опять-таки не страдающая документацией. А дисковод в наличии образо-

вался — мечта Спектрумиста — пять дюймов, двойная плотность и 80 дорожек — замечательный образчик высокой технологии славного города Зеленограда примерно восьмилетней давности.

Перепробовав все способы втыкания двух шлейфов от “винта” и одного от дисковода, а таких способов оказалось подозрительно много, включая надевание их вверх ногами или на один ряд вместо двух и так далее, и окончательно засомневшись в теории вероятности в частности и смысле жизни вообще, товарищ решил “обратиться к врачу”.

На операционный стол этот коктейль попал в не таком уж безнадежном состоянии, так как умер всего несколько лет назад, да еще перед смертью хорошо потел, что дало мне основание оптимистично заявить: “Будет жить”, — и засучить рукава.

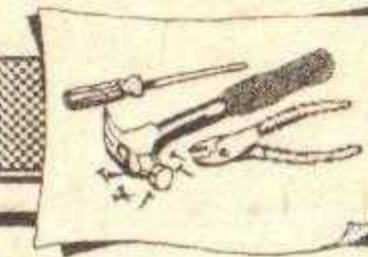
Для начала пришлось ампутировать все сомнительные органы, пока не началась гангрена: вынуть все контроллеры, кроме видеоплаты, и отключить все диски.

Микросхемы памяти на всякий случай я расположил в одну сторону ключами и проверил их на предмет попадания всех ног во все панельки. Это сразу возымело действие — у страдальца появился слабый проблеск в глазах и, почуввав заботу, он начал робко щелкать, перебирая память и смутные воспоминания о временах своего былого величия.

Широкий шлейф винчестера (с сигналами управления) пришлось снять с узкого разъема контроллера (шина данных), где он уже видимо прижился, перевернуть на 180 градусов (это примерно два пи-пополама), исключительно потому, что я люблю, когда цветная полоска на крайнем проводочке шлейфа совпадает с концом разъема, обозначенным цифрой 1 (есть у меня такая маленькая слабость), и надеть-таки его на широкий же разъем платы.

Оставшийся не у дел узкий шлейф удалось таким же способом пристроить на первый из двух разъемов шины данных, который всегда ближний к разъему шины управления, даже если хитрые тайваньцы специально перепутали их нумерацию.

В *Сетале*, куда меня уже доверчиво впустил *поко...*, извините, *больной*, я указал тип винчестера — 2, на большее он со своими 615 цилиндрами, четырьмя головками и 17-ю *эмэфэм*ными секторами на трек не потянул бы.



Запомнив *сетал* в *цмосе* (хорошо сказал, да?) и выключив питание, я погрузил в чрево “крокодила” этот малотоннажный винчестер с присоединенными шлейфами и контроллером и, перекрестившись, включил питание.

Дальнейшее походило на чудо, Лонго бы позавидовал. Свет на пару секунд пригас, раздался утробный вой разгоняющегося шпинделя, а через несколько длинных мгновений винт вышел на крейсерскую скорость и, содрогаясь всем могучим организмом, распарковался и свершил свой первый поиск.

А поскольку к тому времени BIOS закончил свои POST обряды, отщелкал памятью и все остальное, то могучий прежде организм взял свое — стол покачнулся от нескольких мощных рывков головок винчестера, компьютер задрожал, передернулся, нутулся и... ЗАГРУЗИЛСЯ !!!

Это был триумф. Несколько следующих минут я сидел обалдев от счастья, нервно курил, пытаюсь унять дрожь в руках, и сквозь накатившую слезу с любовью созерцал синие очи командира нашего — Петра Нортон.

Постепенно успокоившись, я занялся пришиванием к этому Франкенштейну недостающих органов.

Первым делом я решил подключить мультикарту в качестве портов. Для этого нужно было, чтобы она забыла о своих контроллерах IDE и флопов, но при этом остались бы в работе два последовательных (для мышки и модема — а вдруг?!) и параллельный (какая *пишмашка* без принтера) порты.

Поскольку, как я уже говорил, плата не былаотягощена всякими условностями типа описания перемычек на ней, то действовать пришлось методом последовательных приближений, короче говоря методом научного тыка. (Не путать с другими старинными русскими методами — “веревочной петли и палки”, “молотка и какой-то матери” и “старым казацким способом”).

После перебора вариантов удалось найти подходящий. Критериями были нормальная загрузка винчестера (отсутствие конфликта с IDE на шине) и наличие всех

портов в рамке, которую высвечивает AMI BIOS перед загрузкой системы, причем желательно, чтобы порты были по адресам COM1, COM2 и LPT1 соответственно.

Оставалась еще одна “архиважная” (не от слова “архив”) задача, как сказал бы не к ночи будь помянутый г-н Ульянов, — это пристегнуть вышеупомянутый замечательный дисковод 5,25” на 720 Кб.

Сложность в том, что буржуи даже и не подозревают о существовании дисководов с такими параметрами. У них если 5,25” то или 360 Кб/40 дорожек или уж 1,2 Мб/80 дорожек, а уж если 720 Кб, да еще 80 дорожек, то уж непременно 3,5 дюйма. В общем, чудачки.

Ну ничего не поделаешь, подключаем наш раритет (к MFM контроллеру, надеясь что мультикарту удалось отключить от дисководства) и смотрим, что получится\* (*см. примечание в конце статьи*). Сначала BIOS, поерзав при тестировании головками, радостно находит

ах 80 штук дорожек и записывает нашего старину в 1,2 мегабайтные, но мы портим ему настроение и принудительно указываем его в SETUP-е как

360 Кб.

После этого, если дать дисководу почитать дискету на 360 Кб, то он сможет прочесть из нее только нулевую дорожку, то есть

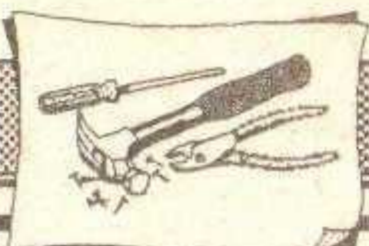
оглавление, а остальные дорожки потеряет, так как до первой полшага не допрыгнет, на второй найдет запись от первой, третий шаг приведет его в промежуток между первой и второй и так далее с печальным итогом.

Зато он без проблем отформатирует дискету на 360 Кб, правда, при этом все 40 дорожек скучатся на первые полдискеты, а половина — пропадет, и ни с какими другими “нормальными” дисковыми он никогда уже не подружится, только с самим собой.

Кстати, поскольку дисковод заработал от контроллера MFM, это значит, что при “научном тыке” удалось отключить такой же контроллер на мультишке, иначе бы он головками-то бы елозил, а читать-писать не смог бы.

Можно дискету отформатировать на другом компьютере, в 1,2 Мб дисководе 5,25”. Для этого нужно на нем прогрузить





команду 800.COM, которая позволит указать параметры форматирования:

FORMAT A: /T:80 /N:9

при которых получится как раз 720 Кб.

Тогда наш компьютер отлично прочитает такую дискету и даже будет с нее грузиться, но сам такую дискету создавать не научится, и при попытке форматирования будет ругаться, дескать, дисковод такие параметры не поддерживает. Еще бы! Откуда ему знать, что у нас дисковод не хухры-мухры, а на 80 дорожек.

Для того, чтобы получить все тридцать три удовольствия, нужно в CONFIG.SYS прописать строку:

DRIVPARM = /D:0 /S:9 /T:80

это внутренняя команда DOS, которая позволяет изменять параметры физических устройств, описанные в BIOS, на нестандартные. В нашем случае мы указываем, что несмотря на двойную плотность записи (S:9 секторов на трек), мы имеем 80 таких треков;

— из AUTOEXEC.BAT запустить команду 800.COM, если DOS версии 5.0, но лучше PU1700.COM, для любой версии DOS. 800.COM тоже работает, но почему-то с DRIVPARM из DOS 6.22 не дружит — не хочет форматировать, только читает;

Вот после этого и “пошла невесомость” — и тебе читает, и форматирует, хоть на 800 Кб, и с другими компьютерами дружит, правда если у них дисковод на 1,2 Мб и прогружен 800.COM или PU1700.COM.

И вот он уже гордо возвышается на столе, светясь былой красотой, странный, но живой и работоспособный AT-286 12 Мгц TURBO, VGA, 20 Мб винт, не “косые”\*\* (см. примечание), правда, флопы, но лет пять назад о таком многие только могли мечтать.

Представьте себе чувства хирурга, вышедшего из операционной, к нему бросаются родственники усоп..., извините, воскресшего — “Ну как?” И он, пряча в глазах радость, говорит, как о несущественном, что-то вроде: “А, ваш-то? Да все в порядке, уже бегают...”, и вы поймете, что не только в апгрейде, но и в “даунгрейде” можно найти “источник вечно наслаждения”.

**Примечания**

\* Недавно один читатель из г.Сызрань меня критиковал за то, что я в своей брошюре “Красная сборка” не рассказал

“...самое главное, как менять дисководы А и В, наверное поэтому вы ее так дешево продаете...”.

Критика абсолютно справедливая. Мы планировали продавать “Сборку” очень дорого, но обнаружив, что автор “забыл” написать “самое главное”, торгуем теперь ей по бросовой цене.

Попробую здесь рассказать вкратце как А и В сидели на трубэ.

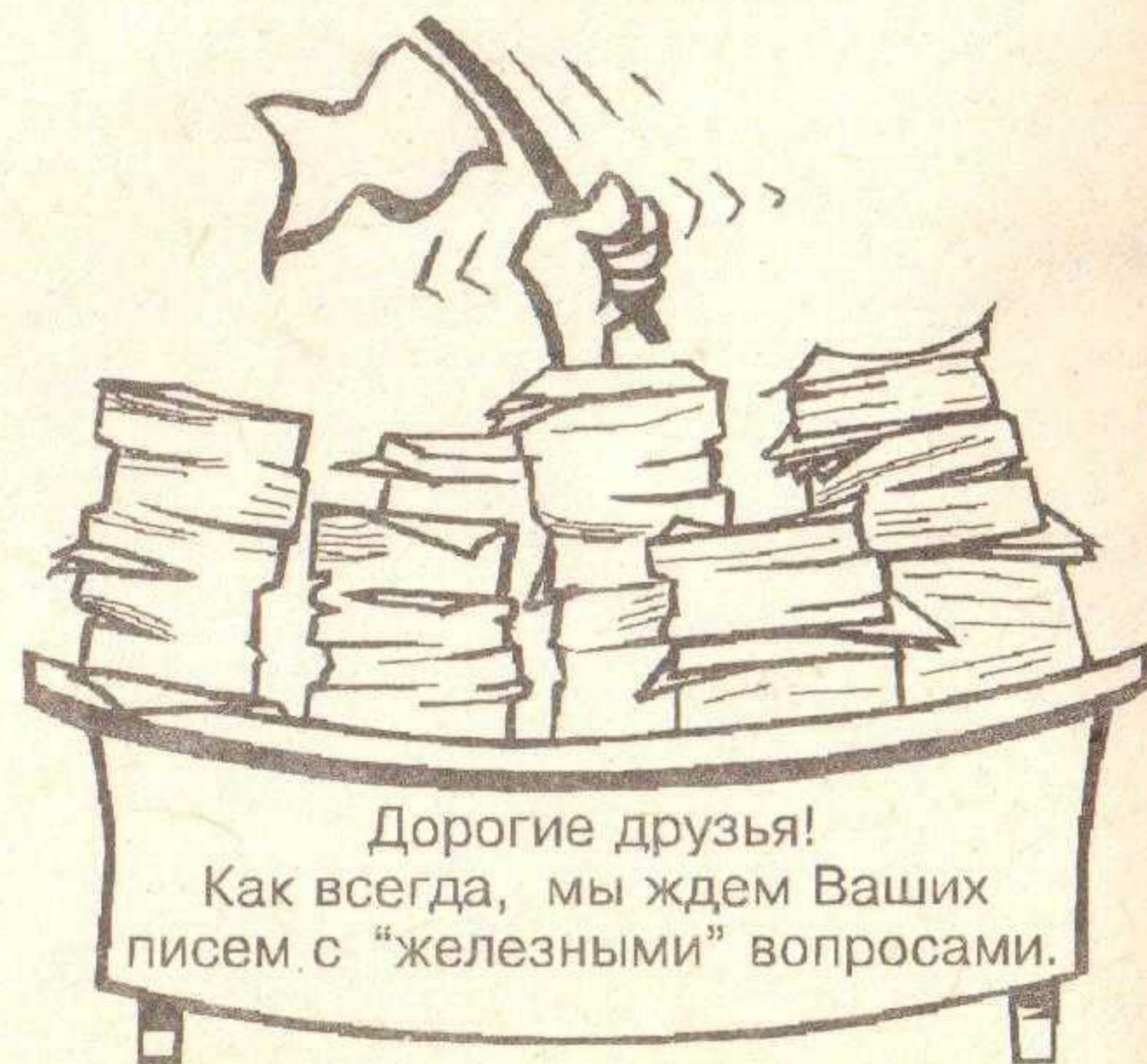
Нормальный шлейф для подключения дисководов имеет по две пары разъемов в своей середине и на конце. Пара состоит из разъемов для трех- и пятидюймового дисководов.

Если дисковод подключить к концу шлейфа, куда часть его проводов доходит в перекрученном виде, то этот дисковод будет откликаться на А. Тот, что прикнется посередине будет В. Наконец, если исхитриться и оба диска повесить на конец, то там им и настанет конец — оба будут выбираться как А, но работать не будут.

В стародавние времена шлейфы не перекручивали, а использовали адресные перемычки на дисководах (0,1,2,3), а потом все дисководы стали поставлять с установленной или запаянной в адрес 1 перемычкой, а выбор А, В отдали на откуп шлейфу.

Поскольку мы и тут сбоку от “планеты всей”, то на отечественном дисководе надо бы приглядеть за тем, чтобы перемычка выбора стояла в адресе 1.

\*\* “Косые” флопы — выражение, обозначавшее когда-то, что в конфигурацию входят два дисковода 1,2 / 1,44 Мб.



Дорогие друзья!  
Как всегда, мы ждем Ваших писем с “железными” вопросами.



**Осторожно!  
Сольюшен!**

**Желающим  
пройти  
игру  
самостоятельно,  
читать  
не  
рекомендуется!**

Сначала немножко об управлении. Большую часть времени игра управляется с клавиатуры. Только когда на экране появляется изображение трехпалой руки героя, ее можно (и удобнее) двигать при помощи мышки. Клавиши со стрелками служат для перемещения героя — повороты направо и налево, движение вперед и назад. При нажатой одновременно клавише Shift герой движется не шагом, а бегом.

Клавиша “С” переключает состояния: нормальное/боевое. В боевом режиме девять клавиш цифровой клавиатуры вместе с нажатием Ctrl или Alt дают возможности различных боевых движений для героя. Центральная кнопка (“5”) служит во всех режимах для стрельбы из огнестрельного оружия, если таковое имеется.

Обращение с предметами сделано несколько сложновато, но и в нем можно разобраться. Во-первых, отдельную группу образует “оружие”. К нему относятся дубинки, огнестрельное оружие, бомбы/гранаты, а также батарейки. Все эти предметы берутся в правую руку и не могут быть помещены в “рюкзак”. Прочие предметы берутся в левую руку и могут быть помещены в “рюкзак”. Берутся/кладутся предметы при помощи клавиши Enter, причем

сначала обычный предмет, если он есть, а затем уже оружие. Клавиша “I” служит для помещения предмета из левой руки в рюкзак, если эта рука занята, или же для доступа ко всем предметам, если она свободна. Клавиша “D” используется для диагностики/лечения героя. Клавиша Spasebar предназначена для использования текущего предмета или же объекта окружающей обстановки. Клавиши “S”/“L” служат для сохранения/загрузки игры. Вот практически и все, хотя можно отметить еще клавишу “J”, которая служит для доступа к “журналу”, в который записыва-

ется практически вся информация, встречающаяся по ходу игры.

Прежде, чем приступать непосредственно к изложению методики прохождения игры, замечу еще, что герой может “лечиться” двумя способами, а именно при помощи “встроенной батарейки” или же за счет специального медицинского устройства. Хотя у меня создалось впечатление, что в принципе игру можно пройти не пропустив ни одного удара, таких подвигов от пользователя не требуется. Наилучший найденный мною (задним числом) способ, предполагает использование батареек до некоторого момента в игре, а после этого надо переходить на медицинские устройства. О том, когда наступает этот “момент”, мы скажем чуть ниже.

**1.**

Герой начинает игру в камере, рядом с медицинским роботом. Надо встать, перейти в боевой режим и нанести несколько ударов роботу. Тот потеряет контроль и начнет двигаться по камере в стиле бильярдного шара, отражаясь от стен. Задача состоит в том, чтобы он в итоге врезался в силовое поле, перекрывающее дверь. Теперь можно поднять журнал (logbook, не содержит важной информации) и кусок тухлого мяса (hunk of meat). Сквозь дверь надо проходить, естественно, в тот момент, когда поле отключается.

Затем герой должен отправиться в следующую камеру, где заключен “синий” человек (Saunan). Его рука оторвана и валяется в коридоре (может быть использована в качестве дубинки). Игра, по-види-



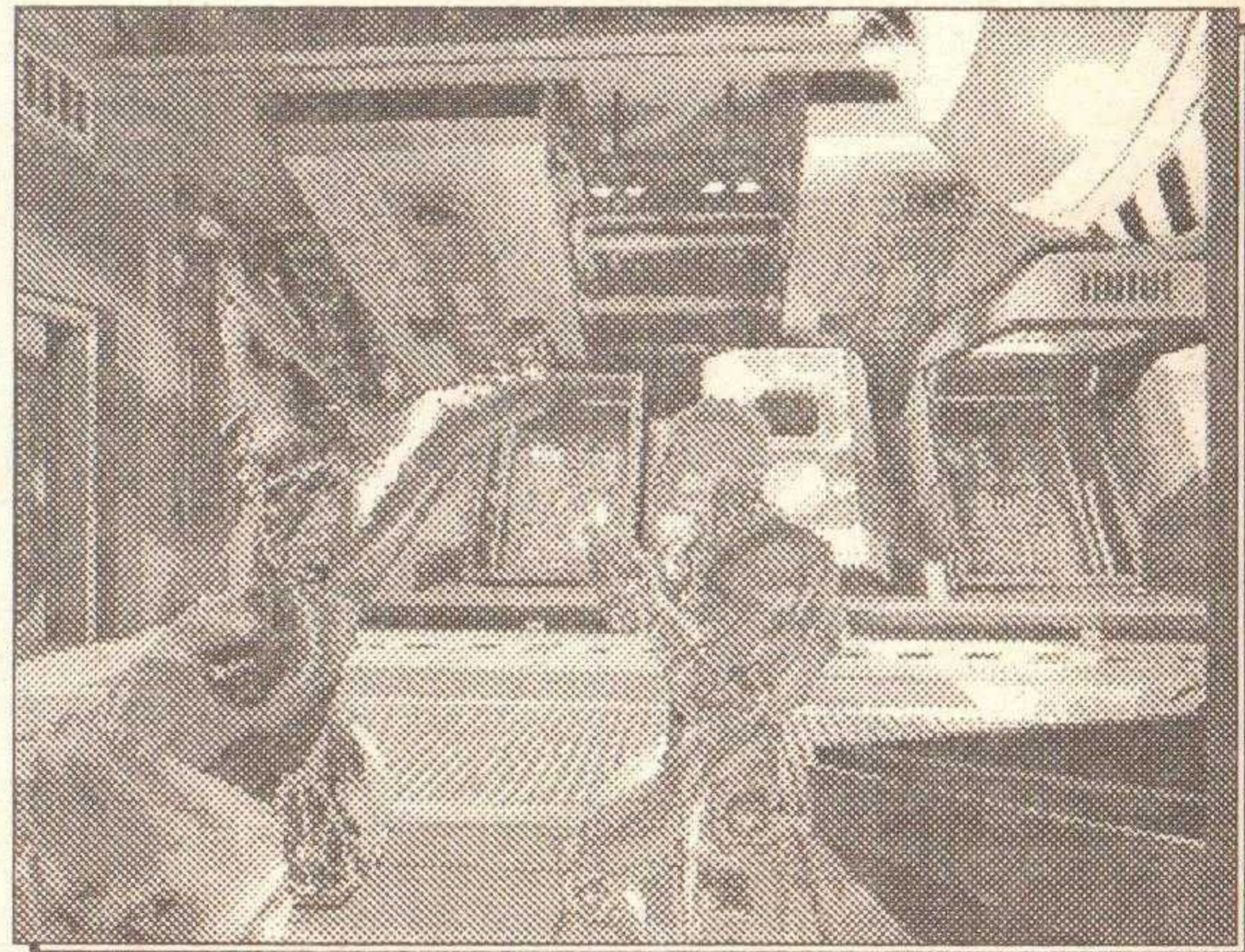
тому, предусматривает возможность "ненасиленного" решения этой проблемы, связанного с "ограблением" камеры, пока Саунп ест тухлое мясо, которое в этом случае надо бросить в пределах его досягаемости. Но мне кажется, что проще "забить" его руками и ногами и взять все предметы, которые останутся (logbook, без полезной информации; fork — вилка, ей все и посвящалось; photo — не знаю, как его реально использовать).

Теперь можно отправиться к двери в торцовой стене. Если попробовать открыть ее, то все кончится снопом искр из-за панели справа. Панель надо вскрыть вилкой, после чего решить первую головоломку с кодовым замком. Надо организовать непрерывную цепь между двумя подсвеченными контактами. Если случайно образуется неправильная цепь, то герой получит шоковый удар. Головоломка элементарна, если начать строительство цепи с правого, а не с левого края. После этого можно открыть дверь в комнату охраны.

В этой комнате можно выполнить довольно много действий. Во-первых, герой получает возможность выслушать переговоры управляющего компьютера с десантным кораблем. Вся база практически пуста, так что высадка новой команды может представлять серьезную опасность. Во-вторых, с возвышения в дальней части комнаты можно отключить силовое поле, перекрывающее двери трех из четырех камер (в последнюю доступ через дверь получить не удастся). В-третьих, можно отключить сигнал тревоги(?), нажав красную кнопку на левой стене. Я не выяснял, что произойдет, если этого не сделать.

Следующий шаг — сходить во вновь отпертую камеру. На полу лежит очередной logbook, на этот раз содержащий идентификационный код Саунп'а. Сам этот код меняется от игры к игре, так что приводить его здесь бессмысленно. Теперь надо вернуться в комнату охраны и бросить синюю руку-дубинку, лучше всего посреди комнаты.

В нижней ее части имеется три монитора, предназначенные для разных видов управления. Один из них содержит компьютер для диагностики и ремонта. Рекомендуется починить все, что возможно, хотя не исследовано, насколько это необходимо. Те-

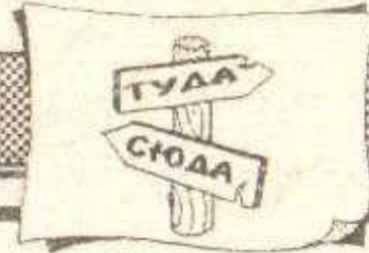


перь герой должен перейти к монитору дистанционного управления медицинским роботом. Этот робот умеет поднимать и опускать небольшие предметы, а также делать уколы. Надо переключить его из автоматического в ручной режим и начать перемещать робота в сторону комнаты охраны.

Когда он окажется над синей рукой, в том месте, где она была брошена, надо дать команду на ее подъем, а затем двигать робота в направлении сенсорной панели на правой стене. После того, как робот "уперся" в эту панель, надо перейти на последний монитор и ввести прочитанный в журнале идентификационный код. Если будет выдано сообщение "недостаточный вес для доступа к двери", то все в порядке, в противном случае надо подправить положение робота и повторить ввод кода. Затем герой должен встать на панель в полу и дверь в правой стене откроется.

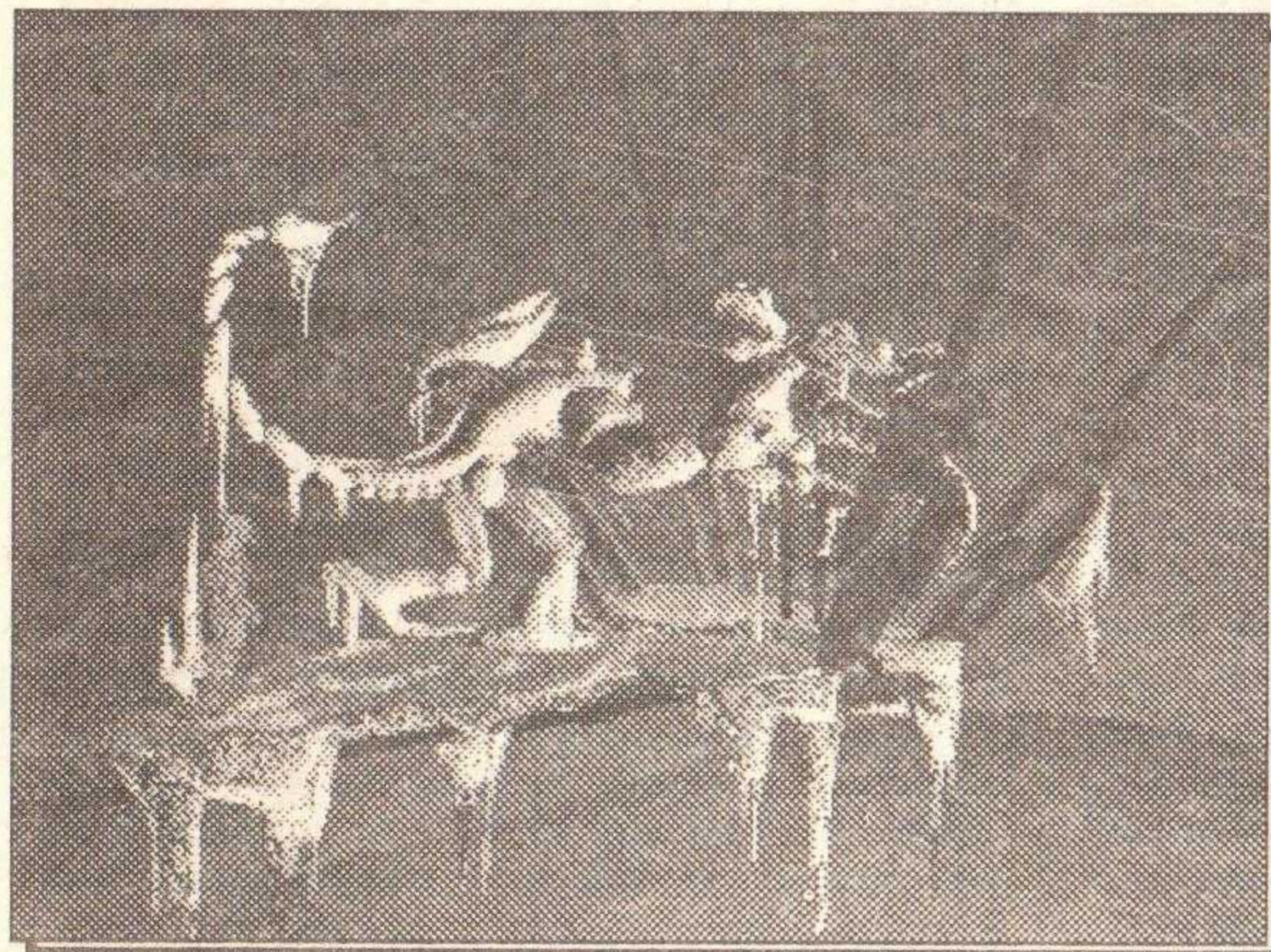
Открывшийся коридор патрулируется роботом, с которым на данный момент невозможно бороться. Однако, герой успевает пробежать и спрятаться в углублении в левой стене (на самом деле, там вход в лифт), а затем дожидаться, пока робот пройдет мимо. После этого надо двигаться дальше, в дверь в правой стене в конце коридора.

В той комнате надо открыть лепестковый люк, нажав на кнопку, а затем открыть вентиль, в результате чего начнется слив охладителя. Герой может направиться к двери и следить за происходящим в криокамере N1 по монитору. Как только температура там достаточно повысится, оттуда вырвется кибердинозавр (cyberaptor). Его



надо поколотить, пока тот не потеряет сознания, а затем вернуться в дальний конец камеры, закрыть вентиль и люк. Cyberaptor вскоре придет в себя, и придется поколотить его второй раз, теперь уже возле люка. Если все пройдет удачно, тот должен упасть непосредственно на люк.

Теперь надо вновь открыть люк и монстр провалится вниз. После того, как пройдет сообщение, что снизу доносятся звуки драки, надо снова начать слив охлаждающей жидкости. Через некоторое время (не знаю точно какое) вентиль можно закрыть, а герой сам должен спуститься вниз. Там он увидит в замороженном виде застывших в драке двух монстров, причем второй — такой, что с ним явно лучше не встречаться.



Дальнейший путь однозначен, в самом конце надо повернуть направо. Герой попадет в ту самую камеру, дверь которой ему не удалось отпереть. После относительно несложного боя с раненым часовым, он наконец может получить нормальное оружие — бластер.

Теперь надо вернуться назад (не стоит забывать о роботе-часовом, хотя я не стал пытаться его уничтожить) и направиться в лифт. Там выяснится, что герой находился на втором этаже, с которым мы теперь закончили.

## 2.

Замечу, что некоторые стены в игре, в частности, лифт, обладают тем свойством, что выстрелы из бластера отражаются от

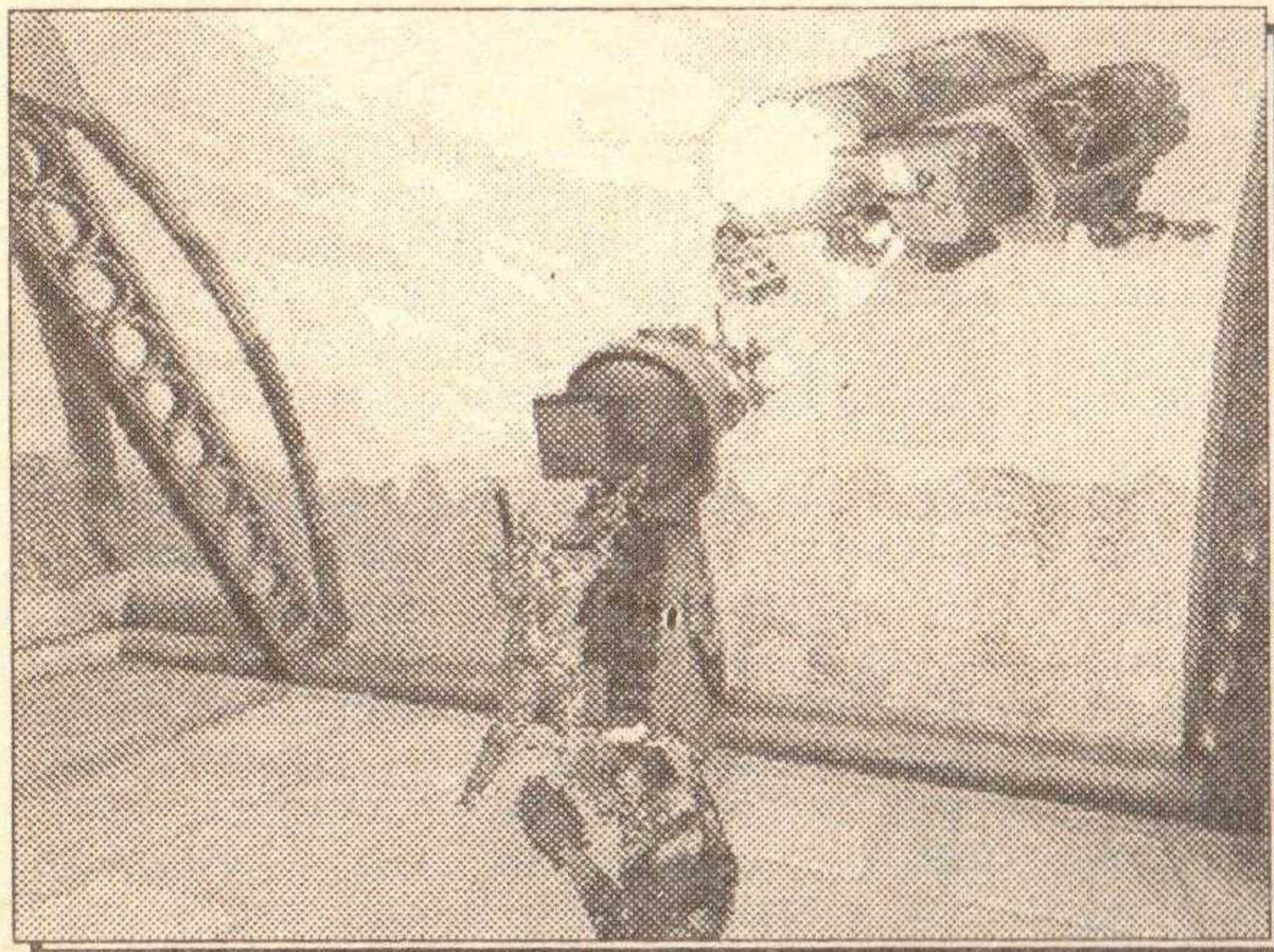
стен. В результате образуется практическая возможность стрелять из-за угла, что может оказаться очень полезно.

Итак, войдя в лифт, герой направляется на первый этаж, чтобы разделаться с ожидаемым подкреплением. К тому моменту, когда двери лифта откроются, герой должен стоять, спрятавшись за углом, чтобы не быть на виду у роботов, охраняющих этот этаж. Этим роботам всего шесть и требуются три попадания из бластера, чтобы уничтожить любого из них. Вероятно, возможны и другие подходы, однако для меня наиболее эффективной оказалась "биллиардная" стрельба из укрытия. Рекомендуется сохраняться после каждого уничтоженного робота. Достаточно уничтожить пятерых из них, чтобы оказался сво-

бодным один из проходов на противоположную часть уровня. Там имеется трусливый стражник, который не пытается сопротивляться, а только просит, чтобы его пощадили. Как только герой попал в эту зону, он оказывается "повешен на часы", так что надо действовать быстро. Несколько раз стукнув охранника (не стрелять!), герой может заставить его починить (или включить?) пушку. Как только тот согласится это сделать, надо отступить с его пути, чтобы он реально мог подойти к пушке. Затем надо взяться за пушку (Spacebar) и сбить подлетающие корабли (стрелки вправо-влево — двигать пушку,

"5" — выстрелы). Надо обязательно сбить два корабля (см. рисунок на следующей странице), так что после того, как удастся подбить первый, надо снова хвататься за пушку. Неудача здесь лишает возможности выиграть игру. Затем можно возвращаться в лифт и направляться на третий этаж.

На третьем этаже также имеется неприятный патрульный робот, с которым, однако, также удастся справиться "биллиардным" методом. Теперь вперед и в левую дверь. Там находится доктор Мастаба, который и сделал героя таким, какой он есть. Здесь Вас ждет довольно долгая вставная сцена. Кончается она главным образом тем, что герой оказывается лишен бластера. Когда он встает, то он может взять медицинское устройство на полу (не используйте его!), а также извлечь новую батарею из операционного стола, одно-



временно освободив лежащего на нем человека от страданий.

Самое время максимально подлечить себя при помощи старой батареи, а затем заменить ее на новую. Ее также на этом этапе можно использовать достаточно активно. Кроме того, стенные панели в этой комнате содержат информацию об экспериментах и, следовательно, герой может попытаться выяснить что-то о себе. Затем следует отправиться в самую дальнюю от лифта комнату. На возвышении находится часовая, с которой следует разделаться. Масса мониторов в этой комнате содержит много информации о том, что происходит на базе и вокруг нее. Реально необходимым для успеха в игре является лишь код отключения реактора, который надо запомнить (он также меняется от игры к игре).

Теперь надо спуститься в самую низкую часть комнаты и выбрать пункт Icarus Access. Герой попадает в зону, где находится космический корабль (и еще один охранник). Надо, разумеется, прибить и этого охранника, в результате чего герой может взять в этой комнате инопланетный артефакт и полуисправное переговорное устройство, благодаря которому герой можно слушать переговоры и обращения к себе. Кроме того, один из последних двух часовых имеет logbook, содержащий код замка люка, ведущего на поверхность планеты. В носовой части корабля имеется гнездо для батареи, которая намного более мощна, однако в значительной степени разряжена. Рекомендуется вновь подлечить героя до максимума, а затем оставить одну батарею здесь же на полу, а другую взять с собой. Это крайне необходимо, да-

бы в конце игры не пришлось вспоминать, где же находится еще одна батарея. Пока что следует вернуться обратно наверх и найти монитор дистанционного управления роботом-автопогрузчиком. Следует, управляя им вручную, провести этого робота в пропущенную дверь в правой стене и далее вперед. В итоге он врежется в робота, перекрывающего дальнейший проход, и вместе с ним свалится в реактор. Теперь надо пройти в очерченную зону слева на помосте, где был первый охранник, и герой автоматически окажется одет в скафандр. Теперь его задача —

отправиться в комнату с реактором и ликвидировать непосредственную опасность. По дороге, впрочем, ему попадется еще один охранник. Так как скафандр маскирует героя, тот его в целом игнорирует, и я не уверен, что драться с ним обязательно. Однако, если победить его, то герой вновь получит в свое распоряжение бластер, который, если и не обязателен на следующем этапе игры, то пару раз может значительно облегчить дело.

Следующая операция очень сложна и сильно ограничена по времени. Практически гарантировано, что пользователь не сможет добиться успеха с первого раза. Проблема состоит в том, что герой должен отключить реактор, в то время как противного вида (и характера) инопланетянин находится возле органов управления. Рекомендуется сперва пострелять по нему, поскольку это может позволить сэкономить поистине драгоценные секунды. Как только герой включает мост, ведущий к центральной части реактора, начинается отсчет времени. Пока оно не кончилось, необходимо перебежать через мост и пару раз стукнуть инопланетянина, дабы тот также полез в драку. После этого надо быстро вернуться назад и, пока инопланетянин находится на мосту, отключить его (тот падает в реактор) и тут же включить снова. Затем быстро снова перебежать мост, нажать два рычага на колоннах справа и слева, набрать код отключения реактора на центральной панели и, наконец, кнопку окончательного отключения. Если к концу этой процедуры у героя останется более трех секунд до взрыва, я буду очень удивлен. Однако, опасность непосредст-



венного взрыва ликвидирована и пользователь может забыть о реакторе практически до конца игры.

### 3.

Теперь время отправиться на "свежий воздух". Возвращаемся в лифт и едем на четвертый этаж. Там героя ждет еще один робот-часовой и на этот раз придется драться с ним "в лоб", стреляя из бластера и уклоняясь от ответных выстрелов. В принципе, можно было уничтожить этого робота и раньше, чтобы он не мешал на этом этапе. Вход в воздушный шлюз перекрыт кодовым замком, кодовая последовательность которого уже должна быть известна пользователю (надо включить все квадраты, кроме центрального).

После того, как герой выйдет на поверхность и спустится в еще одном маленьком лифте, он попадет в зону, охраняемую маленькими роботами, такими же как на самом верхнем этаже. Здесь "агрессивный" метод не дал никакого результата, в итоге я рекомендую игнорировать этих роботов и передвигаться бегом — точность прицела роботов будет оставлять желать много лучшего и герой способен убежать от снарядов.

Когда герой пробежит по первому карнизу и окажется на следующем (на выходе из первой трубы), внизу можно увидеть несколько черных кубов. Простейший вариант — прыгнуть на них вниз. Когда будет казаться, что двигаться дальше некуда, герой способен использовать найденный артефакт (alien cube) для перелета между блоками. Двигаясь в естественном порядке, герой в итоге доберется до обломков сбитого им корабля.

Вначале надо зайти внутрь (где-то в это время или чуть раньше будет продемонстрировано чудовище, блуждающее неподалеку). Там имеется еще одно медицинское устройство, а кроме того, попадание в определенное место приводит к появлению командира корабля. Насколько я понял в него обязательно надо один раз выстрелить (чтобы тот не успел выстрелить первым), а затем сократить дистанцию и перейти на "кулачный бой". Наградой за победу будет ружье (BIG gun), которое может как стрелять, так и использоваться в качестве дубинки. Кроме того, можно подобрать очередное устройство (key device), которое надо немедленно использовать. Герой получит доступ к устройству

пуска ракет. Первая ракета привлечет внимание упомянутого чудовища, затем надо немного выждать и запустить очередную ракету. Чудовище огибнет и упадет в "стратегически важном" месте.

Снаружи надо временно бросить ружье и подготовить телепортирующий куб. Пользователя ждет крайне жесткая временная последовательность, отсюда и необходимость сделать заранее все, что возможно. Затем надо подойти к ракете и взять ее. Герой получит бомбу и примерно 85 секунд времени до взрыва. Он должен немедленно бегом отправиться под крыло корабля и дальше по остаткам платформ. Труп чудовища также послужит в качестве мостика. Как только он доберется до карниза, надо сразу же нажать "I", чтобы отделаться от куба. Как только герой ступит на карниз, запас времени снова "урежут", оставив всего двадцать секунд.

За это время надо добежать по карнизу до пещеры, зайти в нее, добежать там до двери, бросить бомбу на пол и выбежать из пещеры и отскочить от входа в сторону. Это очень тяжело, но возможно. После этого надо вернуться назад к кораблю и подобрать ружье, оно понадобится не только для того, чтобы легче было справиться с врагами. Затем герой может вернуться в пещеру и войти во взорванную теперь дверь.

### 4.

Внутри находится город инопланетян и герой должен зайти в нечто вроде шлюза, который автоматически пропустит его внутрь и при этом снимет скафандр. Вначале стоит направиться в правую сторону. Здесь выяснится, что с "другом", которого удалось сбросить в реактор, вовсе не покончено, и он вырывается из стены и проявляет недружелюбный настрой. После очередной драки, довольно тяжелой, инопланетянин обращается в бегство (см. рисунок на следующей странице).

Слева имеется дверь, которую герой может открыть. За ней имеется очередная головоломка. Задачей героя является превратить нижний квадрат в копию верхнего. Цвета клеток нижнего квадрата задаются наложением клеток двух боковых квадратов с такими же координатами. Как только пользователь разберется с тем, как формируется узор, задача оказывается крайне проста. Наградой за успех будет некий загадочный прибор (alien talisman).



The alien lens forms a cone-shining wall.

Теперь герой может вернуться ко входу. Здесь он увидит, как "побитый" инопланетянин вбегает в туннель. Слева от туннеля лежит женщина (Dr. Escher), охраняемая (я не уверен в правильности этого слова) не то роботом, не то инопланетянином в виде многоногого жука. Я победил этого жука, стреляя в него с приличного расстояния и только в тот момент, когда он разворачивает все свои ножки. Я не уверен, что это единственно верная стратегия, но она хорошо действует.

Затем надо подойти к доктору и использовать на него медицинское устройство (кажется, это надо сделать дважды). Она выдаст герою переводчик с "местного" языка. Теперь можно выйти из пещеры, и направиться в еще одно место, до которого можно добраться по кубикам с использованием alien cube. Это место представляет собой нечто вроде храма, и там установлены три плиты с надписями. Я не знаю, насколько необходимо их прочесть, однако это здорово помогает понять происходящее далее в игре. После этого можно возвращаться в пещеру, и готовиться к последней стадии игры.

Используя alien talisman герой получает возможность войти в туннель, на другом конце которого имеется "пересадочная станция", в которой сходятся восемь туннелей. Я не знаю, можно ли войти в верхние туннели, но это по ходу игры не нужно. Над каждым туннелем имеется значок-комбинация, набрав которую на пульте в центре комнаты можно активизировать соответствующий туннель.

По ходу дела понадобятся все туннели "первого этажа", однако начать надо с то-

го, комбинация на котором имеет Y-образный вид. Прежде чем войти в него, убедитесь, что герой имеет при себе ружье. По ту сторону туннеля находится комната, в центре которой имеется источник местной гравитации, в результате чего герой попадает на "орбиту" вокруг него. Надо использовать реактивную отдачу ружья, чтобы загнать героя в туннель на противоположной стороне комнаты.

Там вновь ждет встреча со все тем же инопланетянином. На этот раз тот приобрел устройство, позволяющее отражать направленные в него выстрелы. Придется поколотить его без применения оружия. Кроме того, надо быть осторожным, поскольку некоторые секция пола могут провалиться. После того как удастся победить инопланетянина, это устройство (reflection cube) становится доступным герою. Надо его сразу использовать и пройти сквозь голубое поле, перекрывающее дальний дверной проем.

Там имеется монитор с очередной головоломкой. Надо посетить все клетки, не заходя ни в одну дважды. Однако, при нечетных ходах происходит переход в клетку в указанном направлении, а при четных — в противоположном. После того, как это становится ясным, задача также не представляет особой сложности. Когда и эта проблема будет решена, появится Gen, о котором говорилось в надписях в храме. Он расскажет о свойствах последнего полученного устройства (reflection cube) и попросит очистить гравитационное кольцо от мусора. Кроме того, он вручит полноценную батарею.

В этот момент используйте до конца предыдущую батарею для лечения и переключитесь на новую! НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ новую батарею. В то время как имеется большой соблазн сделать это, надо от этого воздержаться. Необходимости в этом нет и я сохранил ее в целостности и сохранности. Проверкой предела, до которого ее можно "безопасно" разрядить я не занимался, да и не советую. В дальнейшем лечение героя, если потребуется, можно проводить при помощи медицинских устройств, которые я рекомендовал сохранить именно для этой стадии игры.



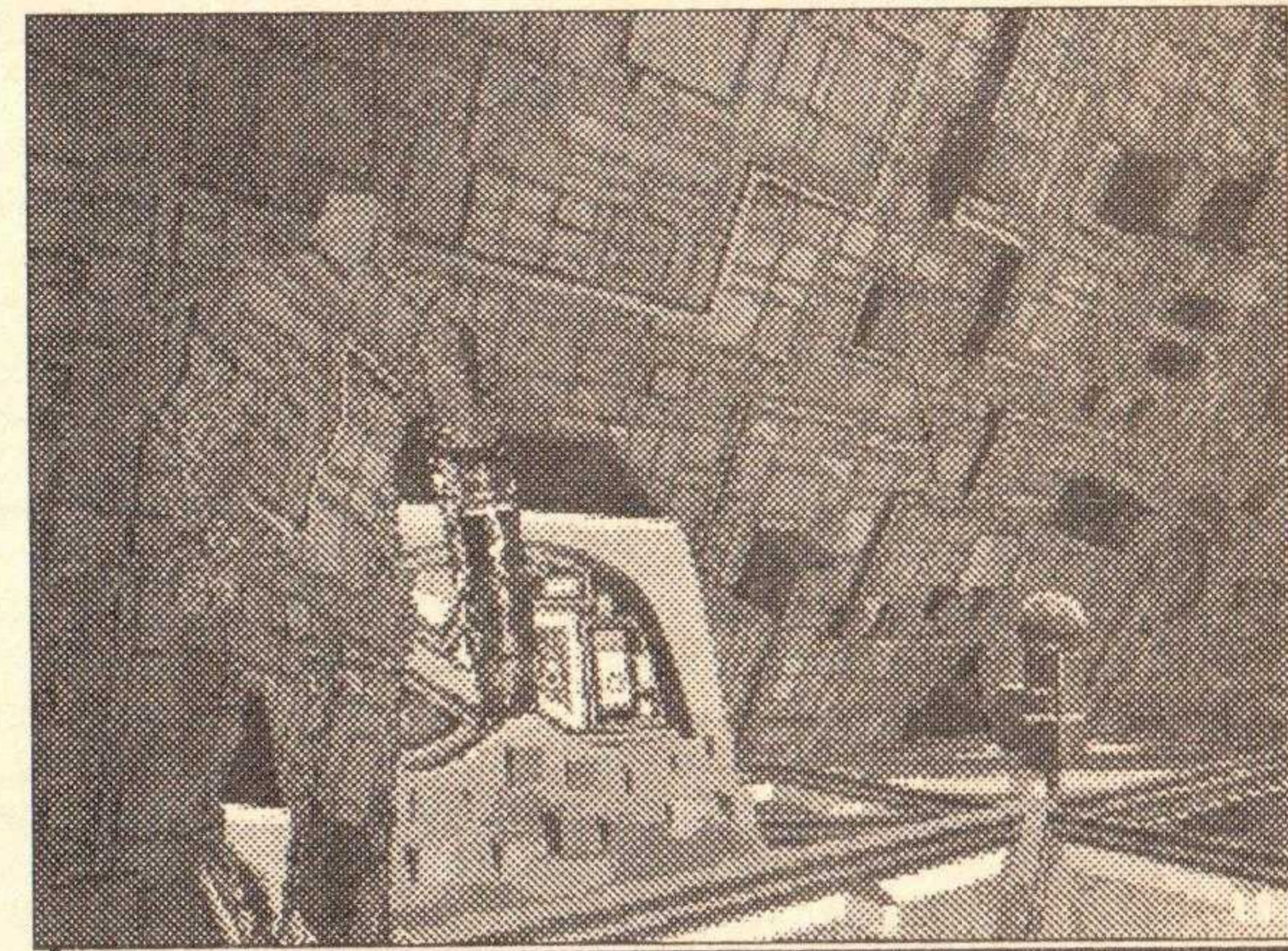
Когда герой находится в своей "отражающей" форме, он не может стрелять из ружья. Поэтому, возвращаясь назад к пересадочной станции, он должен отменить этот вид, когда ему предстоит путешествие через комнату с невесомостью. В пересадочной станции герою надо включить туннель, противоположный тому, из которого он только что вышел. Пройдя сквозь него, он и попадет в упомянутое гравитационное кольцо.

Шесть треугольников на полу вращают шесть колец на "картине" в дальней части экрана. Некоторые сектора обрاملены с боков голубыми полосочками. Надо выровнять такие сектора по вертикальному радиусу, направленному вниз. Сама по себе несложная задача становится труднее, из-за того, что в направлении героя летят крупные булжники, так что надо успевать еще и от них уклоняться. После того, как задача будет выполнена, весь мусор будет автоматически убран.

После этого можно возвращаться на пересадочную станцию и включать доступ в последний туннель. Где-то к этому времени герой подслушает, что на планету совершил посадку десантный корабль и десантники заняли позиции. Сам последний туннель будет мигать в знак того, что другой его конец заблокирован. Однако справа от туннеля имеется еще одна панель, которая позволяет наблюдать за его противоположным концом. Лучше всего положить ружье на пол, прежде чем заняться последующими действиями.

Подойдя к панели герой увидит, что туннель ведет в храм, занятый двумя десантниками. Нажав верхнюю кнопку герой поднимет сферу в центре храма. Как только десантник заглянет в нее, надо нажать другую кнопку. Сфера опустится и одним десантником станет меньше (и здесь отдана дань натурализму). Затем сферу надо поднять второй раз. Второй десантник бросит в трубу гранату. Герой должен ОЧЕНЬ быстро поднять ее и бросить обратно в трубу. Так будет решен вопрос и со вторым десантником.

Теперь можно подобрать ружье. Так как туннель ведет на поверхность, а ска-



фандра у героя уже нет, он может путешествовать там только в отражающей форме. Его задача — покинуть планету. Он должен вернуться на базу по карнизу и далее в космический корабль Icarus.

Стреляющих роботов уже не будет, зато по дороге попадутся четыре десантника. Первых двух можно в принципе игнорировать, просто пробежав мимо них, они просто помеха на дороге. Далее, по герою будет стрелять космический корабль (лично Dr. Mastaba). Сами по себе снаряды вроде бы не опасны, однако герой может оказаться сброшен с карниза, так что лучше бежать вплотную к стене. Dr. Mastaba удирает с планеты, отрубая все концы истории героя.

Третьего охранника приходится побеждать, поскольку он имеет при себе log-book, содержащий пароль к шлюзу (две горизонтальные полосы). Затем через лифт возвращаемся на третий этаж и перед входом в последнюю комнату находится четвертый охранник. Его также приходится побеждать, поскольку пройти мимо него, пока он жив не представляется возможным.

Теперь надо подобрать одну из брошенных там батарей и вставить на место той, которую дал Gen. Батарею надо вставить в нос Icarus'a и начнется финальный мультфильм. На мой взгляд обрублено слишком много логических концов, а сюжетные линии оставлены незаконченными на случай возможного продолжения игры. Будем ждать продолжения.



## Actua Soccer

Gremlin Interactive

Несколько советов, которые могут помочь Вам достичь совершенства в этой игре.

### Защита

Чтобы свести шансы противника забить гол к минимуму, старайтесь организовывать оборону подальше от своих ворот, когда противник идет в атаку. Помните, что соперник продолжает атаку до тех пор, пока вратарь не зафиксировал мяч надежно в своих руках, так что будьте внимательны: отскок мяча от вратаря может дать противнику возможность забить гол.

Наконец, убедитесь что правило "вне игры" включено. Хотя это может создать дополнительные проблемы с забиванием голов, однако это правило может спасти ситуацию в случае неожиданной потери мяча.

### Передачи мяча

Основное правило для успешных передач мяча — создание свободного пространства. Нет смысла пытаться точно передать мяч, когда прямо перед Вами находится игрок соперника. Вместо этого либо попытайтесь просто отделаться от мяча, либо с помощью движения и поворотов займите положение, когда Вы можете отдать пас надежно.

Цельтесь в промежутки между игроками, пытайтесь пасовать игрокам, вокруг которых также свободное пространство. Помните, что Вам не обязательно смотреть непосредственно на игрока, которому Вы хотите отдать мяч, если Ваш игрок обладает хорошим видением поля (vision), он сам отдаст пас игроку, находящемуся в наилучшей позиции.

### Отбор мяча

Всегда очень хочется вытащить игрока из тактической схемы, для того, чтобы попытаться отобрать мяч у противника. Однако, если Вы так и поступите, то ваша защита

может оказаться открытой для атаки противника. Вместо этого используйте ближайшего свободного игрока.

Не полагайтесь исключительно на подкаты: в реальной игре дело скорее всего кончится желтой карточкой, да и здесь результаты будут совершенно аналогичными. Пользуйтесь подкатом только если Вы совершенно уверены в успехе или же только в виде последнего шанса.

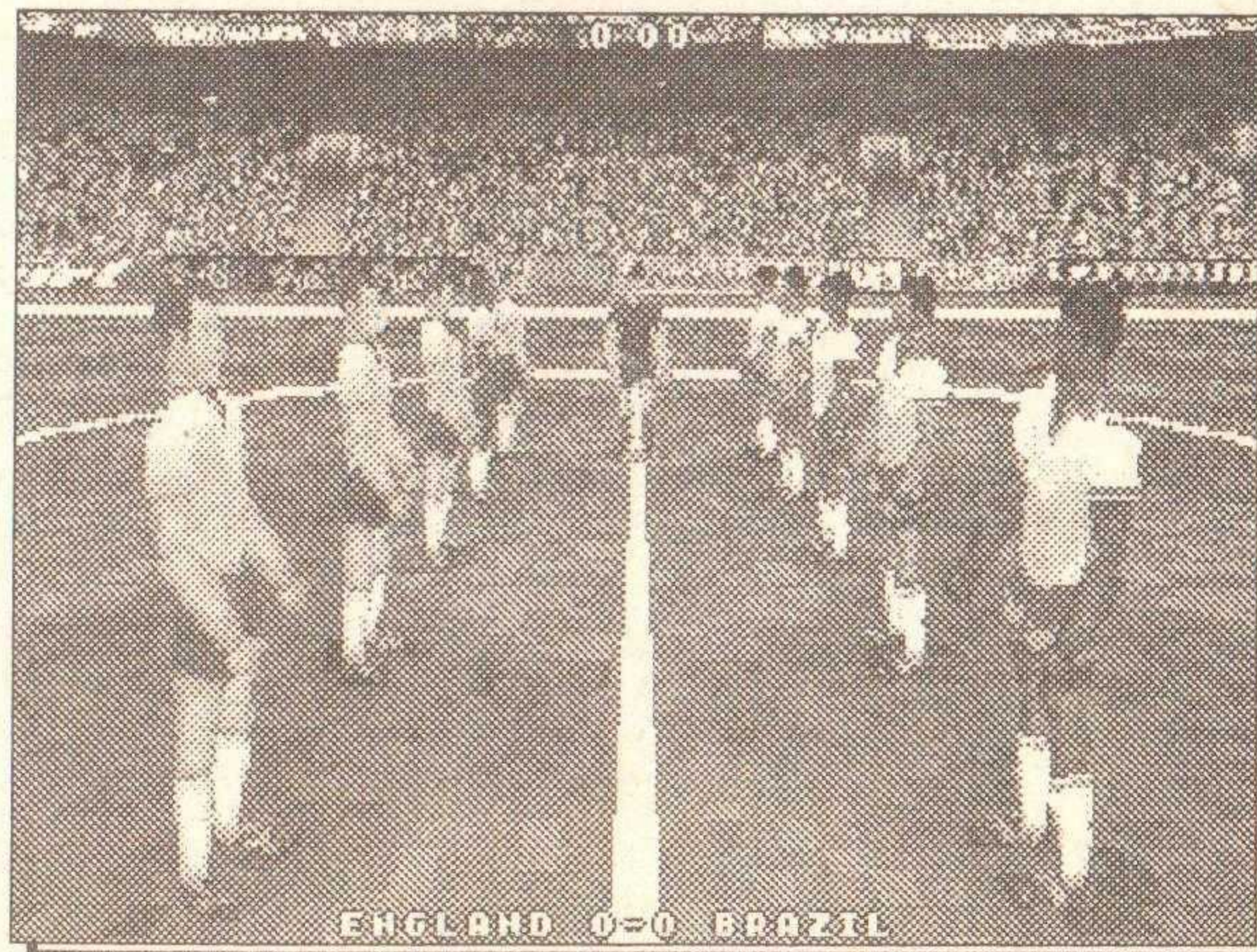
Наилучший прием — бежать прямо на игрока, пытаясь оттереть его от мяча плечом. Независимо от применяемого Вами метода, посмотрите, кто является судьей. Если он очень строг, ни один из методов не окажется особенно эффективным.

### Удары по воротам

В конце концов, все определяется числом забитых голов, так что пусть Вас не слишком пугает вратарь. Затрудните ему жизнь, доведя качество своих ударов до совершенства. Удар в одно касание, который, впрочем, трудно выполнить с коротких передач, часто оправдывается, если выполнен хорошо.

Если у Вас есть достаточно пространства, попытайтесь выполнить суперудар (джойстик в центре). Старайтесь подкручивать мяч и будьте готовы к отскокам мяча от вратаря: если он лежит на земле, ворота остаются практически без защиты.

В случае пенальти выберите режим показа в виде проволочных моделей, прицельтесь в угол и используйте сильнейший удар. Потяните джойстик на себя, чтобы мяч летел низом.



### Тактика

Желательно знать противника лучше, чтобы суметь с ним справиться. "Настройте" свою команду таким образом, чтобы она была идеальна по отношению к данному противнику. Например, если противник — намного более сильная команда, используйте больше защитников, а для нападающих контроль мяча становится более существенным фактором, чем скорость.

Какова бы ни была игра, помните, что наличие базовой тактической расстановки не означает, что Вы обязаны ее придерживаться. Научитесь распознавать собственные достоинства и недостатки и подстраивать тактическую обстановку соответствующим образом.

### Последний шанс

Если эти советы не принесут Вам особой пользы, всегда найдется еще один шанс. Запустите игру командой:

**SOCCER -01142475549**

Вы волшебным образом получите под свое управление команду "Gremlin Showbox 11", состоящую из истинно одаренных игроков.

## Frontier: First encounters

Простой метод быстро заработать много денег.

Сначала пожертвуйте определенную сумму на благотворительность, чтобы поднять свою популярность. Затем выберите миссию по доставке груза или пассажиров.

Попросите десятипроцентную прибавку к стоимости оплаты. Вы получите согласие из-за Вашей филантропической репутации.

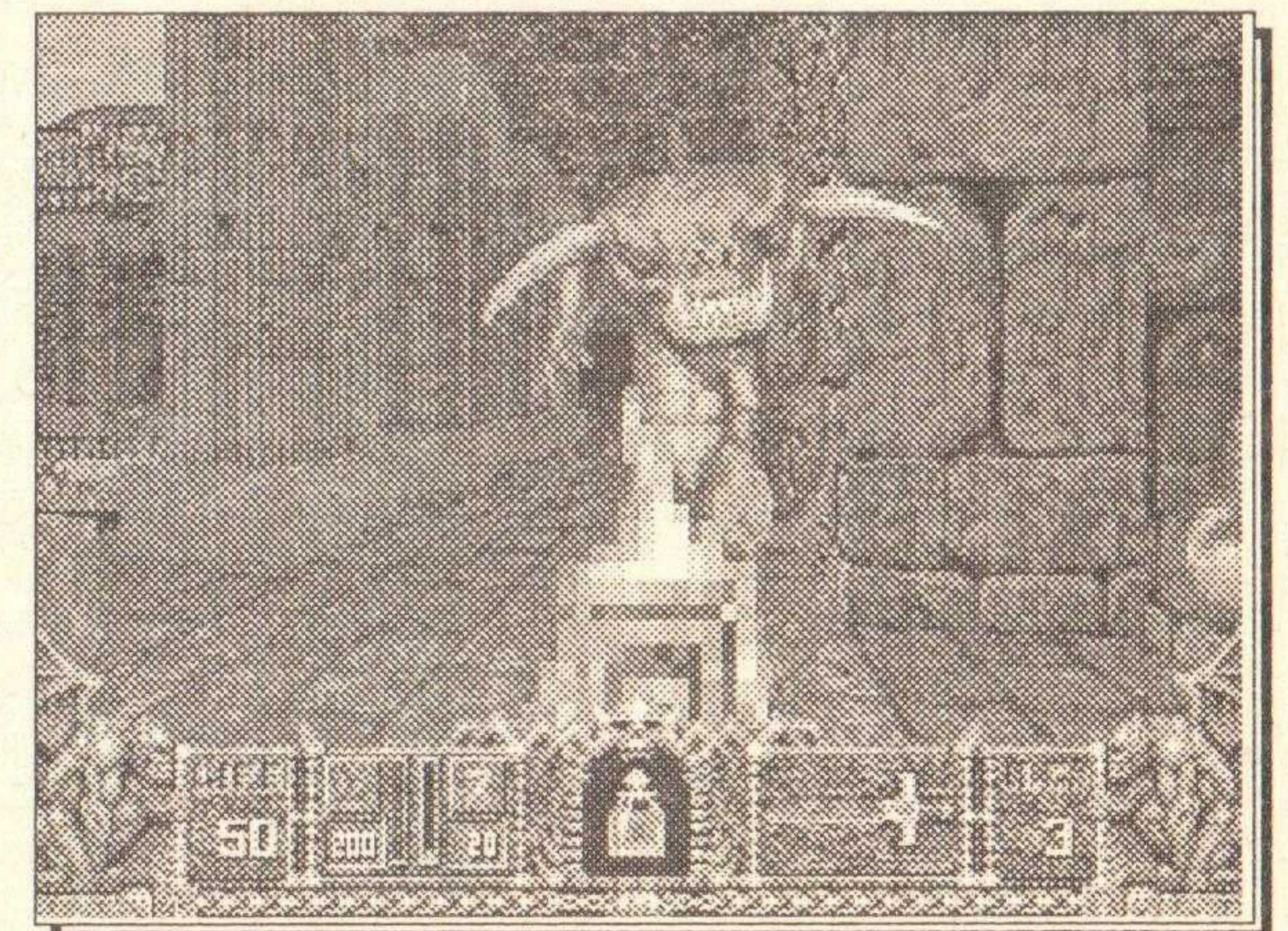
Повторяйте это действие столько раз, сколько надо, чтобы сумма выросла до желаемого размера. Впрочем, не пытайтесь просить половину вперед — заказчик это не понравится. Соглашайтесь на миссию — и готово: Вы богаты.

## Hexen

Финт-коды для этой игры:

SATAN	режим бога
NRA	все виды оружия
LOCKSMITH	все ключи
INDIANA	все предметы (25 штук)
CLUBMED	здоровье 100%
SHERLOCK	все детали головоломок
MAPSCO	код карты
PUKE	код сценария
CASPER	отмена клиппинга
DELIVERANCE	режим поросенка
BUTCHER	убивает всех монстров на уровне
TICKER	частота кадров
NOISE	звуковой отладчик
WHERE	координаты X-Y
MARTEK	нажмите 3 раза и герой погибает (трудно сказать, насколько это полезно)
CONAN	убрать все оружие
VISIT 00	перейти на уровень с заданным номером
~ 00	- играть CD-музыку, цифры показывают номер дорожки. При установке надо выбрать "CD audio" в качестве звуковой карты.

Эти коды несколько раз менялись при производстве игры, поэтому нет гарантии, что они будут действовать у Вас. Кроме того, они не работают в режиме Deathmatch, так что и не пытайтесь использовать их в этом режиме.



# Tyr'ian

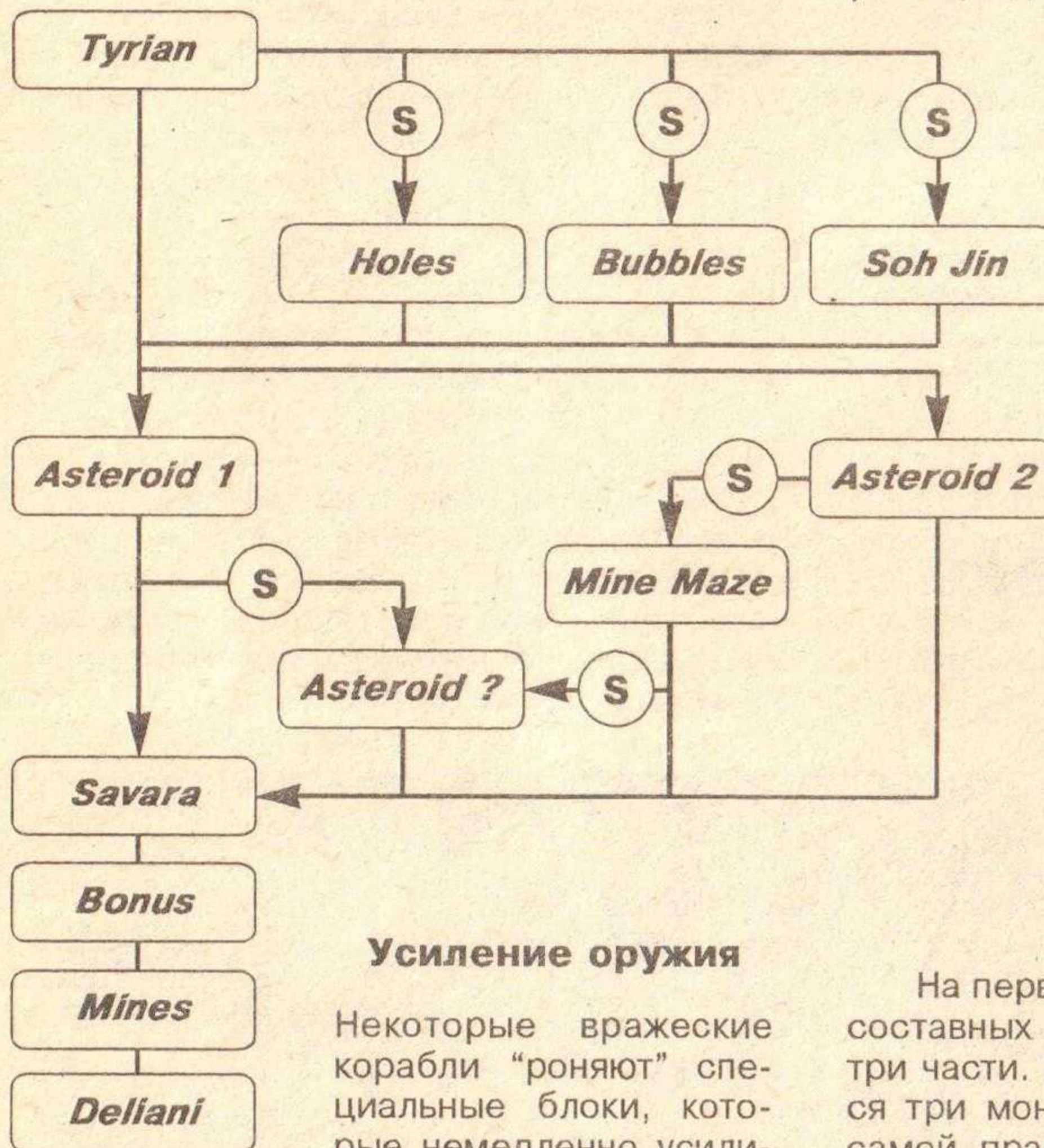
Epic Megagames, 1995

© Т. Евсеев

Эта вертикальная стрелялка с параллаксным скроллингом просто полна разнообразных секретов.

## Карта уровней

Мы приводим информацию, вероятно неполную, только по первому (shareware) эпизоду. Символ "S" стоит там, где имеется секретный переход на соответствующий уровень.



## Усиление оружия

Некоторые вражеские корабли "роняют" специальные блоки, которые немедленно усиливают ваше оружие от двух до пяти уровней.

Они **ОЧЕНЬ** полезны.

1. В самом начале игры на Вас плывет группа U-образных кораблей, вертикально вниз. Дойдя до нижней границы экрана, они поворачивают по диагонали вверх. В этот момент уничтожьте первый корабль боковым (Sidekick) оружием. Он

сбросит PowerUp для заднего оружия! Если Вы случайно в тот же момент уничтожите и другой корабль, то можете его и не получить.

2. На уровне *Asteroid 2* в самом начале платформ по полу едет маленький танк. Оставьте его в покое, пока он не повернется, чтобы стрелять в Вас. Затем уничтожьте его и получите еще один PowerUp.

3. На уровне *Mine Maze*, возле начала есть магнитный барьер с отдельной голубой сферой под ним. Пройдя его, держитесь на самом правом краю. Вы пройдете двое ворот. Уничтожив слабое место вторых ворот, Вы получите PowerUp.

4. Там же держитесь середины, когда мимо Вас будут пролетать пять ягод клубники. Разбейте ворота, через которые Вы проходите, дальше будут два корабля, один из которых имеет PowerUp. Можете взять его, однако, при этом очень трудно будет попасть на секретный уровень *Asteroid ?*.

5. На уровне *Deliani* есть два не очень хитро спрятанных PowerUp.

6. Дополнительная броня. Когда Ваша броня почти разбита и звучит сигнал тревоги, сверху экрана спускается маленький красный корабль и, немного повисев в середине, улетает обратно. Разбив его, Вы сможете получить дополнительную броню. Этот корабль не стреляет и с ним невозможно столкнуться.

## Секретные уровни

### Bubbles

На первом уровне Вы встретите серию составных кораблей, разделяющихся на три части. По уничтожении от них остаются три монеты. Примерно в это время в самой правой части экрана Вы увидите небольшой каменный выступ. Разбив его, можно обнаружить маленькую голубую зону. Пролетите над ней, и Вы после этого уровня попадете на секретный.

Перед этим уровнем лучше усилить своё оружие. Вас ждут довольно крутые противники. Заметим также, что Вы сможете попасть только на один из секретных уровней *Bubbles*, *Holes* или *Soh Jin*.

## Holes

Сразу после сообщения "Approaching Enemy Platforms" на экране появится волна на круглых кораблях. Уничтожьте самый первый, а затем самый последний из них. Не трогайте остальные! Последний корабль сбросит шар, взяв который, Вы получите доступ к уровню *Holes*.

Этот уровень длинный и сложный, враги, впрочем, примерно такие же, как на первом уровне.

## Soh Jin

В конце первого уровня будут несколько волн очень маленьких кораблей, а затем волна из пяти кораблей на всю ширину экрана. Иногда прямо за средним кораблем возникает еще один. Если его уничтожить, то появится шар, дающий доступ на уровень *Soh Jin*.

Этот уровень представляет собой лабиринт стен и установок. Подвижных врагов нет. Только перед этим уровнем Вы можете купить самую мощную защиту.

## Asteroid ?

На уровне *Asteroid 1* есть небольшая платформа, на которой нарисовано лицо. Уничтожьте ее, чтобы получить шар секретного уровня.

## Mine Maze

На уровне *Asteroid 2* есть место, где три лица на платформе расположены в

виде треугольника —  $\triangle$ . Уничтожьте самое правое из них, чтобы получить шар.

## Переход с Mine Maze на Asteroid ?

Когда на уровне *Mine Maze* мимо Вас будут пролетать пять ягод клубники, Вы можете вырваться из канала налево. Летите дальше по левому краю, не возвращаясь обратно в главный канал.

Затем Вы встретите несколько маленьких кораблей, один из них содержит шар секретного перехода.

## Дополнительные секреты

Для самых крепких: В момент запроса уровня сложности нажмите заглавную букву G (Shift+G): Вы получите возможность нового уровня сложности Impossible.

Если на уровне *Bonus* Вы будете стрелять только главным оружием, не пользуясь боковым, то Вы получите гораздо больше очков.

Иногда, закончив всю игру, Вы можете обнаружить, что Ваш корабль изменился. Тип его становится Super Carrot (суперморковка), а переднее и заднее оружие теперь называется Banana Blast (взрыв банана). Этот корабль и оружие намного мощнее любого другого, имеющегося в игре. Не продавайте Super Carrot!

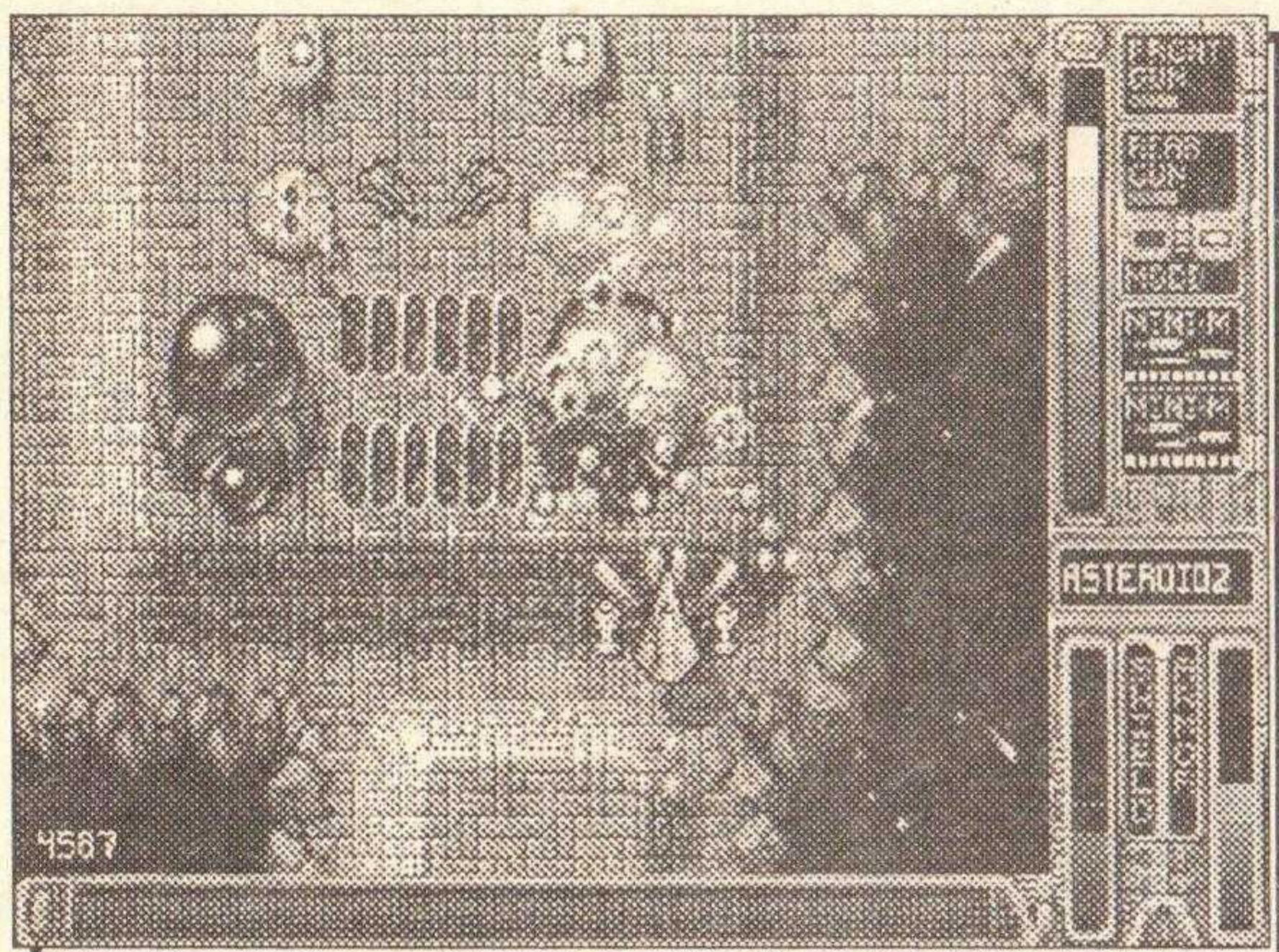
## Режим Super Arcade

Это специальный режим, в котором Вы играете необычным кораблем с необычным оружием. Для того, чтобы попасть в него, надо набрать особый пароль с основном меню. Очередной пароль сообщают Вам, когда Вы проходите игру с кораблем, соответствующим предыдущему паролю.

Вы получаете три жизни, но каждый корабль сразу оснащен особым супероружием. Все виды этого оружия срабатывают при нажатии на клавишу огонь (держать ее недостаточно!), причем после каждого выстрела требуется время на "перезарядку".

Вы очень часто будете получать возможности усиления





также как Minefield, но заполняющим экран вращающимися звездами-шурикенами.

### Как иметь очень много денег

Попадите на секретный уровень *Asteroid*?. В одном месте этого уровня имеется пушка, стреляющая странными серыми пузырями. Она представляет собой как бы промежуточного босса и корабль не полетит дальше, пока она не будет уничтожена.

Когда Вы долетите до нее поставьте свой корабль так, чтобы Вы успевали уничтожать эти

пузыри, но не попадали в пушку. Каждый пузырь приносит Вам 100 очков. Зажмите клавишу стрельбы и займитесь другими делами. Пушка вряд ли сможет в Вас попасть, если Вы хорошо защищены с боков. Затем вернитесь, добейте пушку и закончите уровень нормальным способом. Вы существенно решите Ваши финансовые проблемы.

### Миниигра Destruct

Наберите слово Destruct в основном меню. Вы попадете в спрятанную игру Destruct, которая напоминает старинную игру с перестрелкой двух танков или крепостей через горный хребет (например, Scorched Earth), но идущую в реальном времени и обладающую большим разнообразием.

Вы можете выбирать из пяти вариантов игры. 5-Card War дает каждому из игроков по пять боевых единиц, выбираемых случайным образом из возможных типов. Для победы надо уничтожить все боевые единицы противника. Traditional — стандартный вариант игры с одной пушкой у каждого игрока: оставшийся в живых становится победителем.

Heli Assault: Ваши вертолеты против пушек компьютера. Heli Defence: все наоборот. Outgunned: вертолеты и попрыгунчики у одного игрока, пушки у другого.

Вы можете менять тип боеприпасов в ходе игры, но более мощные, как правило, требуют больше времени на перезарядку.

•••••

обычного (не специального) оружия, которые будут иметь вид шара с сердцевинкой различного цвета. Каждый цвет соответствует различным видам оружия (разным для разных кораблей), а количество собранных шаров одного цвета определяет его мощность.

Корабль **Experimental PQZ** (пароль **TECHNO**) вооружен спецоружием Soul of Zinglon и Minefield. Первое из них представляет собой луч света появляющийся вокруг корабля и расширяющийся до пределов экрана, а затем схлопывающийся обратно. Все враги внутри луча получают повреждение. Minefield на некоторое время заполняет экран минами. Срабатывают они совместно.

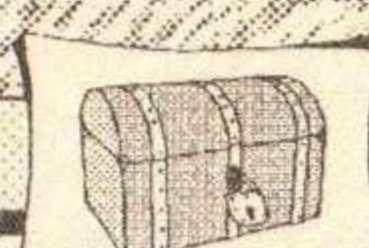
Корабль **Stormwind the Elemental** (пароль **STORMWIND**) имеет спецоружие Sandstorm, действующее так же как Minefield, но экран заполняется более мелкими частицами.

**Tx SilverCloud** (пароль **UNKNOWN**) может использовать Proton Dispersal, который раскручивает вокруг корабля спираль из мин.

Оружие корабля **Captured U-Fighter** (пароль **ENEMY**) Dual Vulcan стреляет длинной серией выстрелов вперед. Не слишком могучий корабль во многих отношениях.

**FoodShip Nine** (пароль **WEIRD**) имеет оружие Banana Bomb. При выстреле сзади корабля вылетает большая порция бананов. Прочие типы оружия также экзотичны (бананы, апельсины, сосиски и яйца).

**Ninja Star** (пароль **STEALTH**) обладает спецоружием Blade field, действующим



## Primal Rage

Игра **Primal Rage** слишком трудна при использовании только клавиатуры. Самый лучший вариант — Gamepad, но и в этом случае спецудары очень сложны для реализации. Используются четыре "ударные кнопки". Спецудары осуществляются таким образом: определенные кнопки удерживаются в нажатом состоянии, при этом нажимаются кнопки направления.



Time Warner, Teeny Weeny, 1995

Условные обозначения: ↑ — Up, ↓ — Down, → — Backward, ← — Forward.

Примечание: Команда "Forward" условно обозначена стрелкой влево. При этом подразумевается, что противник находится слева от Вас. В ходе битвы взаимное расположение противников может измениться, поэтому команда "Forward" тоже должна изменить свое направление. В общем, Forward — это "на врага". Все вышесказанное "с точностью до наоборот" относится и к команде "Backward".

### Удары

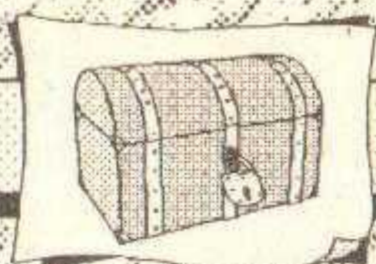
<b>Bad-O-Nails</b>	2+3, ↓, ↑
<b>Flying Spikess</b>	2+4, →, ↑
<b>Gut Gouger</b>	1+2+3, ←, →
<b>Homication Uppercut</b>	1+2+3, ↓, ←, ↑
<b>Iron Maiden</b>	2+3, →, ↑, ←
<b>Mega Charge</b>	1+3, →, ↓, ←
<b>Spinning Death</b>	1+4, →, ←, ↓
<b>Eat Human</b>	1+2+3+4, ↑, ←, ↓



Покрыт колючками со всех сторон. Спецудары очень впечатляющи.

При игре против Армагона следует учитывать, что все его наиболее впечатляющие атаки осуществляются с земли. Чаще всего он будет наступать на Вас "рогами вперед". Если Ваш персонаж имеет возможность "стрелять" — используйте ее.





# WIZARD

## Удары

Freeze Breath	1+2+4, →, ←
Ice Geyser	1+2+4, ↓, ↑
Mega Punch I	2+4, →, ←
Mega Punch II	1+2+3+4, →, ←
Throw	2+3, ←, ↓, →, ↑
Eat Human	1+2+3+4, →, ↑, ←, ↓
Mega Punch III	1+3, →, ←
Punching Bag	1+4, ←, ↓, →, ↑

“Хладнокровное” существо, способное осуществлять атаки, основанные на воздействии льда.

Спецудары Близзарда осуществляются в основном кулаками, поэтому против него лучше всего атаковать “верхом” или “низом”. Рекомендуется быстро думать и быстро двигаться. Самое главное — не попасть под удар Freeze Breath, который обездвижит Вас на несколько секунд, чего, вероятно, будет более чем достаточно для поражения.

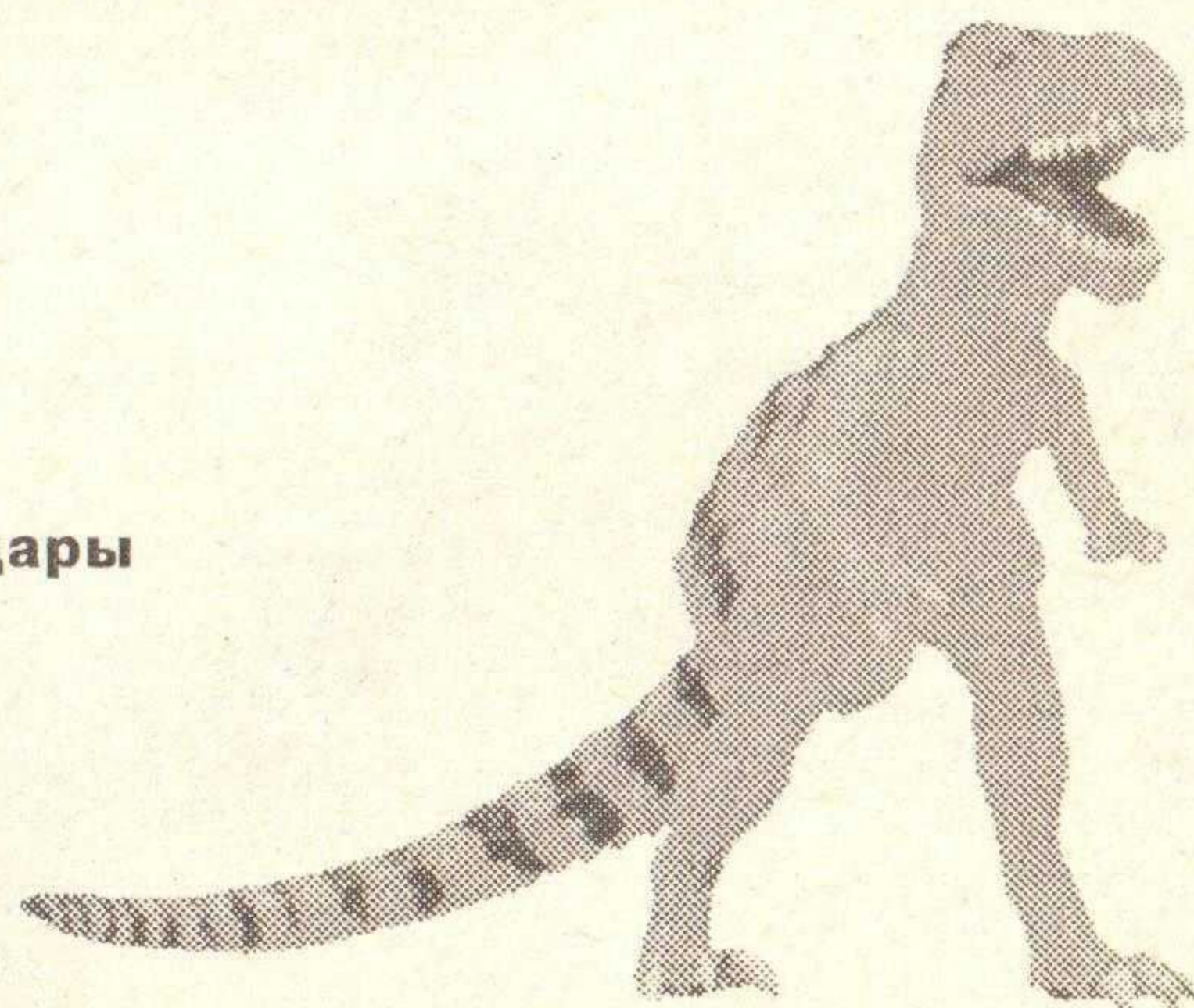


Тиранозавр во всем своем величии.

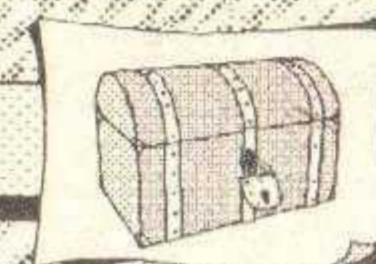
Практически все спецудары выполняются с поверхности земли. Тем самым Sauron практически беззащитен при атаке с воздуха. Вы можете использовать для достижения преимущества и то, что у него короткие передние лапы. Постарайтесь не дать загнать себя в угол — Вы можете уже оттуда не выбраться.

## Удары

Cranium Crusher	1+4, ↓, ↑
Earthquake Stomp	1+2+4, ↑, ↓
Leaping Bone Bash	2+3, ↓, ↑, ↓
Neck Throw	2+4, ←, →
Primal Scream	1+3, ↓, ↑
Stun Roar	1+3, →, ←
Air Throw	2+4
Eat Human	1+2+3+4, ↓, ↓, ↑



# SAURON



# DIABLO

Этот персонаж очень быстр и способен на разнообразные пиротехнические чудеса.

Diablo необычайно силен “в наземных условиях”, лучше всего атаковать его с воздуха. Не стоит рисковать подходить к нему очень близко, Mega Lunge и Hot Foot могут оказаться слишком опасными.

## Удары

Fireball I	1+3, ↓, ←
Fireball II	2+4, ↓, ←
Hot Foot	2+4, →, ↑, ←, ↓
Inferno Flash	2+3+4, ↑
Mega Lunge	1+4, ↓, ↑
Pulverizer	1+4, ↑, ←, ↓
Blow Torch	1+3, ↑, ←
Eat Human	1+2+3+4, ↓, ↑, ↓



# CHAOS

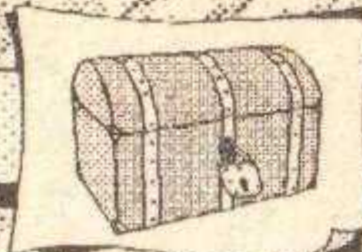
Отвратительная, вонючая, но очень крутая тварь.

Лучше всего не приближаться к этому противнику, чтобы тот не мог применить Fart of Fury. Быстрая реакция может позволить обратить к своей пользе его попытки выполнить Power Puke или Ground Shaker.

## Удары

Battering Ram	1+3, ←, ←
Fart of Fury	2+3, ↓, ←, →, ↑
Flying Butt Slam	2+4, ↓, ←, ↑, ↓
Grab-N-Throw	2+4, ←, →
Ground Shaker	2+3, →, ↑, ↓
Power Puke I	1+4, ↑, ←
Power Puke II	2+3, ↑, ←
Eat Human	1+2+3+4, ←, ↓, →, ↑





## TALON



Удары	
Brain Basher	2+3, →, ↑, ←
Face Ripper	2+4, ↓, ←
Francic Fury	1+4, ↓, ←
Jugular Bite	2+4, →, ←
Slasher	1+3+4, ↓, ←
Eat Human	1+2+3+4, ←, ↓, →
Pounce & Flip	2+3, ←, ↓, ↓, ←
Run Forward/Backward	1+3, →/←

Один из самых смертоносных персонажей. Опасайтесь его зубов!

Постарайтесь держать его на дистанции. Talon не имеет каких-то ярко выраженных недостатков.

## VERTIGO



Острые клыки, жало в хвосте и таинственные магические способности.

Voodoo Spell — очень опасный удар, но занимает много времени. Если Вы видите, что Vertigo начинает выполнять его, подскочите поближе и ударьте его любым способом. Кроме того, не стойте на одном месте если враг выполняет Air Teleport.

Удары	
Air Teleport	2+4, ↓, ↑
Come Slither	1+3, →, →
Scorpion Sting	2+3, ←, ←
Teleport	2+4, ↓, ↓
Venom Spit I	1+3, ←, ←
Venom Spit II	2+4, ←, ←
Voodoo Spell	2+3, →, →
Eat Human	1+2+3+4, ↓, ←, ↑

# АВТОSTART

"Любая программа  
— за 30 минут..."

В этом выпуске  
описание  
художественного  
редактора:

Adobe Photoshop  
Adobe Premier  
Aldus Pagemaker  
Corel Draw  
Elastic Reality  
Lexicon  
\* Fauve Matisse \*  
Netscape  
Painter  
Picture Publisher  
Print Shop de Luxe  
QuarkXPress  
3D-Studio  
Windows 3.1  
Windows 95  
Windows NT  
WinWord  
и другие...

Читайте раздел

**АвтоSTART**

в наших  
журналах:

PC-Help

PC-Forum

PC-Express

CD ROM-Review



## Представляем АвтоSTART

— Любая программа за 30 минут!?? Это что, первоапрельская шутка?

— Нет, это не шутка. Это твердая уверенность в том, что за 30 минут (а ровно столько нужно, чтобы прочитать этот раздел) мы сможем Вам рассказать, а Вы сможете понять все необходимое для того, чтобы дальше двигаться самостоятельно...

Проект родился неожиданно. Наш знакомый обратился с просьбой помочь освоить 3D Studio. Мы осваивали этот пакет по книгам и на это ушли месяцы. И были немало удивлены, когда оказалось, что через 30 минут живого рассказа он заявил, что дальше разберется сам. На следующий день он позвонил и кое-что переспросил. А когда позвонил через неделю и задал пару "глубинных" вопросов, то нам стало ясно, что в общих чертах программу он уже освоил.

Разбор и освоение профессиональных приложений — не менее увлекательное занятие, чем компьютерные игры. Желание создать что-то свое неповторимое всегда отличало тех, кто работает с компьютером, от тех, кто лучше "Денди" и "Сеги" ничего не видел.

Но часто бывает нужен первый толчок. Мы надеемся, что АвтоSTART даст Вам этот толчок. Открывая его, мы преследуем одну благородную цель и две корыстных.

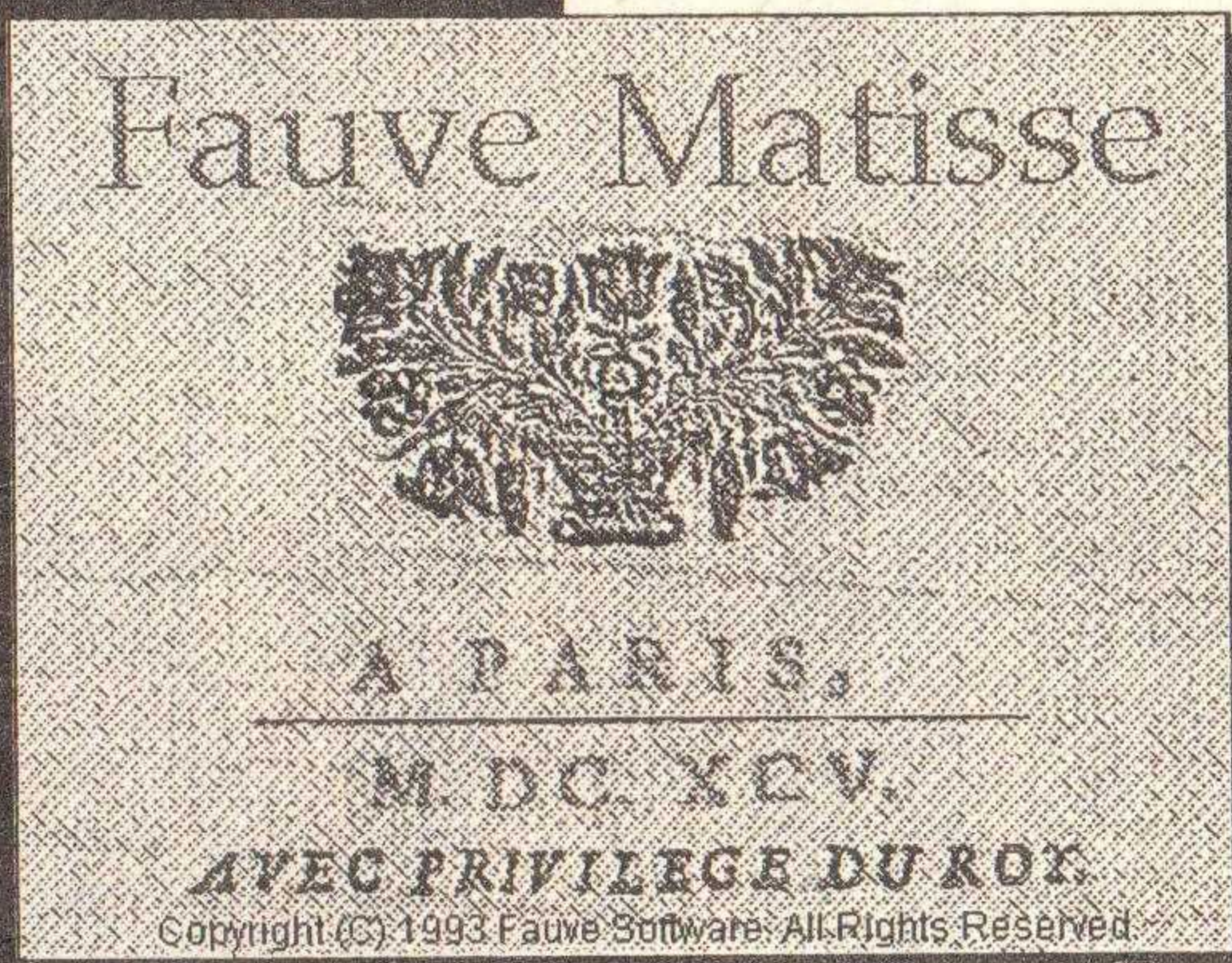
**Благородная цель:** быстро и эффективно внедрить компьютерную грамотность по всей России.

**Корыстная цель №1:** Зная по вашим откликам, что наши журналы очень интересны и читаются "от корки до корки", мы хотим их усилить и сделать полезными не только для души, но и для дела. Если Вы будете знать, что в каждом выпуске PC-Help, PC-Express, PC-Forum и CDRom-Review Вас ждет очередной АвтоSTART, Вы наверное их не пропустите.

**Корыстная цель №2:** Сделать так, чтобы наши журналы после прочтения не выбрасывались, а любовно хранились. Соберите их все, и уже к концу этого года у Вас дома образуется "энциклопедия", к которой Вы еще не раз и не два сможете возвращаться.

У нас есть некоторые наброски АвтоSTART'ов на ближайшие месяцы, но если Вы хотели бы получить что-то конкретное, пишите. Вы можете задать тему сами. Адрес Вам известен. Ждем Ваших писем или звонков.

Ну, а если у Вас есть проблемы с приобретением наших изданий, то обращение к нам (со вложенным конвертом) будет самым лучшим выходом.



### Требования к системе:

#### Минимальная конфигурация:

Процессор: 80386  
Память: 4 Мб  
Видеоадаптер: SVGA  
Система: Windows 3.1

#### Рекомендуемая конфигурация:

Процессор: 80486/DX40  
Память:  
8Мб (документ готовится как экранный, 75dpi)  
16Мб (документ для печати на принтере, 300 dpi)  
32Мб (документ для печати на принтере, 600 dpi)  
64Мб (документ для цветоделения, 1200 dpi)

## "БЕШЕНЫЙ" МАТИСС

© Сергей Симонович, 1996

Анри Матисса (1869–1954) знают, наверное, почти все. Это великий французский художник, заставивший говорить о себе в начале века любителей живописи не только во Франции, но и во всем мире. Значительно менее известна программа, носящая его имя — **Fauve Matisse**. И это, наверное, не вполне заслуженно, поскольку в этом художественном редакторе (язык не поворачивается назвать ее графическим редактором) есть такие черты, которые делают работу с ней праздником.

Как-то так повелось в последние годы, что все основные графические пакеты не предназначены для работы художника. **Corel Draw** — это инструмент чертежника или дизайнера-оформителя. Нарисовать что-нибудь свое в программе **Adobe Photoshop** — настоящая проблема. Имея могучие средства для ретуширования и редактирования изображения, она ничего не дает для того, чтобы изображение создать самому. Почти такая же ситуация и с программой **PhotoFinish**.

Ощутить себя художником и действительно создать что-то свое Вам поможет **Fauve Matisse**. Но у программы есть еще одно назначение. Она может применяться и для стилизации изображений под какую-то избранную манеру письма.

Наш журнал посвящен компьютерным играм и рассчитан на тех, кто любит игры. Но если у Вас, уважаемый читатель, есть хоть какая-то возможность разыскать и запустить эту программу, то эксперименты с ней дадут Вам такую радость, какую можно получить далеко не от всякой игры.

Итак, покопайтесь в своих пыльных дискотеках, разыщите программу **Fauve Matisse**, войдите в Windows и начинайте инсталляцию, а пока она идет, мы займем у Вас пару минут и вспомним историю.

### Немного истории...

От традиционных парижских выставок живописи, получивших название "салонов", всегда ждали многого. Не стал исключением и Осенний Салон 1905 года. На нем скан-



Анри Дерен. Лондонский мост.

дально заявило о себе новое направление, пришедшее на смену импрессионизму и постимпрессионизму. Группа художников, объединившихся вокруг Матисса, представила миру направление, которое получило название "фовизм" (от французского fauve — дикий медведь). С тех пор Матисса, Дерена, Марке, Дюфи и др. прозвали "фовистами", а в кругах любителей живописи их именуют просто "бешеными".

Отличительной чертой живописи "бешеных" стало буйство ярких, сочных и чистых кра-

сок. Радостное, праздничное настроение и причудливая игра солнца на окружающих предметах — вот основная идея их полотен. Своей яркостью и сочностью живопись фовистов шокировала публику. Не все ее приняли, и по сей день некоторые считают, что Матисс был не столько живописцем, сколько декоратором...

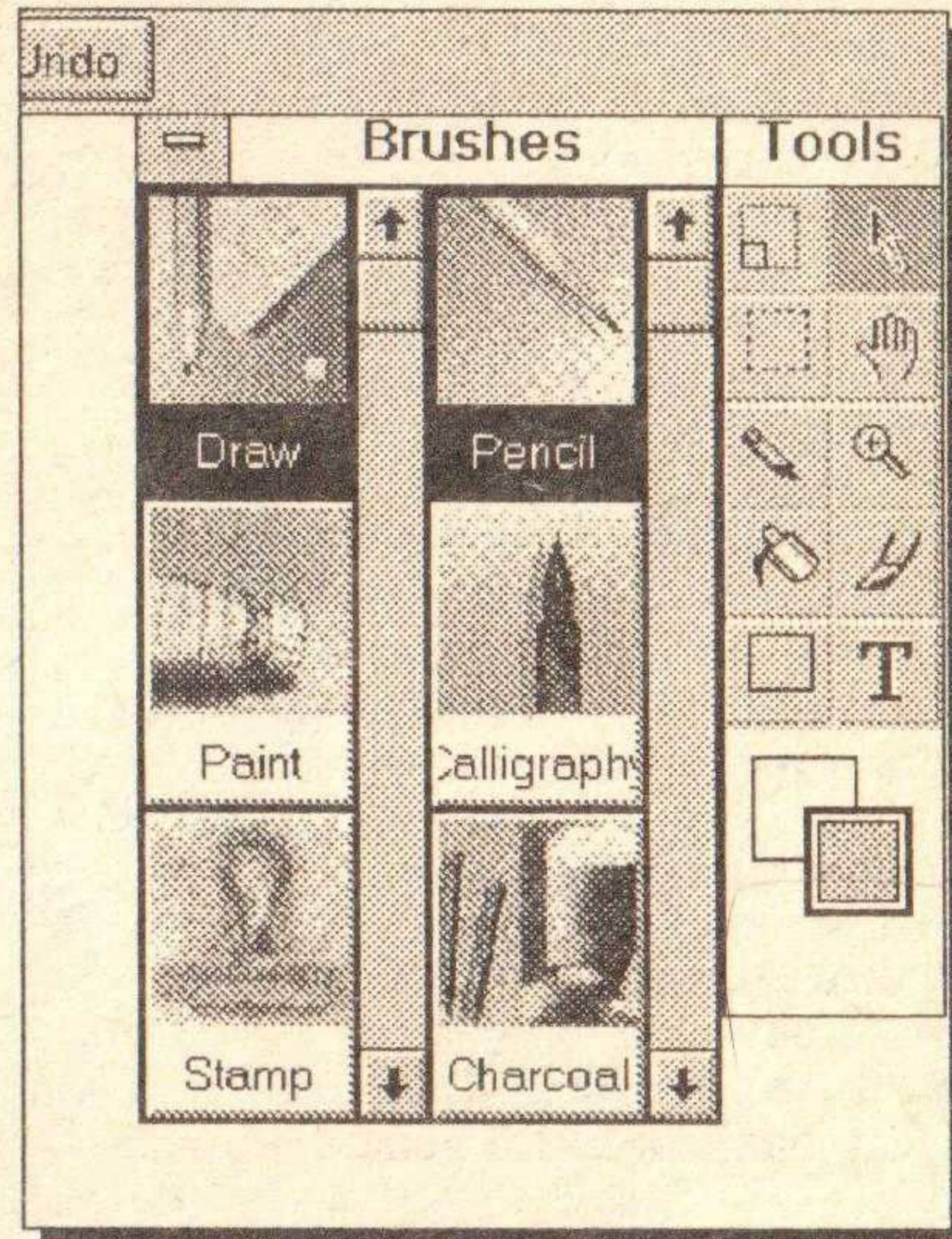
...Но в тематику нашего журнала не входит дискуссия на искусствоведческие темы. Нам важно то, что с помощью программы **Fauve Matisse** каждый из Вас может попробовать на какое-то время ощутить себя не только Матиссом, но даже и Дюфи, и при этом получить такое радостное и праздничное настроение, какое не всякая компьютерная игра может дать.

## Начнем с конца или эксперимент номер 1

Неплохо было бы для ознакомления с новой программой прочитать сотню-другую страниц сопроводительного руководства на английском языке. Но это можно отложить и "на потом", а пока же, для того, чтобы войти во вкус, стоит попробовать без подготовки создать что-нибудь такое, чтоб глаз радовался.

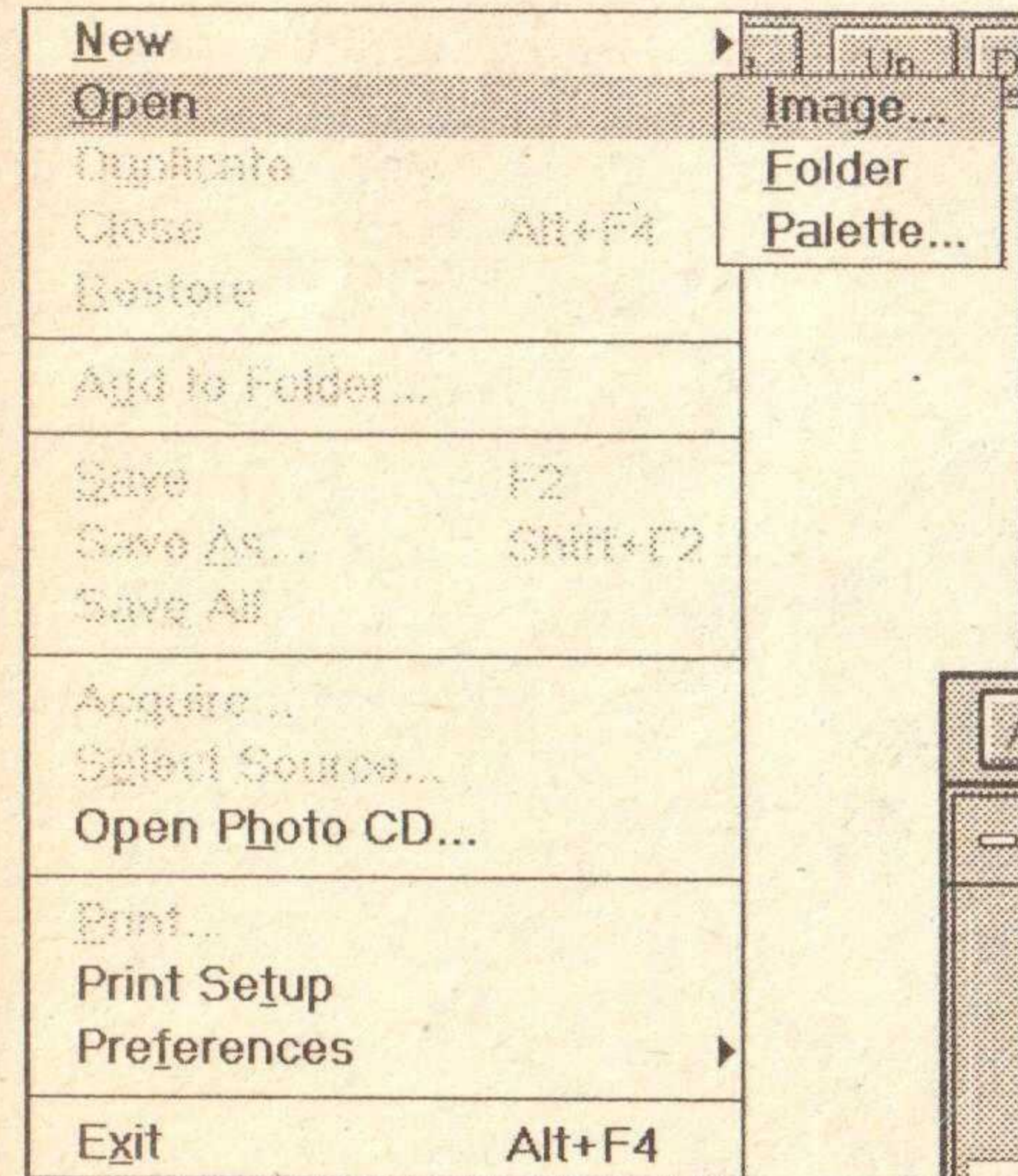
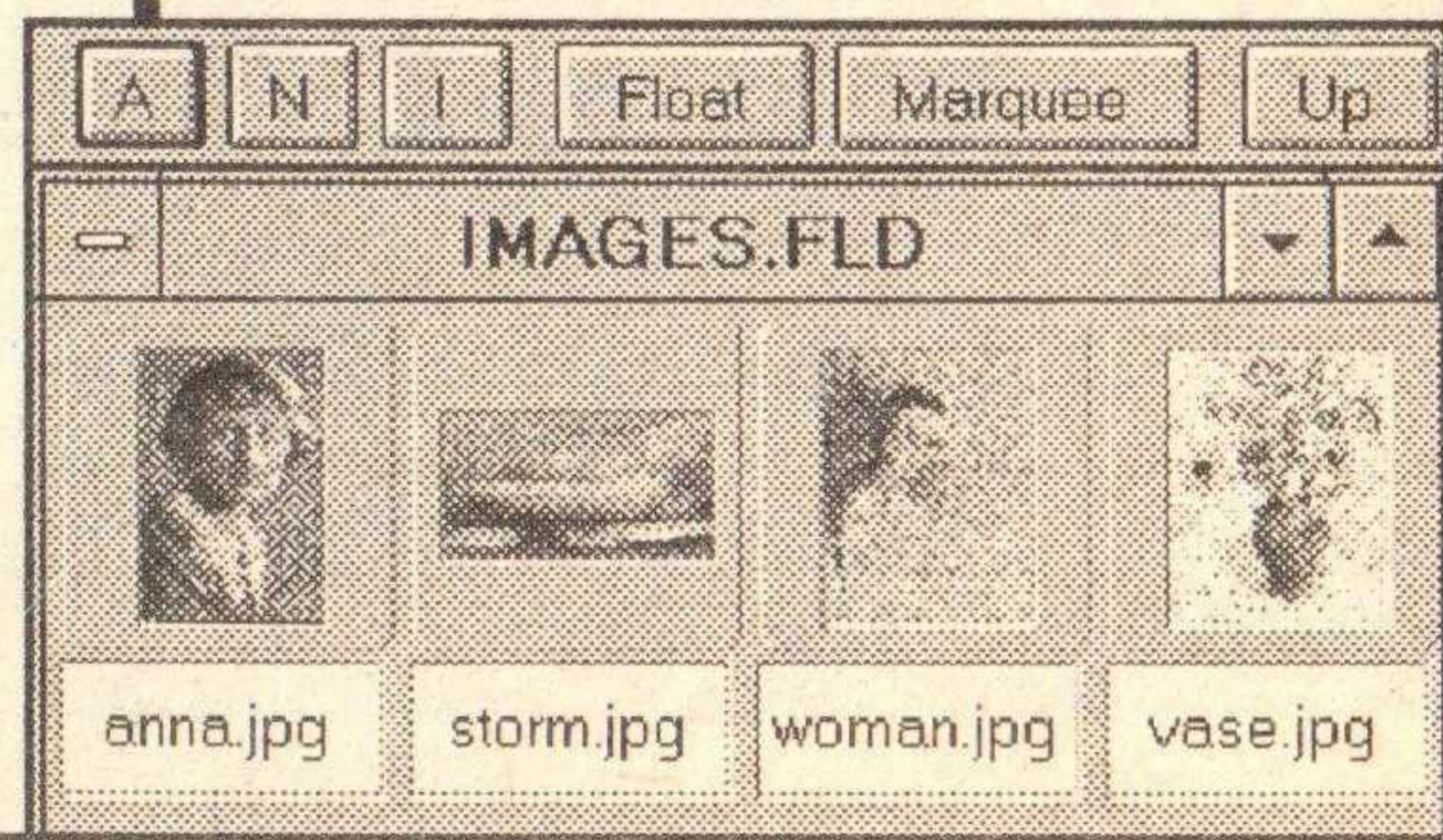
Итак, загрузились. Справа мы видим панель инструментов **[Tools]** — они традиционны и не слишком отличаются от того, что есть в других графических пакетах. Там же и панель "кистей" **[Brushes]** — самая сильная сторона этой программы. Здесь не только огромный выбор "кистей", но и поистине бесконечные возможности по их настройке.

К пакету прилагаются несколько готовых иллюстраций, с которыми можно от души поэкспериментировать. В верхней строчке меню выберем опцию **[File]**, затем **[Open]** и, наконец, **[Image]**. Для экспериментов можно выбрать и загрузить любую понравившуюся картинку из приложенных к пакету. Причем картинки могут лежать как сами по себе, так и в альбомах **[Folder]**. Откроем, например, такой альбом: **[File]** — **[Open]** — **[Folder]** —

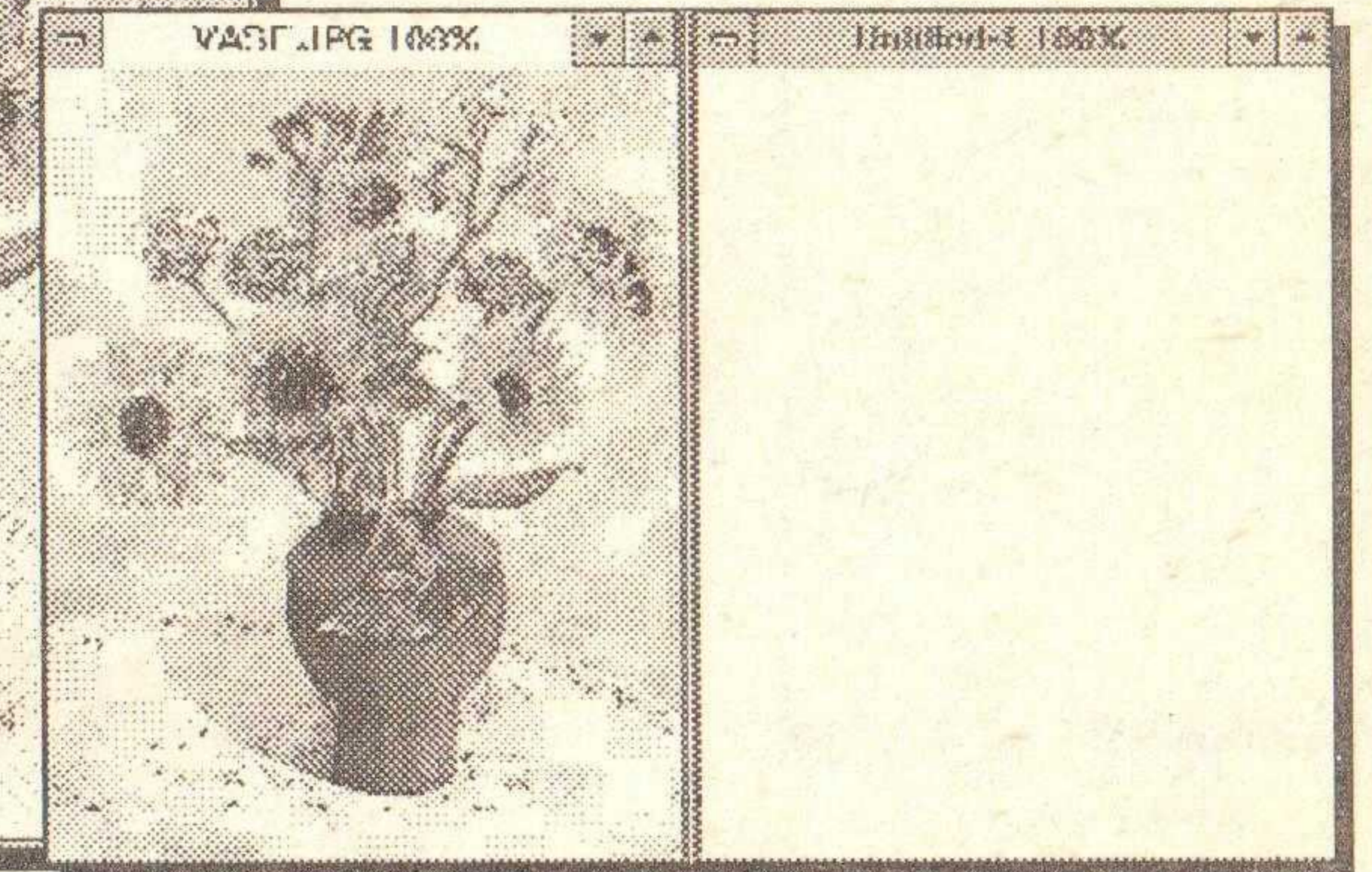


**[Images.fld]** — получим возможность выбора изображения по его просмотрочному слайду.

Выбираем вазу с цветами, дважды щелкнув мышкой по слайду. Картинка будет загружена. С этого и начинаются наши эксперименты.



Продублируем картинку. **[File]** — **[Duplicate]**. Теперь у нас уже две вазы. На линейке инструментов сверху есть кнопка **[Clear]** — **[Очистить]**. Нажав на нее, уничтожим второе изображение вазы, оставив вместо него голую рамку, в точности соответствующую первому изображению.



А теперь начинается самое интересное. Сейчас мы "повторим" картинку вазы с цветами в чистой рамке. Для начала выберем инструмент **[Stamp]** из меню **[Brushes]**.

**[Stamp]** — это "Набивка". Набивать изображение на холсте можно по-разному. Для этого в правой колонке меню **[Brushes]** есть возможность выбора инструмента для набивки:



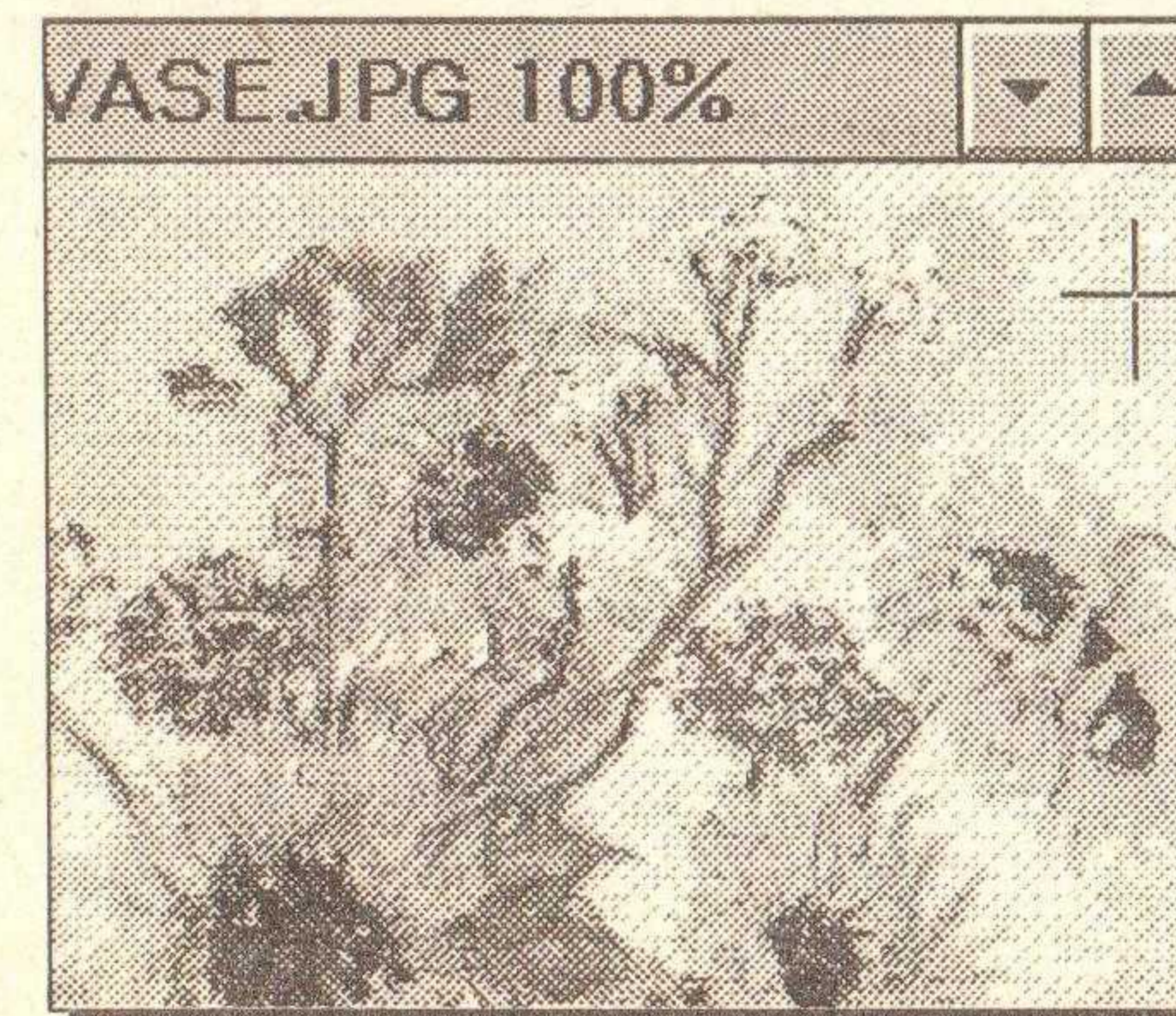
**Transfer** — прямой перенос  
**Felt Tip** — набивка фетром  
**Airbrush** — аэрограф  
**Stroke** — штриховая набивка  
**Dots** — точечная набивка  
 Выберем набивку фетром **[Felt Tip]**.



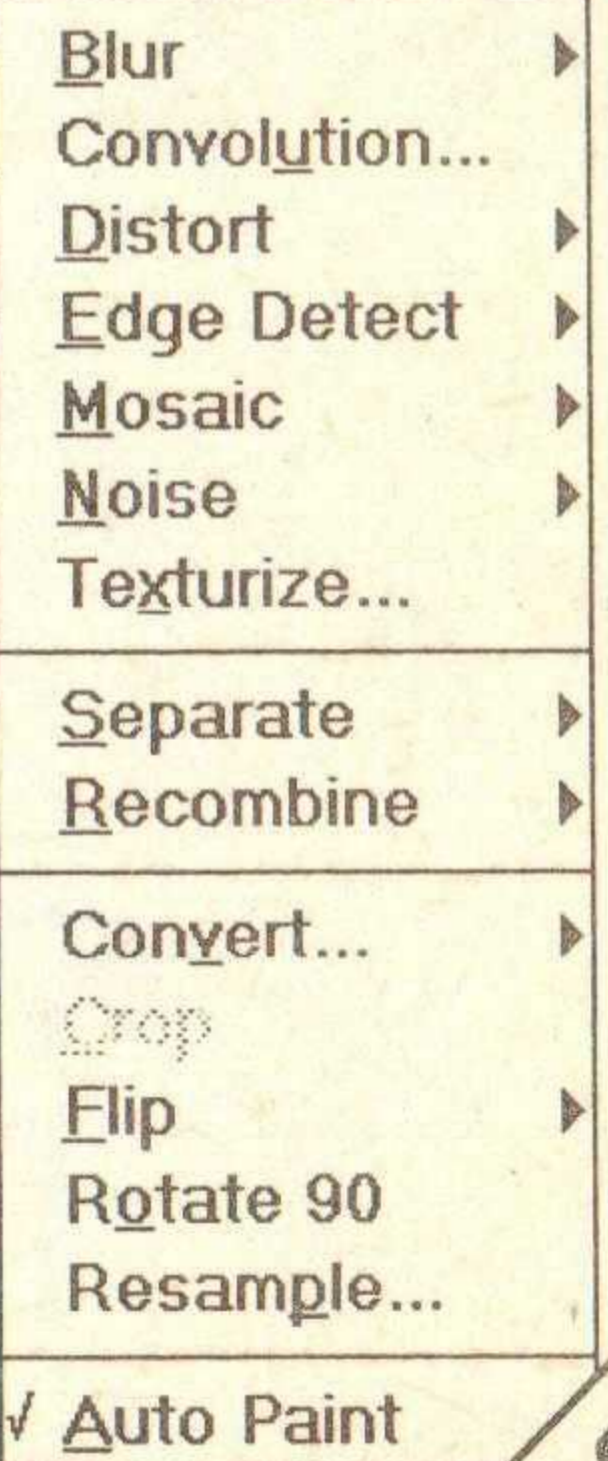
Теперь нажмем клавишу **[Shift]**

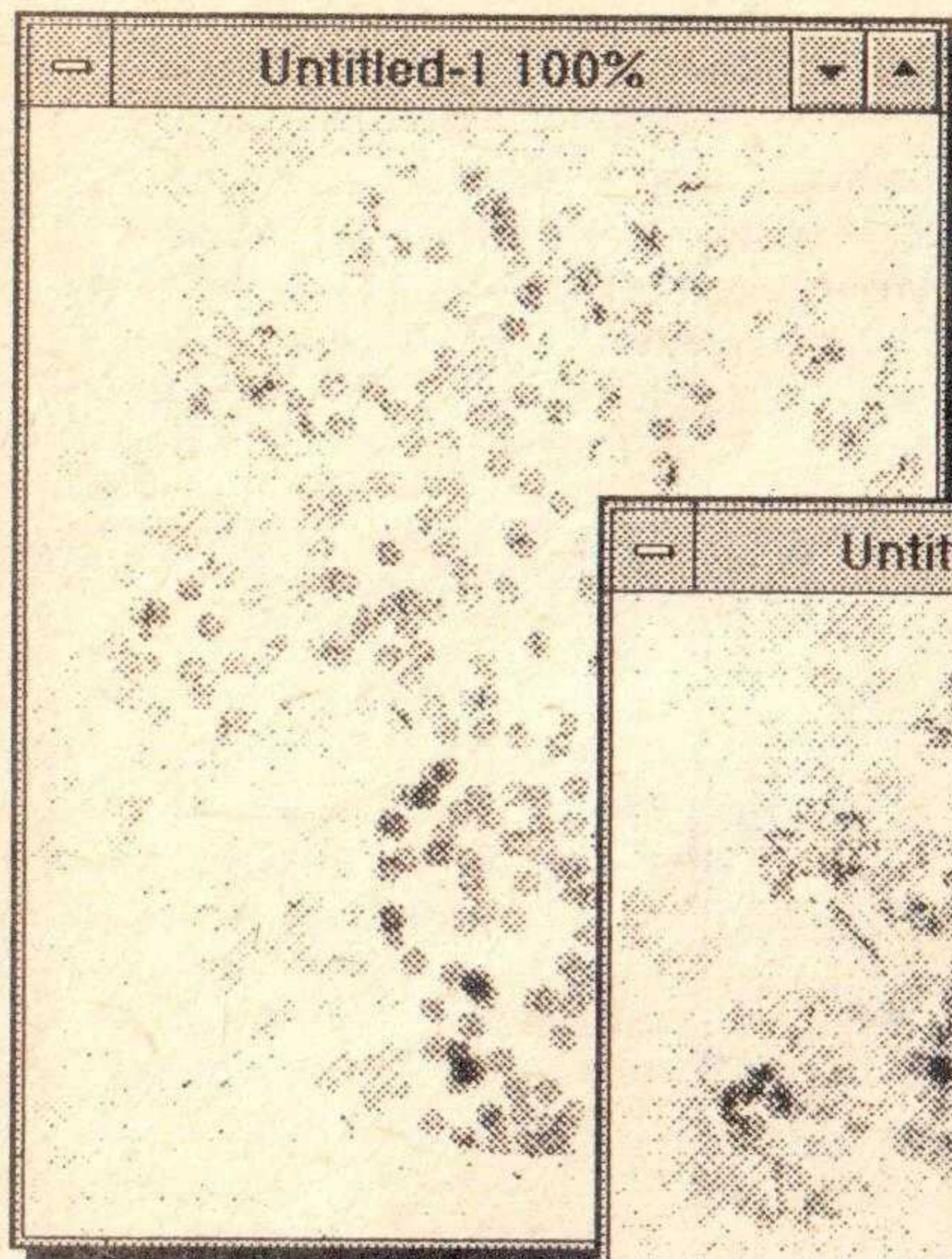
и, не отпуская ее, ткнем мышкой в любую точку исходной картинки. Например, куда-нибудь в районе правого верхнего угла. Там появится крестик курсора.

Отпустив клавишу **[Shift]**, перейдите ко второму (чистому) ли-



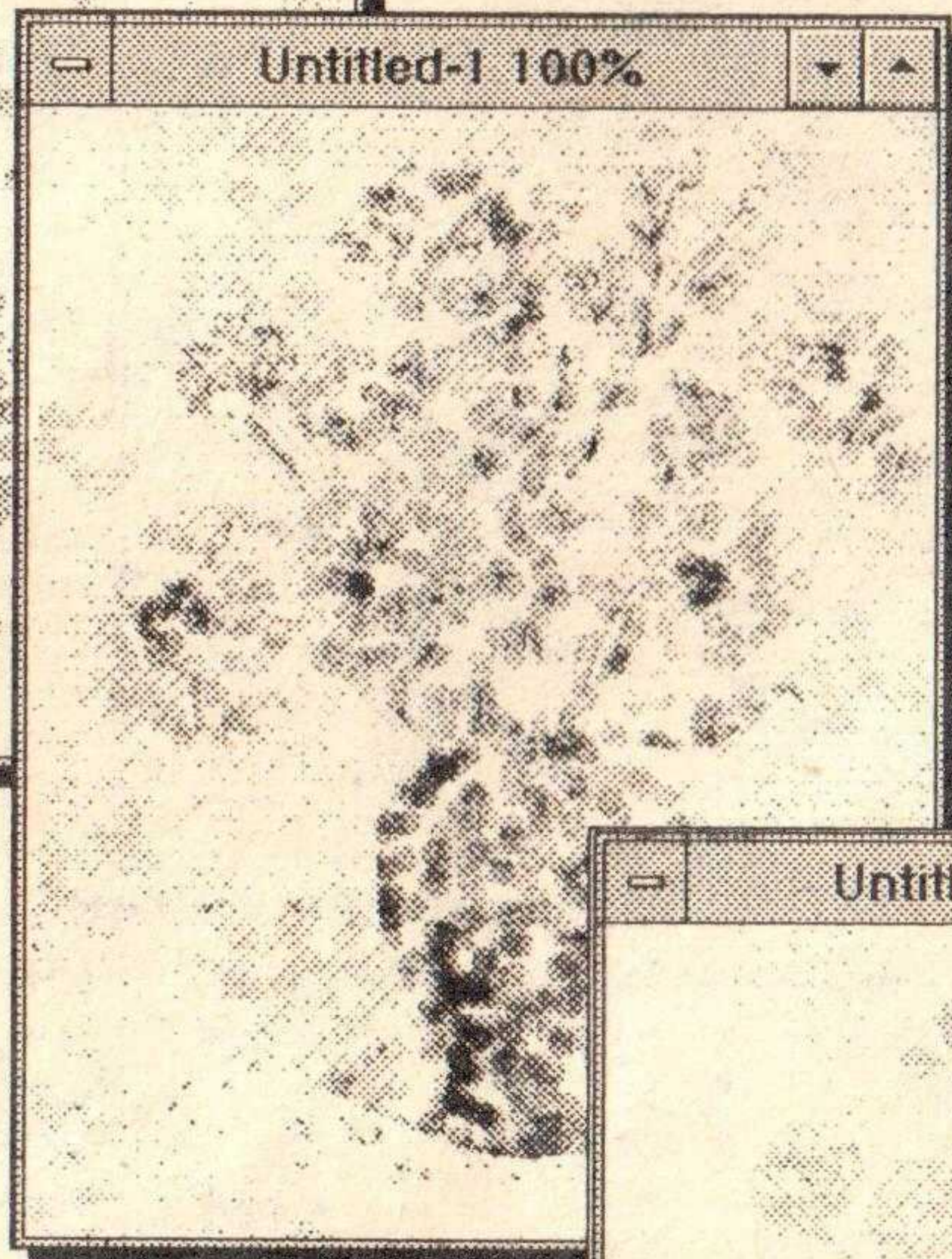
сту и ткните мышкой примерно в то же место (около правого верхнего угла). Теперь заходим в меню **[Image]**, а в нем смотрим на самую последнюю опцию **[Auto Paint]**. Если она включена (около нее стоит галочка), то все в порядке. Если же галочки нет — надо эту опцию включить, щелкнув по ней мышкой.



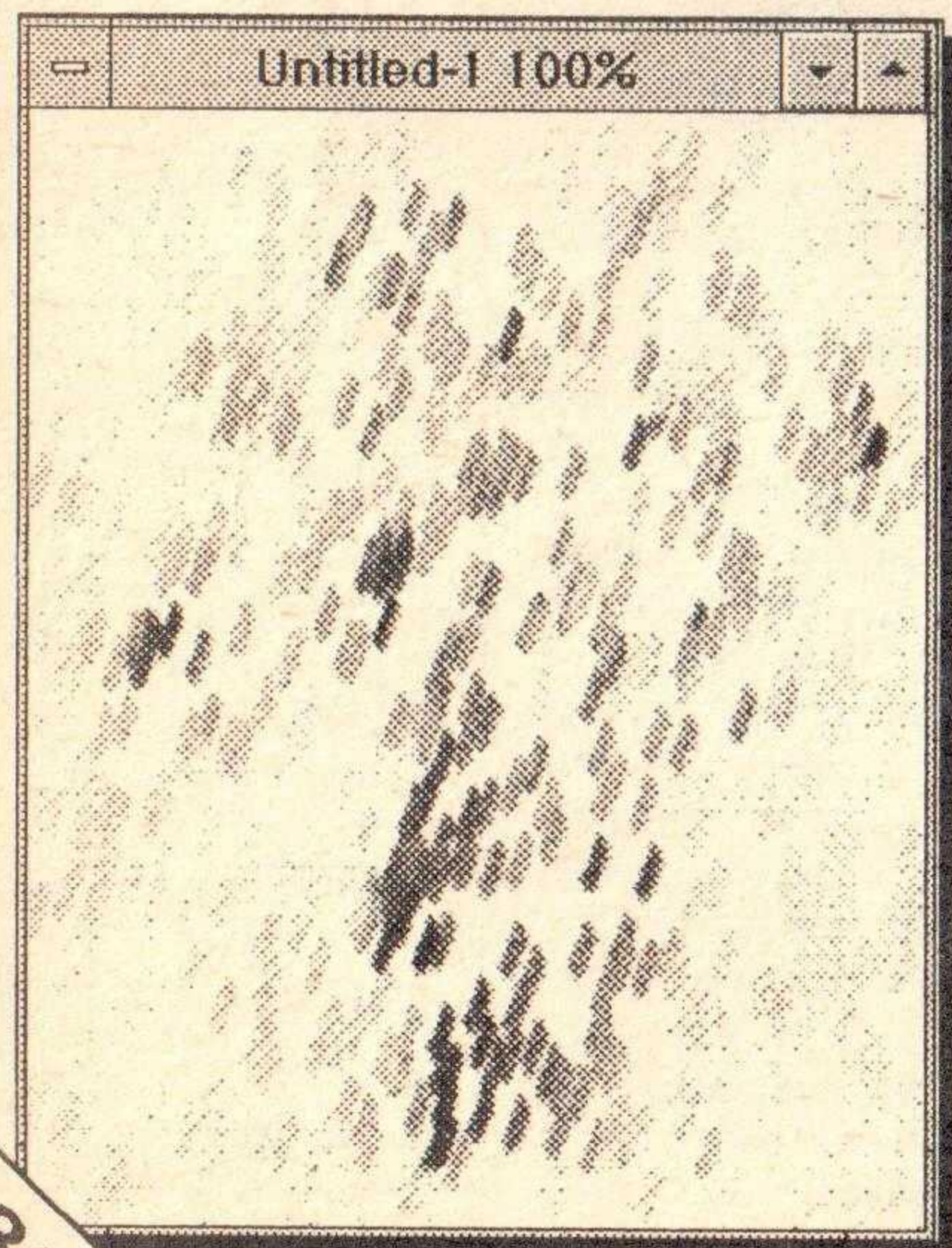


Все подготовительные работы завершены, сейчас будем рисовать. Поместите курсор на чистую страницу и нажатием на правую кнопку мыши запускайте режим автоматического рисования **Auto Paint**. На Ваших глазах чистый лист начнет покрываться группами цветных пятен от фетровой набивки, постепенно принимая вид исходного изображения.

Чтобы прервать процесс, нажмите левую кнопку мыши, не выходя из изображения. Чтобы продолжить рисование, опять нажмите правую кнопку. Когда все закончится, кнопкой **[Clear]** очистите лист и выберите другой "набивочный" инструмент, например аэрограф — **[Airbrush]**.



Введите курсор в область чистой страницы и правой кнопкой мыши запускайте автоматическое рисование. Через минуту получите очаровательный легкий и прозрачный рисунок, похожий на акварель. Наша черно-белая печать не в силах передать то, что Вы увидите.



Теперь поэкспериментируем со штрихами. Для этого снова очистим страницу. Выберем опцию **[Strokes]** в меню **[Brushes]**. Введем мышку в нашу новую страницу и при нажатой правой кнопке проведем ею наискосок в области правого верхнего угла. В прошлый раз мы там просто "ткнули", а сейчас провели, и тем самым оставили какой-то мазок. Если теперь правую кнопку мыши отпустить, то запустится режим **Auto Paint** и картинка будет строиться уже не из пятен, а из мазков заданной нами формы.

Попробуйте задать мазок круговым движением мышки — получите иной результат.

Но совершенно фантастических результатов можно добиться, если периодически прерывать рисование левой кнопкой и вновь запускать его правой, всякий раз меняя при этом форму штриха. Прервать-запустить, прервать-запустить... Через пару минут у Вас на руках может оказаться картинка, под которой подписался бы и сам Ренуар. (Наша черно-белая печать не может передать красок, но если Вы сделали все так, как мы описали, то Вы уже все поняли).



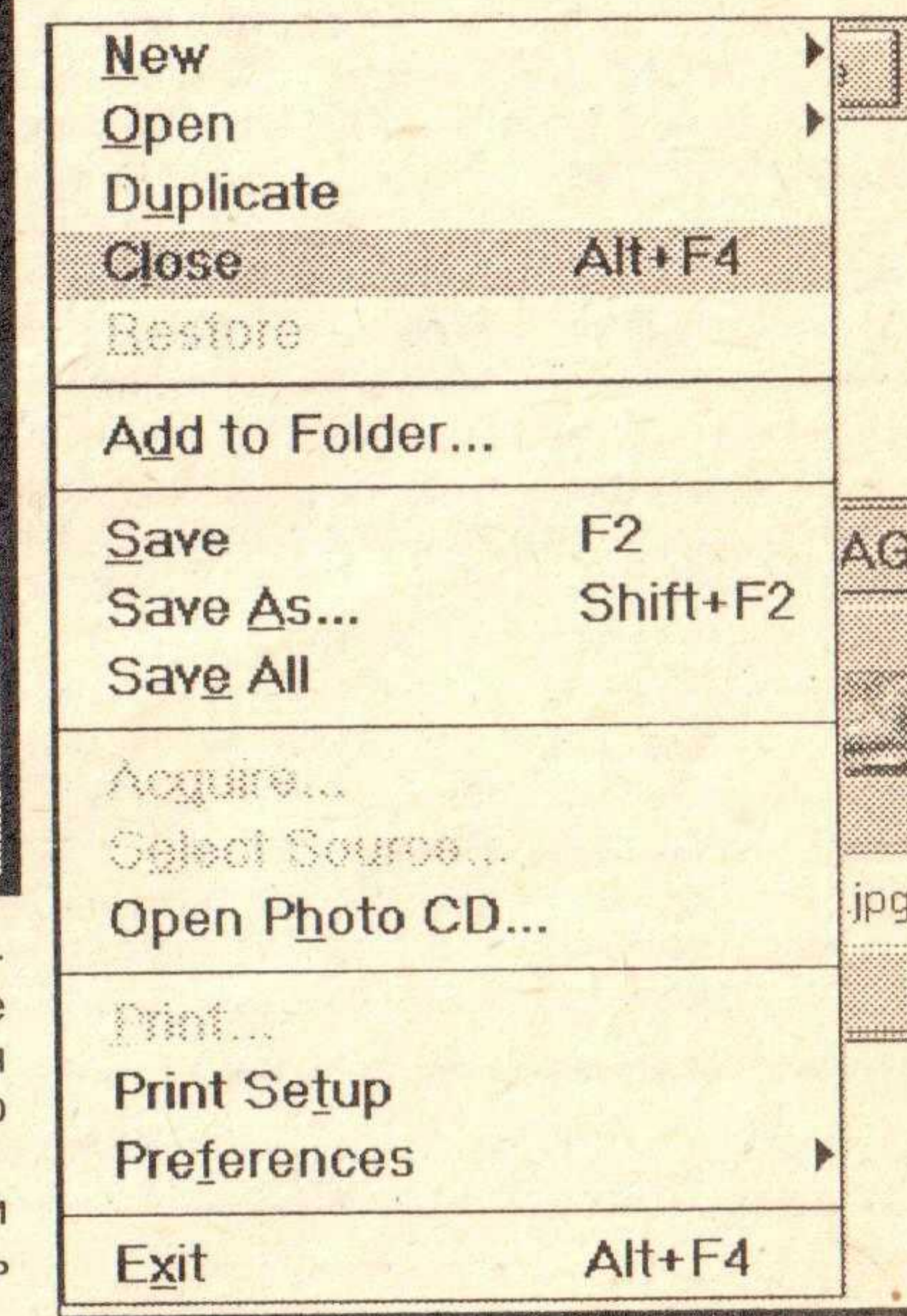
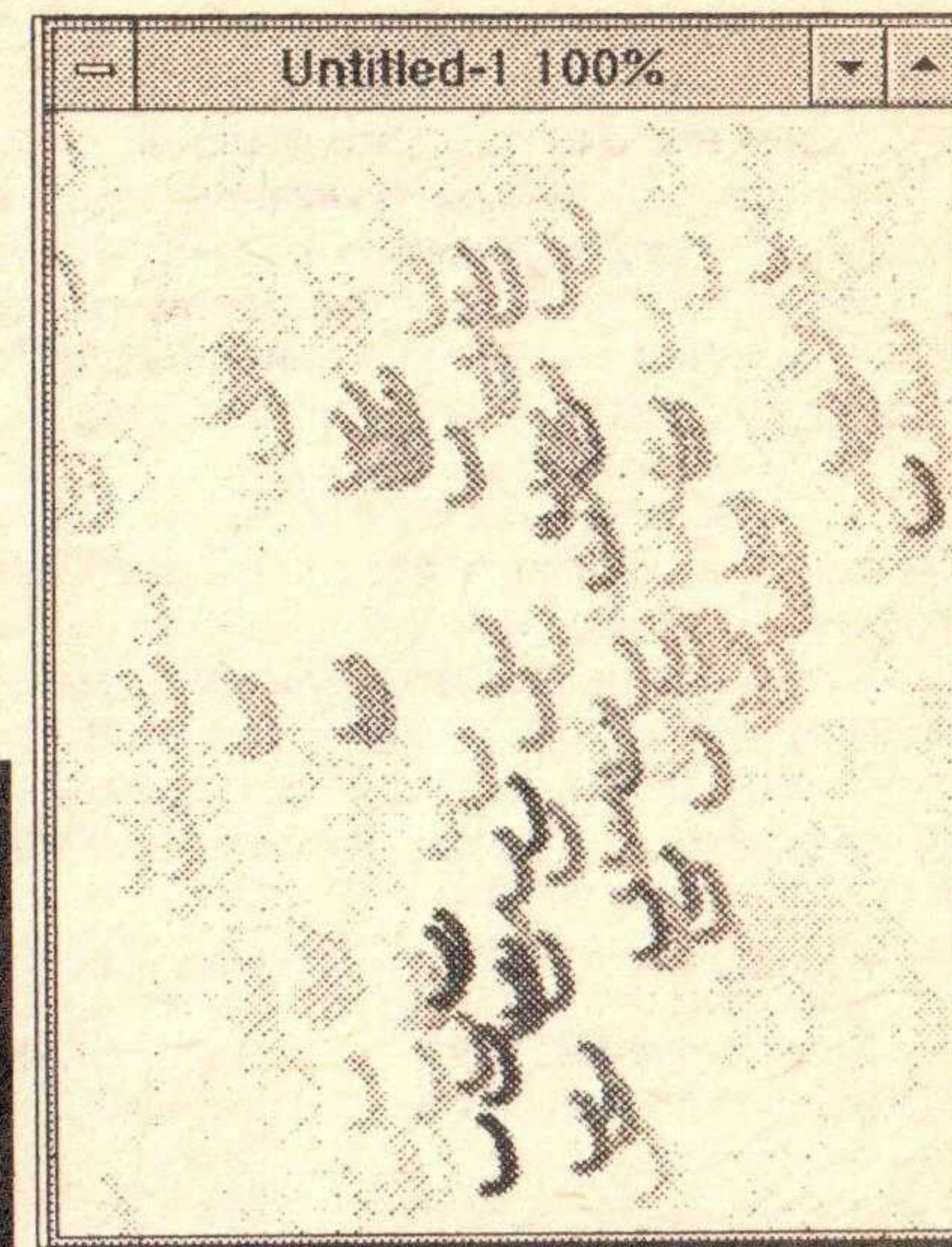
Закончив работу, закроем обе наши картинки (исходную и полученную), а также ранее открытый альбом **Image.fld**. Закрываются файлы очень просто с помощью опции меню **[File]-[Close]**.

Если программа предлагает при закрытии файлов их сохранить **[Save]** — откажитесь **[No]**. Пока нам сохранять их ни к чему.

### Начнем с начала или эксперимент номер два

Манипулировать с готовыми изображениями мы уже немного научились. А вот как быть с тем, чтобы их создавать? Разумеется, для этого хорошо бы иметь художественные способности, но если у Вас их нет, как и у нас, это не должно помешать нам развлекаться с интересной программой.

Итак, нажимаем **[File] — [New] — [Image]** для того, чтобы открыть новую, чистую страницу.



В прошлый раз мы получали чистую страницу путем копирования готового рисунка и его очистки. Это было несложно, но при этом мы получили чистую страницу с атрибутами, соответствовавшими той картинке, с которой снималась копия. Сейчас, когда мы начинаем все "с нуля", нам придется эти атрибуты задать.

Рассмотрим их по-порядку:

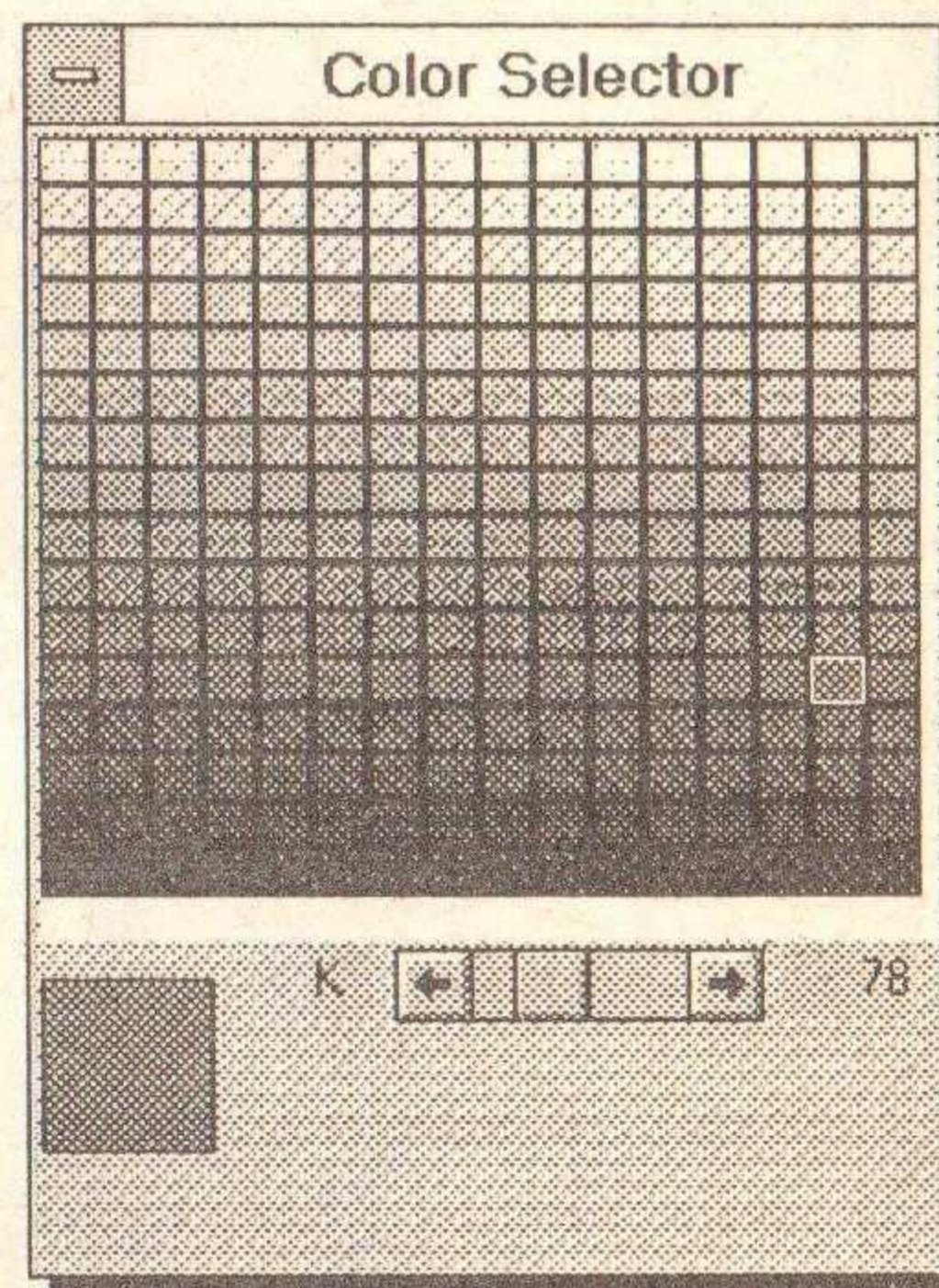
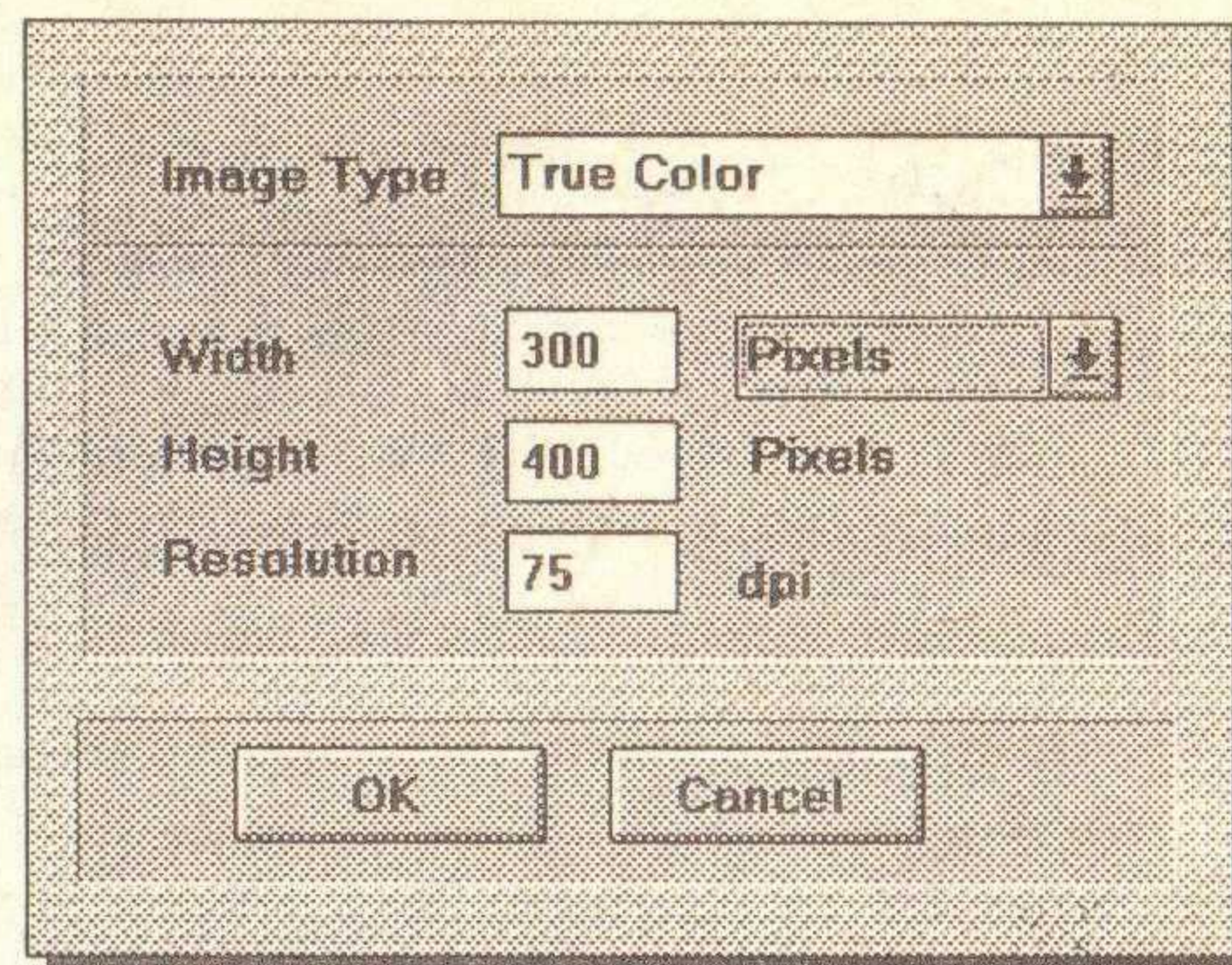
1. **Image Type** — тип изображения. Здесь у нас два варианта выбора: **True Color** и **Gray Scale**.

Режим **True Color** — самый могучий на сегодняшний день режим воспроизведения цвета. В картинке, созданной в этом режиме, на пиксел отводится 3 байта (А поскольку в одном байте, как известно, 8 битов, то иногда этот режим называют 24-битовым. Возможно, Вы уже слышали этот термин).

Далеко не каждая видеокарта способна воспроизводить такую графику, особенно при высоком разрешении. Если Ваша карта этого не позволяет, то изображение на экране Вашего монитора "упрощается" до того значения, которое было установлено при настройке системы **Windows**.

В режиме **Gray Scale** (шкала "серого") на представление каждого пиксела отводится один байт (число от 0 до 255), которое выражает тот или иной оттенок серого цвета (0 — черный; 255 — белый). Если результат своей работы Вы хотели бы распечатать на черно-белом принтере, есть смысл работать именно в этом режиме. Графика будет занимать меньше места на винчестере и обрабатываться быстрее.

2. Следующие параметры страницы, которые Вам надо задать — это размеры: ширина (**width**) и высота (**height**). Справа есть "окно" для задания единиц измерения ширины и высоты.



Они могут быть заданы в дюймах (**inches**) и в пикселах (**pixels**). Установите то, что Вам наиболее подходит.

Если Вы предполагаете распечатать свою работу на принтере, то задавать размеры лучше в дюймах.

Если Вы экспериментируете на экране, и печатать на принтере Вам не грозит, то размер картинки стоит задавать не в дюймах, а в пикселах. Сколько пикселей взять в ширину и

в высоту, решите сами. Это может быть связано и с тем, какое графическое разрешение установлено у Вас при настройке Windows (640X480, 800X640, 1024X768 и т.п.). Сами понимаете, что чем выше установленное у Вас разрешение, тем проще Вам работать с картинками больших размеров — они лучше помещаются на экране.

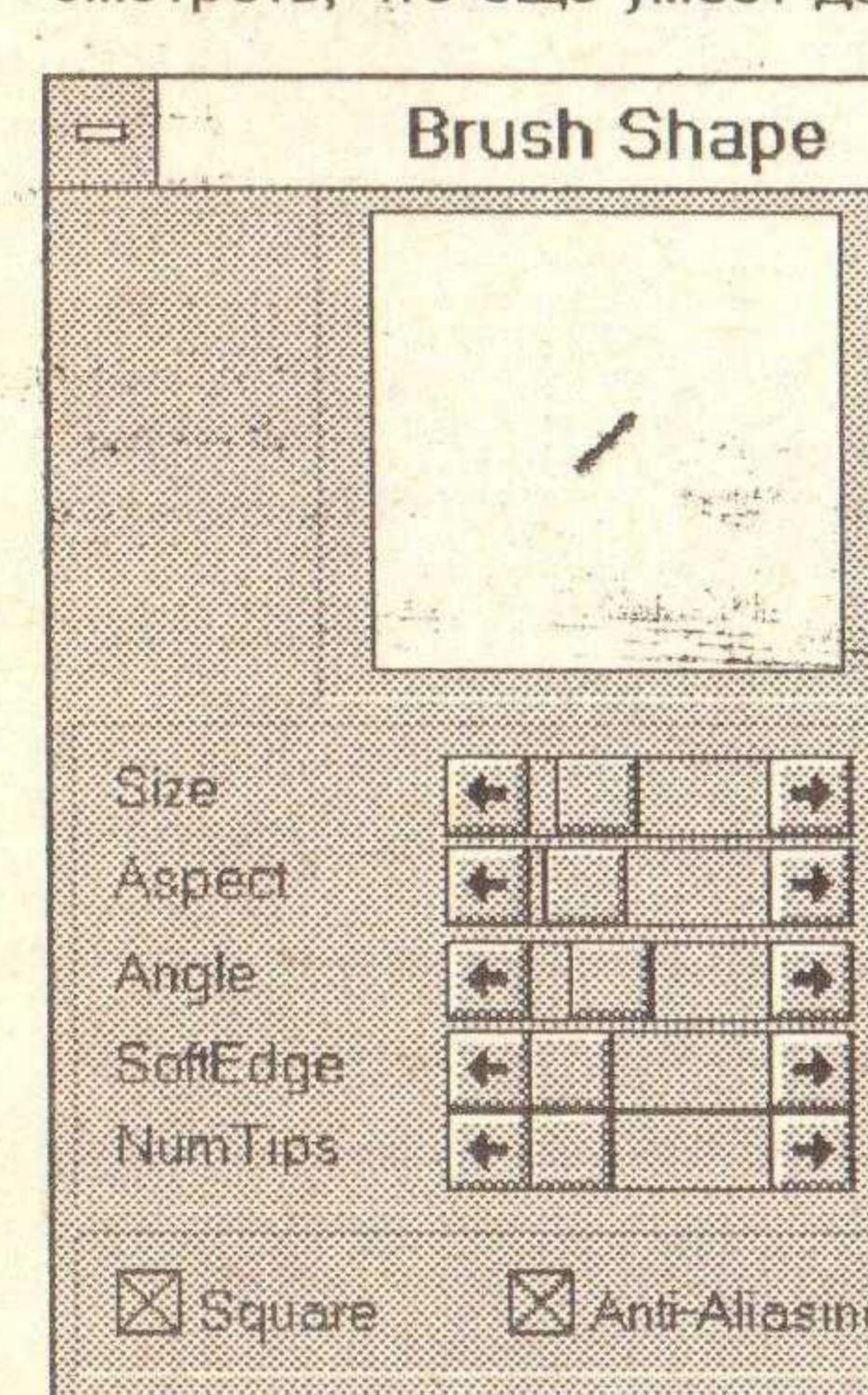
3. **Resolution** — Разрешение. Оно измеряется в единицах **dpi (dots per inch** — количество точек на один дюйм). Этот параметр связывает между собой размер изображения в дюймах и в пикселах. Поэтому если Вы задали размер изображения, например, в дюймах, то определить его размер в пикселах не составит труда, зная количество точек на дюйм (**dpi**).

Чтобы правильно выбрать нужное Вам разрешение, надо определиться с тем, для чего (или для кого) Вы делаете работу. Если ее будут смотреть на экране, то Вам стоит задать **dpi=75**. Если предполагается распечатать работу на принтере и дальше как-то размножить в типографии, то, по-видимому, придется установить **dpi** от 150 до 300.

*Для типовых мониторов при **dpi=75** геометрический размер изображения на экране равен его размеру в натуре. То есть, каким Вы видите документ на экране, таким же он будет и на бумаге.*

*Если Вы собираетесь распечатать свою работу на принтере, то пользуйтесь простым эмпирическим правилом: параметр **dpi** можно принимать равным половине от максимальной разрешающей способности Вашего принтера.*

Задав параметры страницы, мы можем поставить интересный эксперимент и посмотреть, что еще умеет делать программа. Выберем группу чертежных инструментов

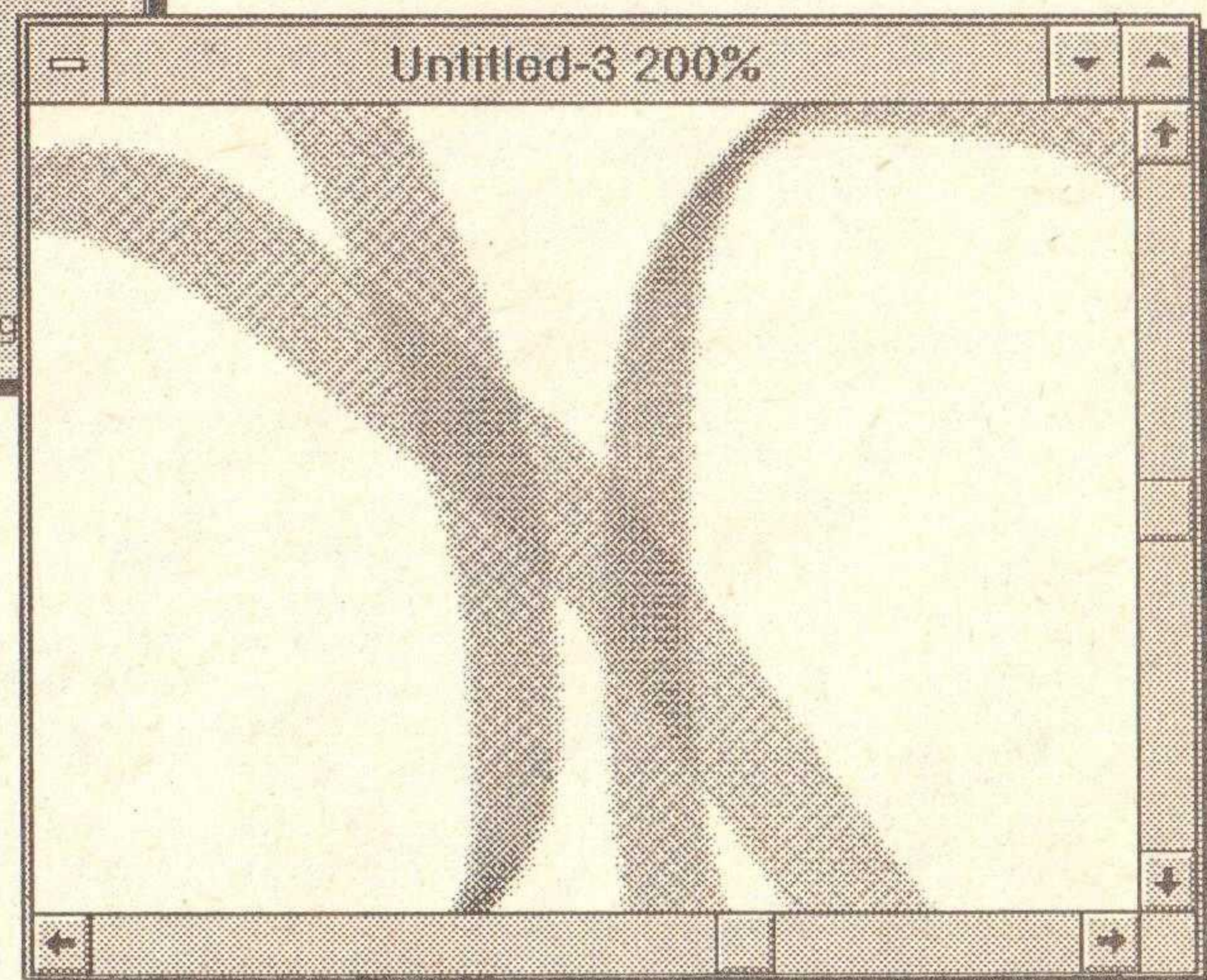


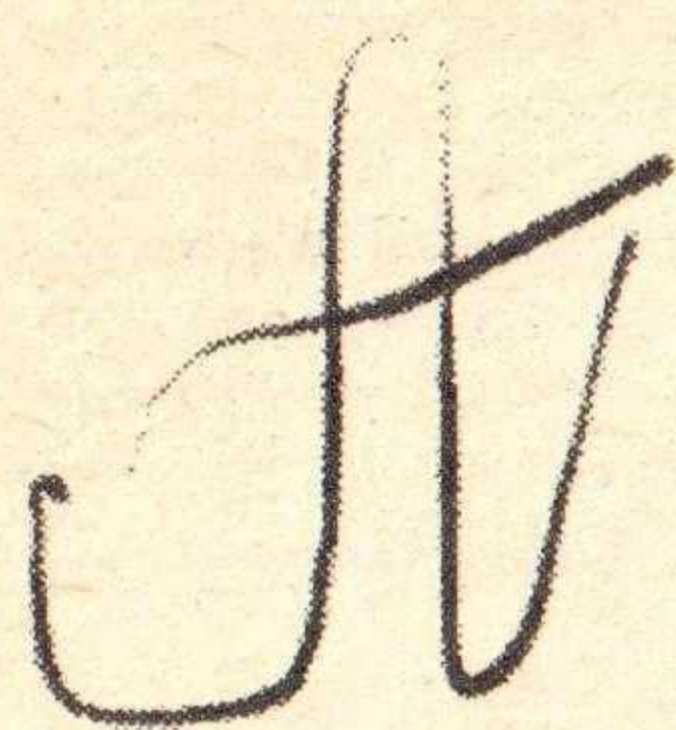
**[Draw]** и в ней каллиграфическое перо **[Calligraphy]**. А теперь прочертим кривую самопересекающуюся линию. Обратите особое внимание на узлы пересечения. Как и в работе с естественными художественными предметами (карандашами, фломастерами, аэрографами, акварелью) яркость мазка в тех местах, где слой краски лег несколько раз, заметно ниже. Эта, казалось бы мелочь, совсем не пустяк. Эта естественность и натуральность мазка во многом выводит программу вперед других гораздо более известных и мощных графических редакторов.

В **Fauve Matisse** есть еще много неожиданных и недостижимых в других графических программах эффектов.

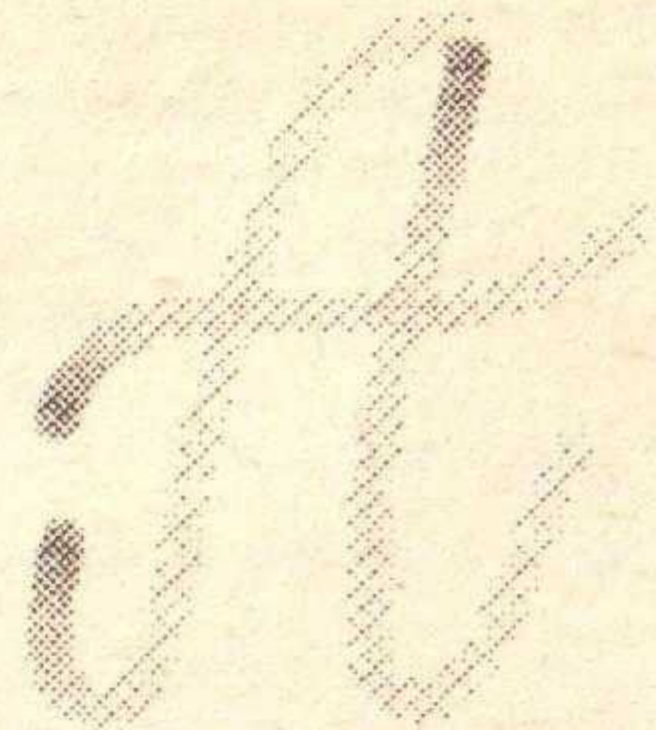
Примеры необычных мазков можно приводить многими десятками. В программе есть даже специальный инструмент для художников-фовистов. Это "фирменная" кисть.

Все возможные мазки и кисти этой программы не рассмотреть в рамках нашего быстрого автостарта, да это, наверное, и не нужно. Возможно, более интересно рассмотреть, как все это достигается. А достигается это необычно большими возможностями редактирования кисти.

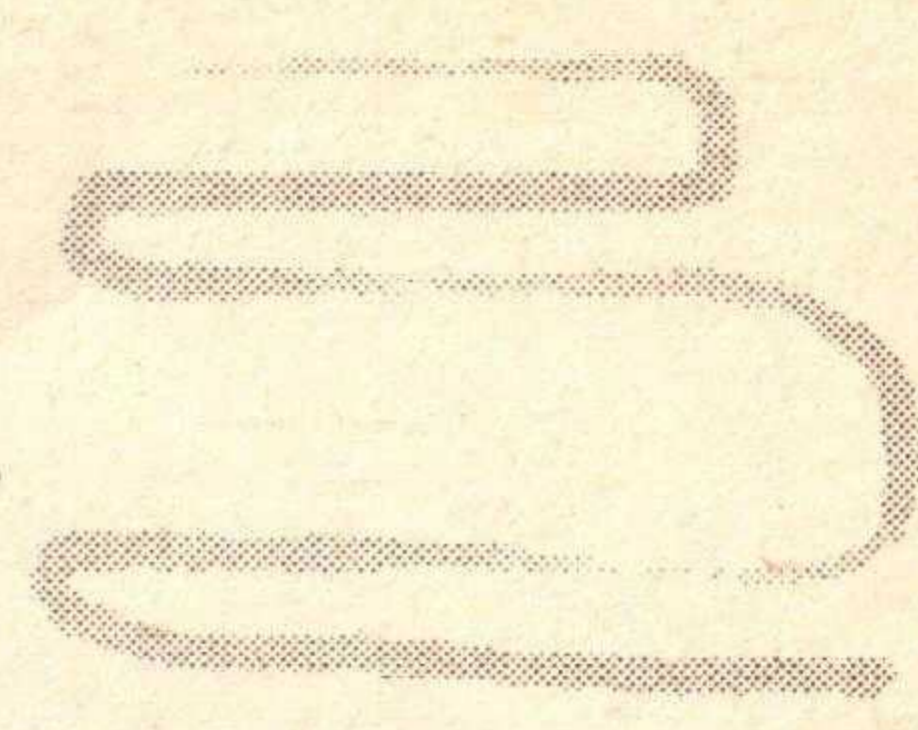




Демонстрация переменной толщины линии пера **Quill**.

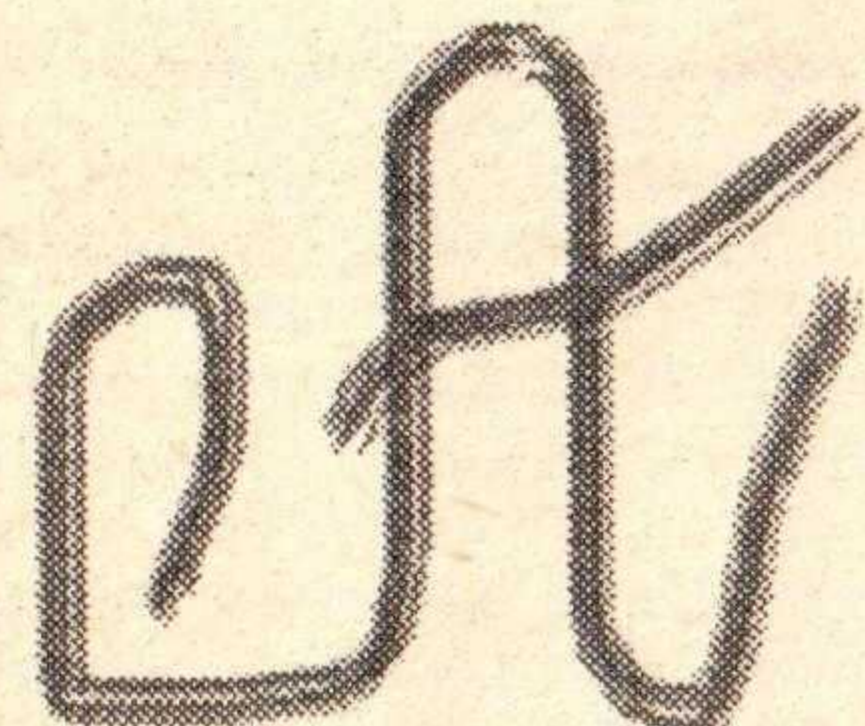


Демонстрация переменной плотности отмычки акварельной кисти **Watercolor**.



Толщина линии зависит от скорости движения кисти для японской акварельной кисти.

## Редактирование кисти



"Фирменная" кисть фовиста.

Редактированию кисти в программе посвящены целых два раздела. Первый — **[Brush Shape]** — это редактирование формы кончика художественного инструмента. Второй — **[Brush Options]** — позволяет задать не только свойства самой кисти, но и параметры мазка.

Для того, чтобы держать открытыми панели **[Brush Shape]** и **[Brush Options]**, войдите в меню **[View]** и отметьте галочками соответствующие пункты.

Состав и структура пунктов меню **[Brush Shape]** для всех кистей одинакова. В противоположность этому, состав меню **[Brush Options]** для разных художественных инструментов различен. Это связано с различиями в технике исполнения мазка.

Рассмотрим сначала меню **[Brush Shape]**. Здесь задаются следующие параметры формы отпечатка кисти:

**Size** — Размер — задает размер пятна

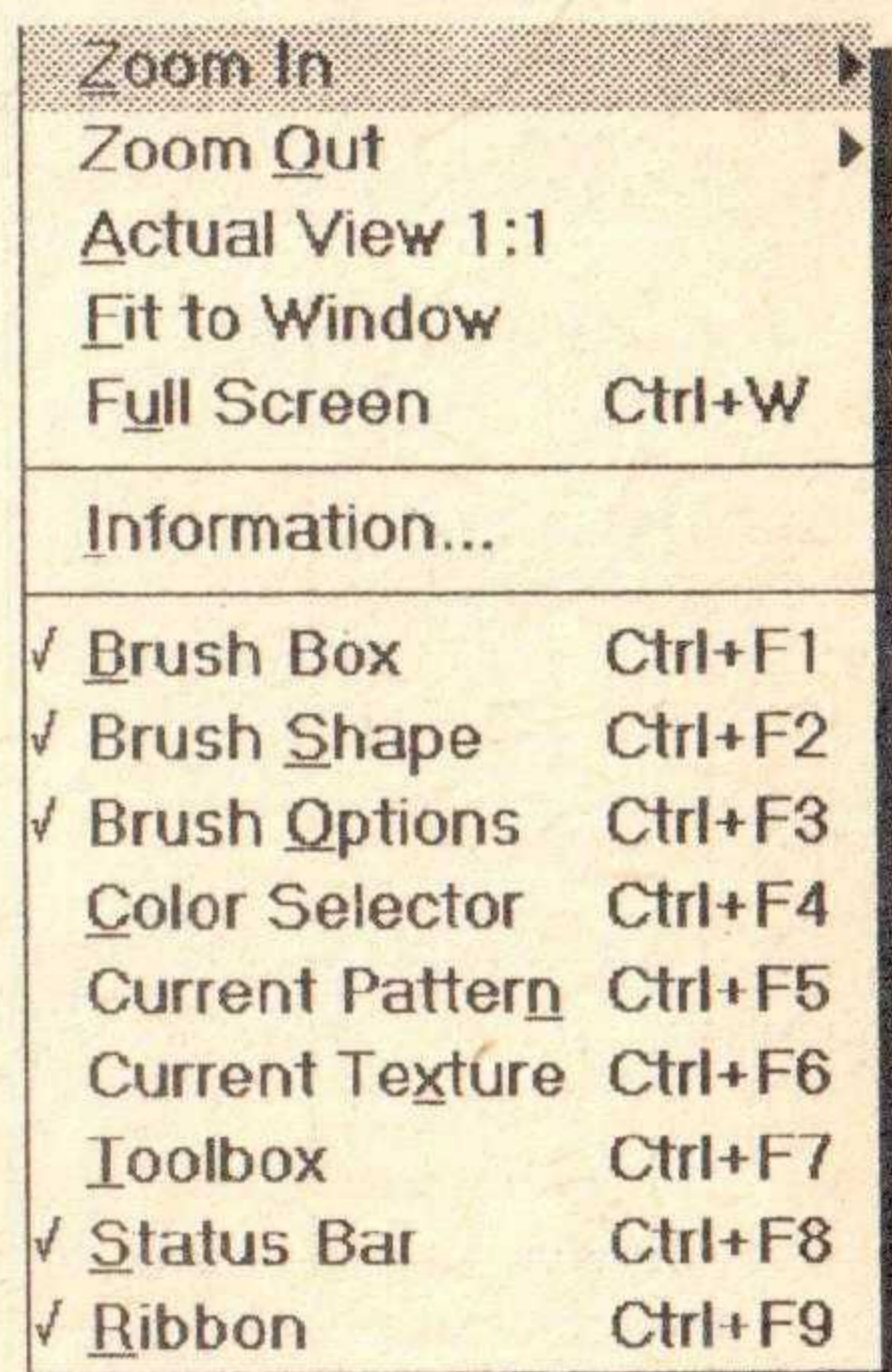
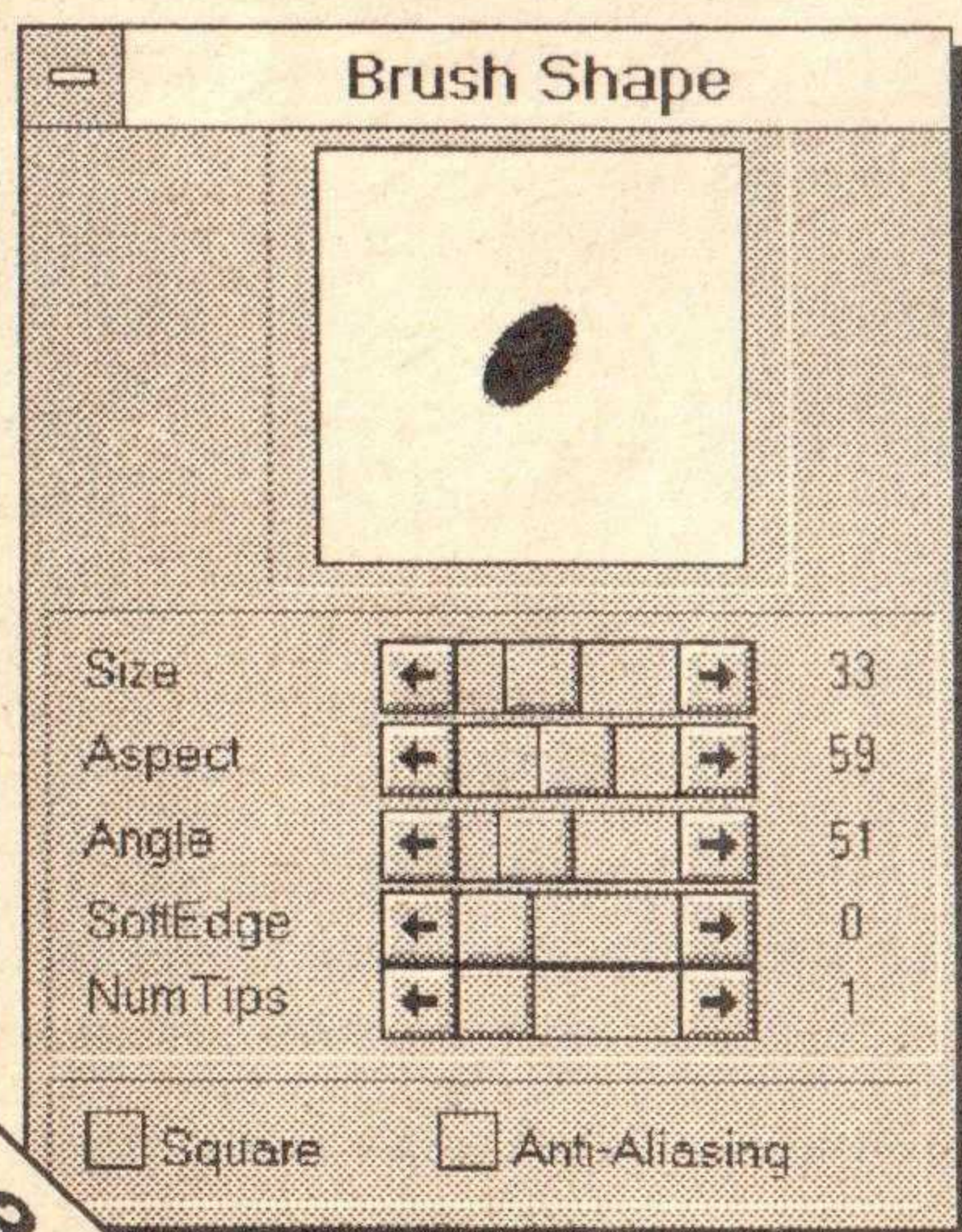
**Aspect** — Аспект — это отношение высоты пятна к его ширине. При 100 процентах пятно имеет форму круга или квадрата. При меньших значениях оно вытянуто по горизонтали.

**Angle** — Угол — задает направление, в котором растягивается пятно, если его Аспект не равен 100 процентам.

**SoftEdge** — определяет четкость пятна. Чем выше этот параметр, тем более плавным получается переход по цвету от центра пятна к его краю.

**NumTips** — количество кончиков у кисти. Обычно этот параметр задается равным единице, но при работе маслом иногда бывает интересно для имитации мазка задать этот параметр иным.

**Square** — Форма пятна. Если этот параметр включен, устанавливается прямоугольная или квадратная форма, а если выключен — эллиптическая или круговая.



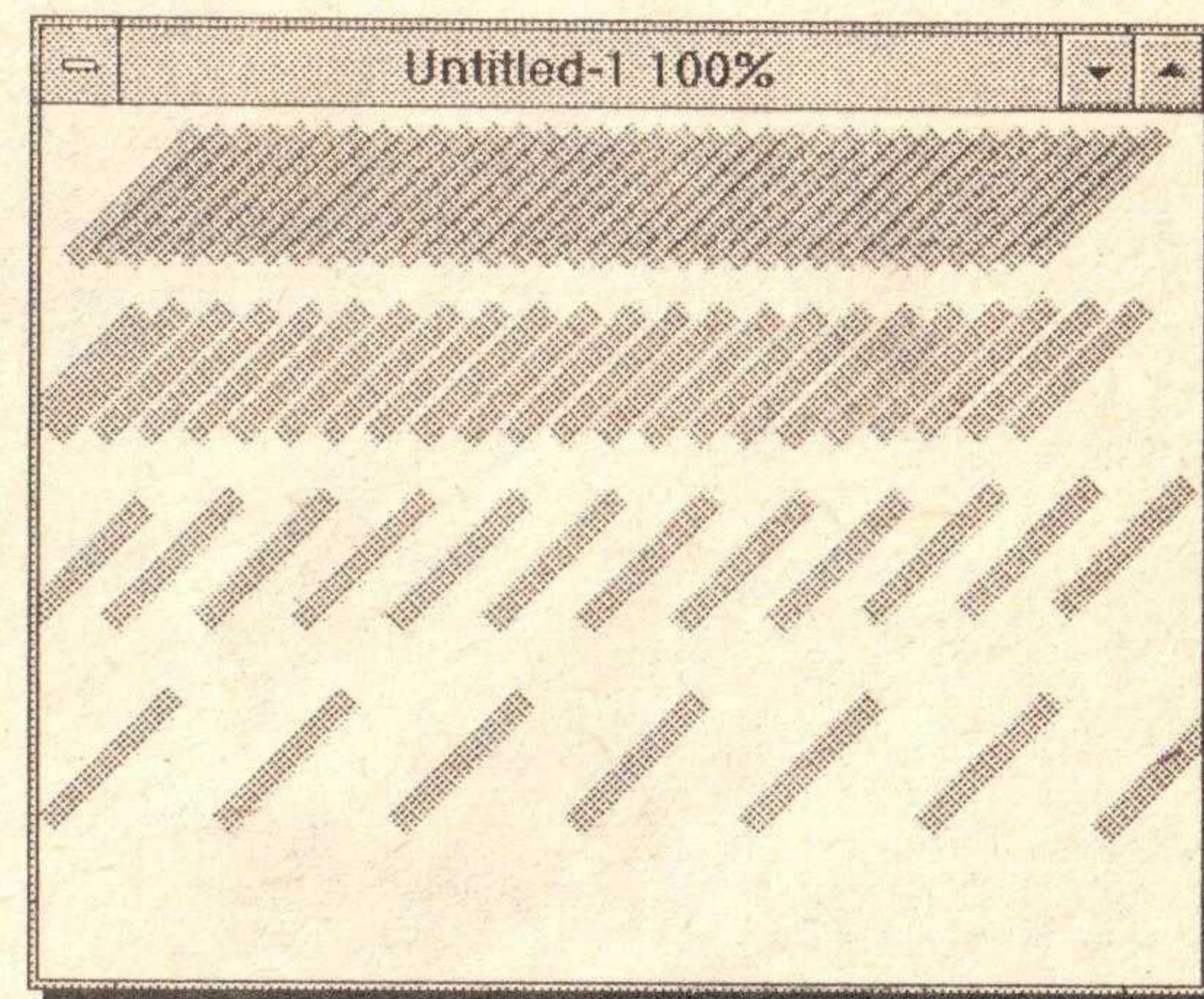
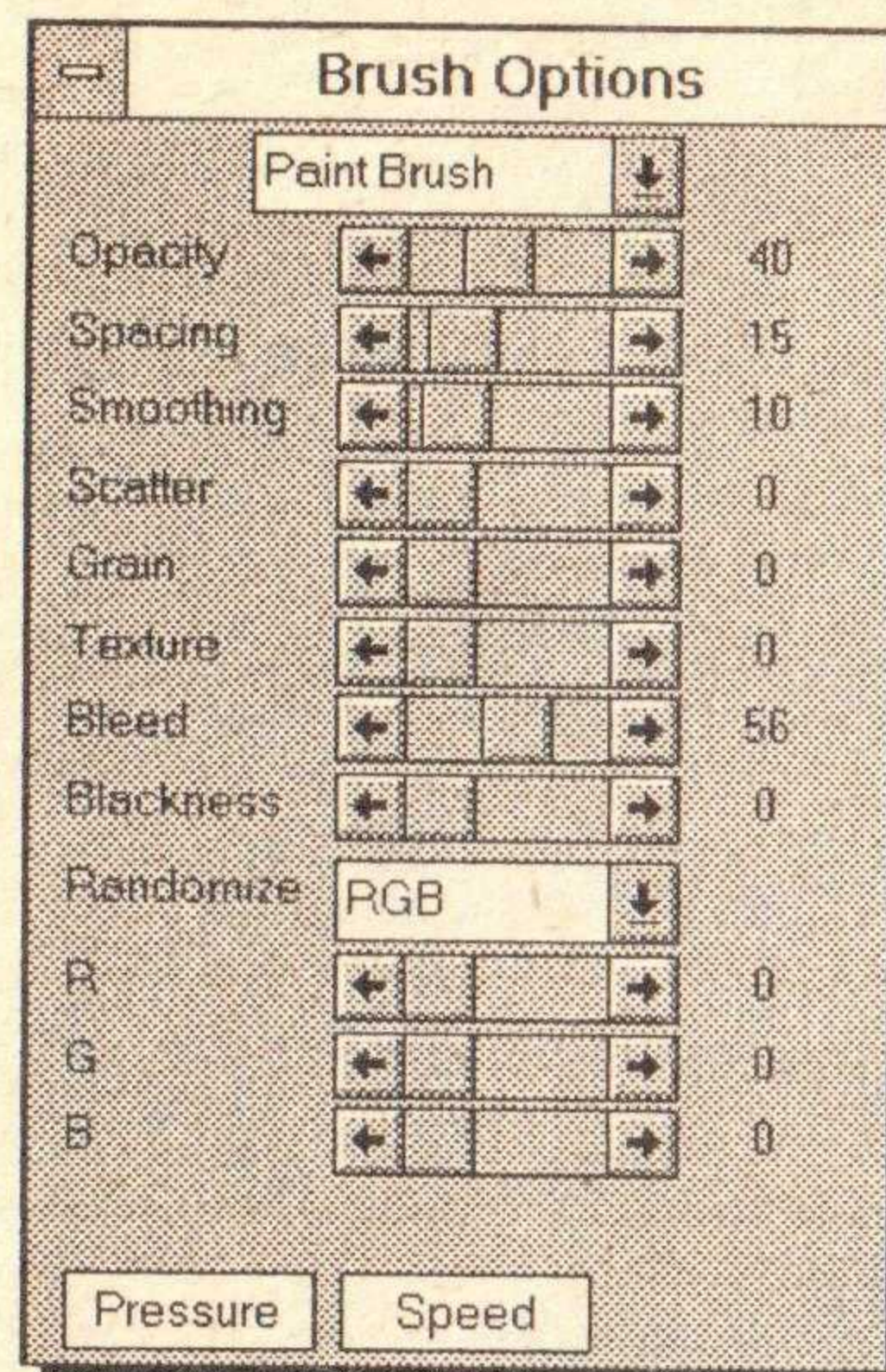
**Anti-Aliasing** — определяет "размазанность" формы пятна на краю. Обычно эту опцию включают, чтобы обеспечить плавность перехода между соседними мазками.

Теперь рассмотрим возможности по редактированию мазка в меню **[Brush Options]**. Как мы уже сказали, для каждого инструмента они свои, поэтому мы рассмотрим их на примере кисти **[PaintBrush]**.

**Opacity** — Непрозрачность. Определяет, насколько цвет фона, на котором Вы рисуете, влияет на яркость мазка.

**Spacing** — Расстояние между пятнами в мазке. Измеряется в процентах от размера самого пятна.

**Smoothing** — Выглаживание. Обычно в графическом редакторе весьма непросто нарисовать от руки гладкую кривую линию. Мышка — не лучший инструмент для рисования плавных кривых. Она заедает, проскальзывает и кривая получается "зубастой". С помощью этой опции включается специальный алго-



ритм. Программа "не спешит" рисовать линию вслед за мышкой, а оценивает Ваши движения, интегрирует их, отсеивает случайные и рисует линию с запаздыванием, но зато сглаживая шероховатости.

**Scatter** — Разбрызгивание. Мазок строится из комбинации нескольких случайно расположенных друг относительно друга пятен.

**Grain** — зерно бумаги. Его влияние можно легко проследить, если многократно водить карандашом по одному и тому же месту.

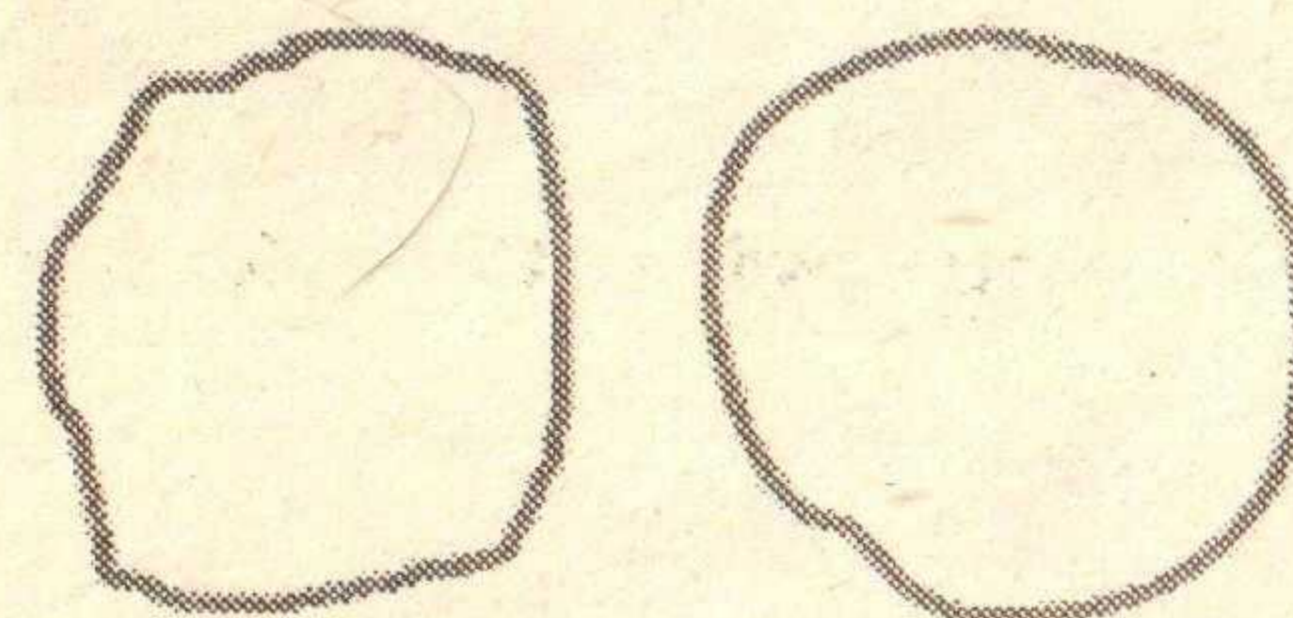
**Texture** — параметр текстуры бумаги. Если бумага имеет текстуру, то надо задать и ее зернистость.

**Bleed** — имитирует эффект истончения мазка по мере обеднения краски на кисти. Особенно это заметно на акварели. Чем длиннее мазок, тем меньше краски остается на кисти, тем меньше плотность краски в конце мазка.

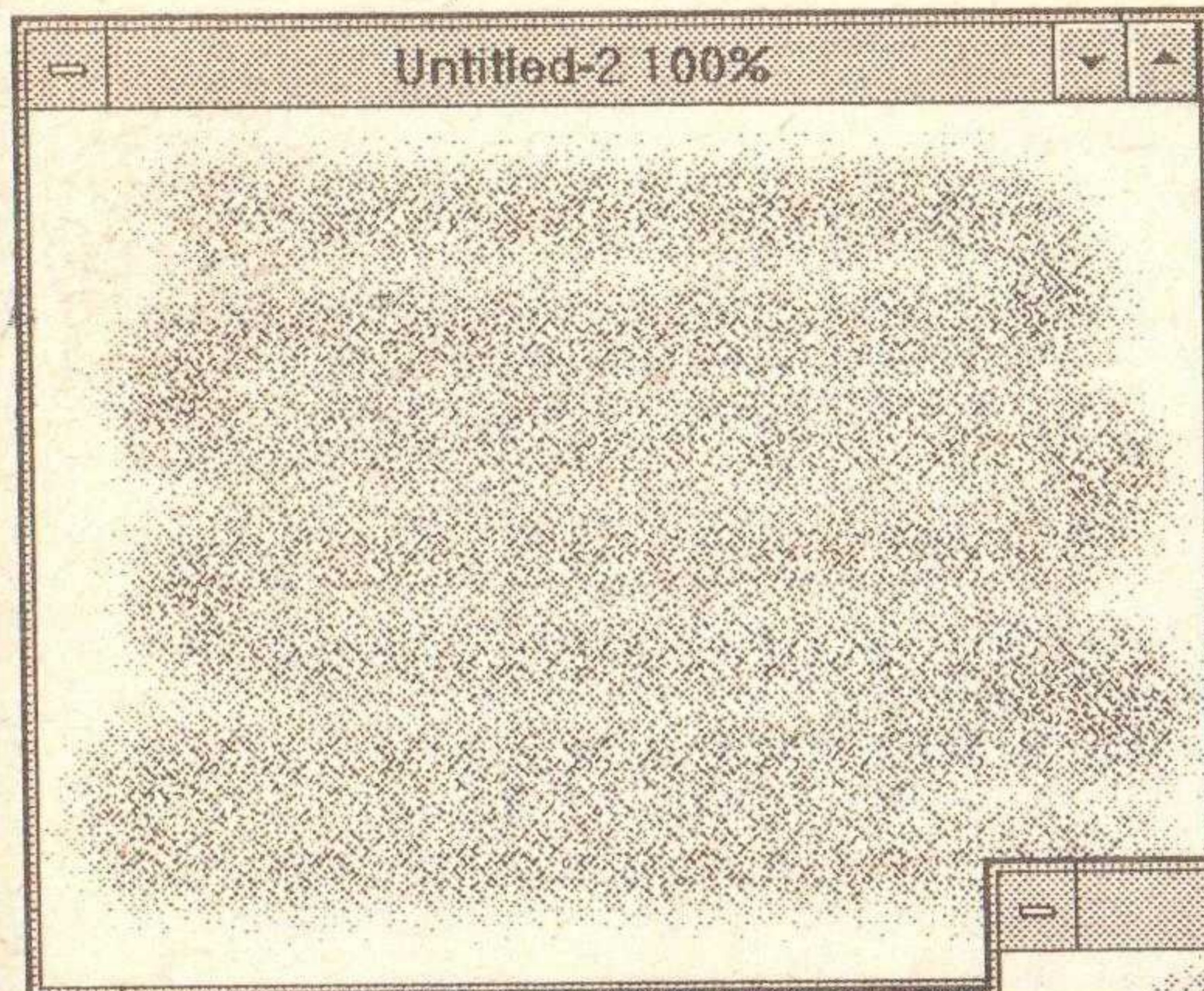
**Blackness** — имитирует способ смешивания той краски, которую накладывают и той, на которую накладывают мазок. При нулевом значении этого параметра происходит аддитивное сложение цветов. При максимальном — субтрактивное. Поясним на примере. Если красную масляную краску положить на одно место два раза, она от этого темнее не станет. Может быть наоборот, чуть ярче.

Если то же сделать красными чернилами или тушью, то произойдет субтрактивное наложение, то есть в том месте, куда лег второй слой, яркость будет намного меньше.

Таким образом, параметр **Blackness** как бы устанавливает соотношение между отражательными и прозрачными свойствами краски.



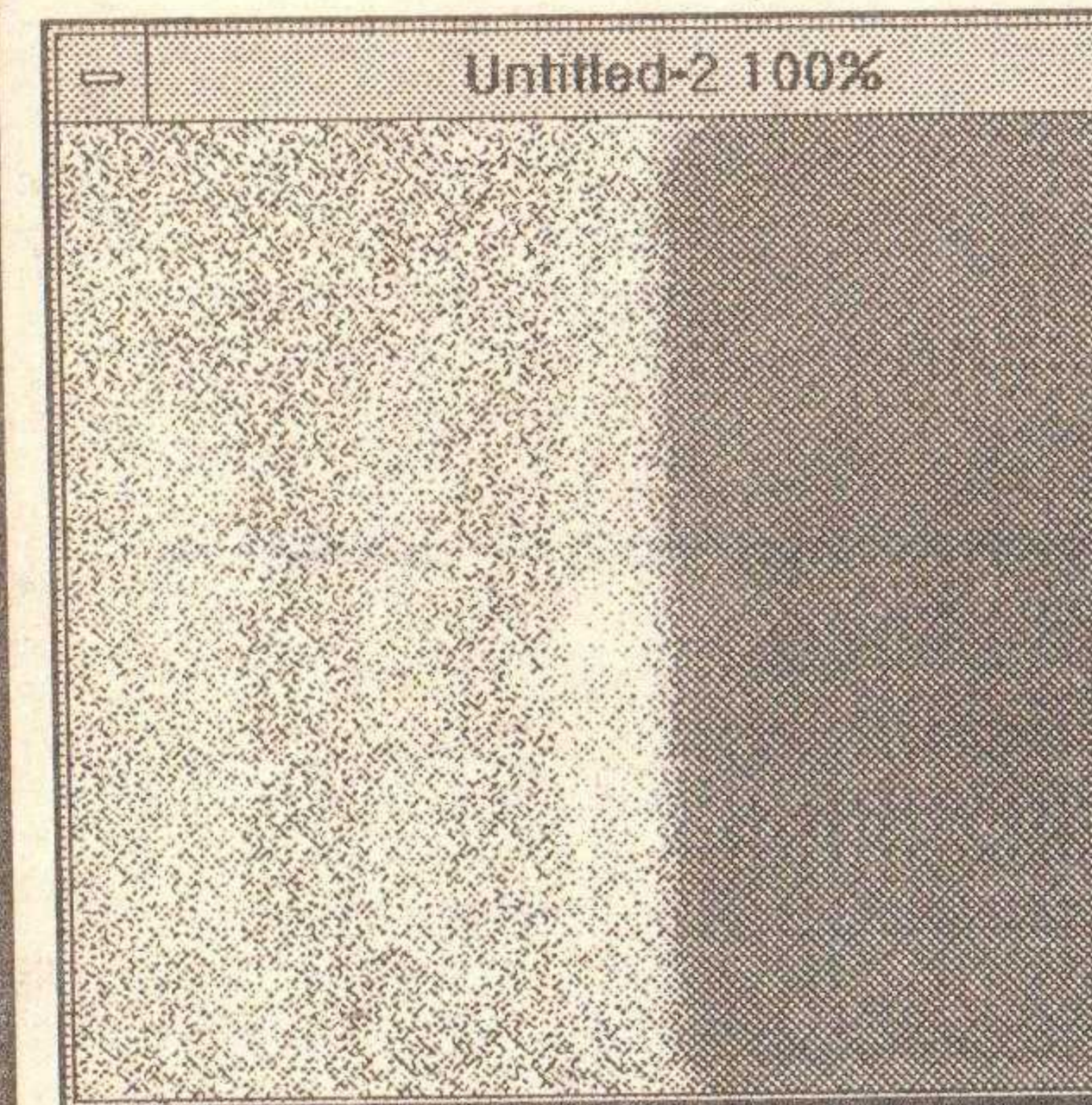
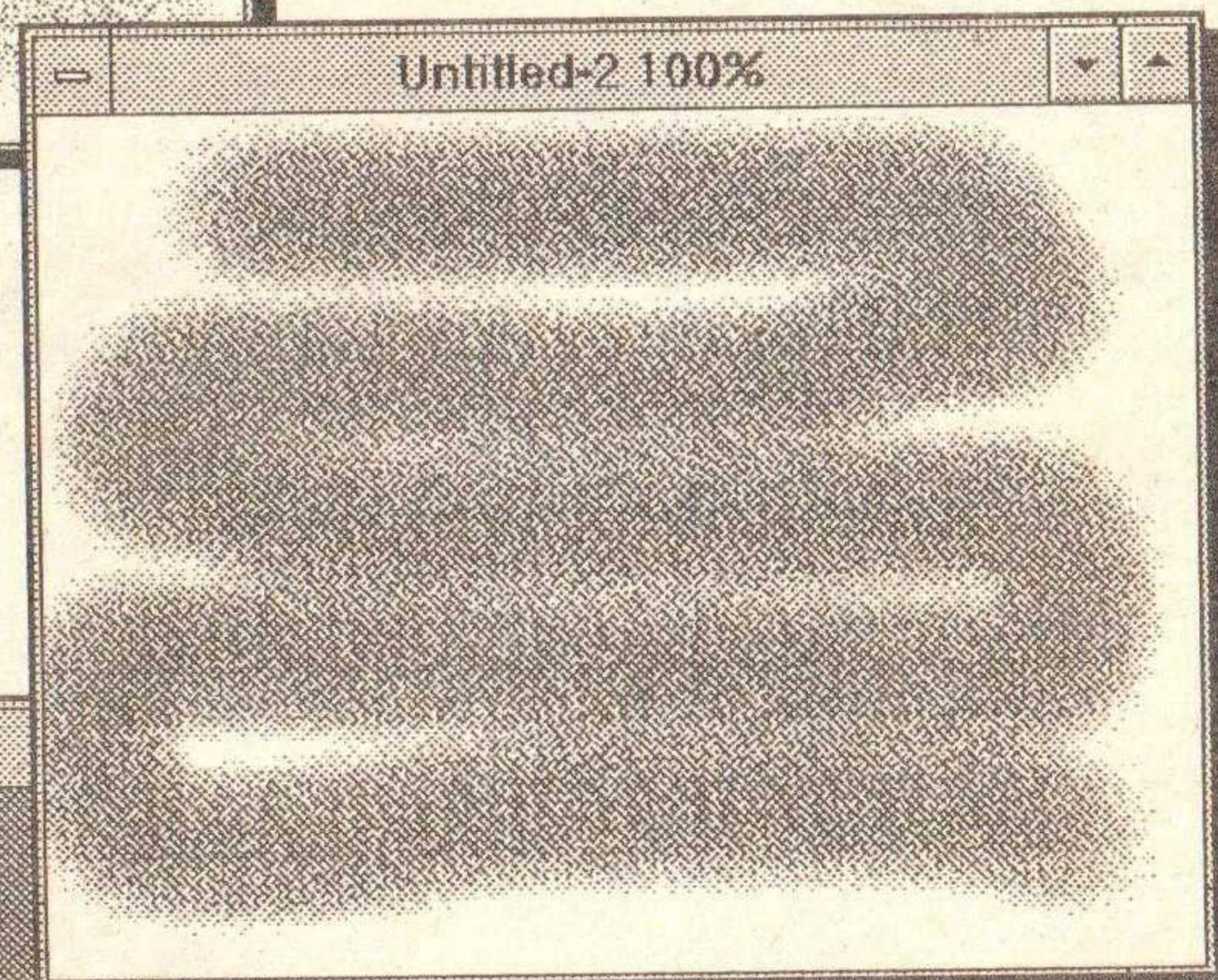
Без сглаживания Со сглаживанием



Физически аддитивное (с суммированием яркости) наложение происходит в тех случаях, когда глаз наблюдает свет, отраженный от краски. В этом случае наложение второго слоя не ухудшит отражения. Так бывает с масляными красками.

Субтрактивное (с вычитанием яркости) наложение происходит тогда, когда глаз наблюдает свет от бумаги, прошедший сквозь прозрачную краску (чернила, тушь). В этом случае наложение второго слоя уменьшает прохождение света от подложки.

**Randomise** — этой опцией Вы можете задать диапазон случайного изменения цвета от мазка к мазку. Тем самым мазки становятся непохожими друг на друга по цвету, а диапазон этой “непохожести” Вы задаете с помощью движков. Здесь же Вы можете выбрать ту цветовую

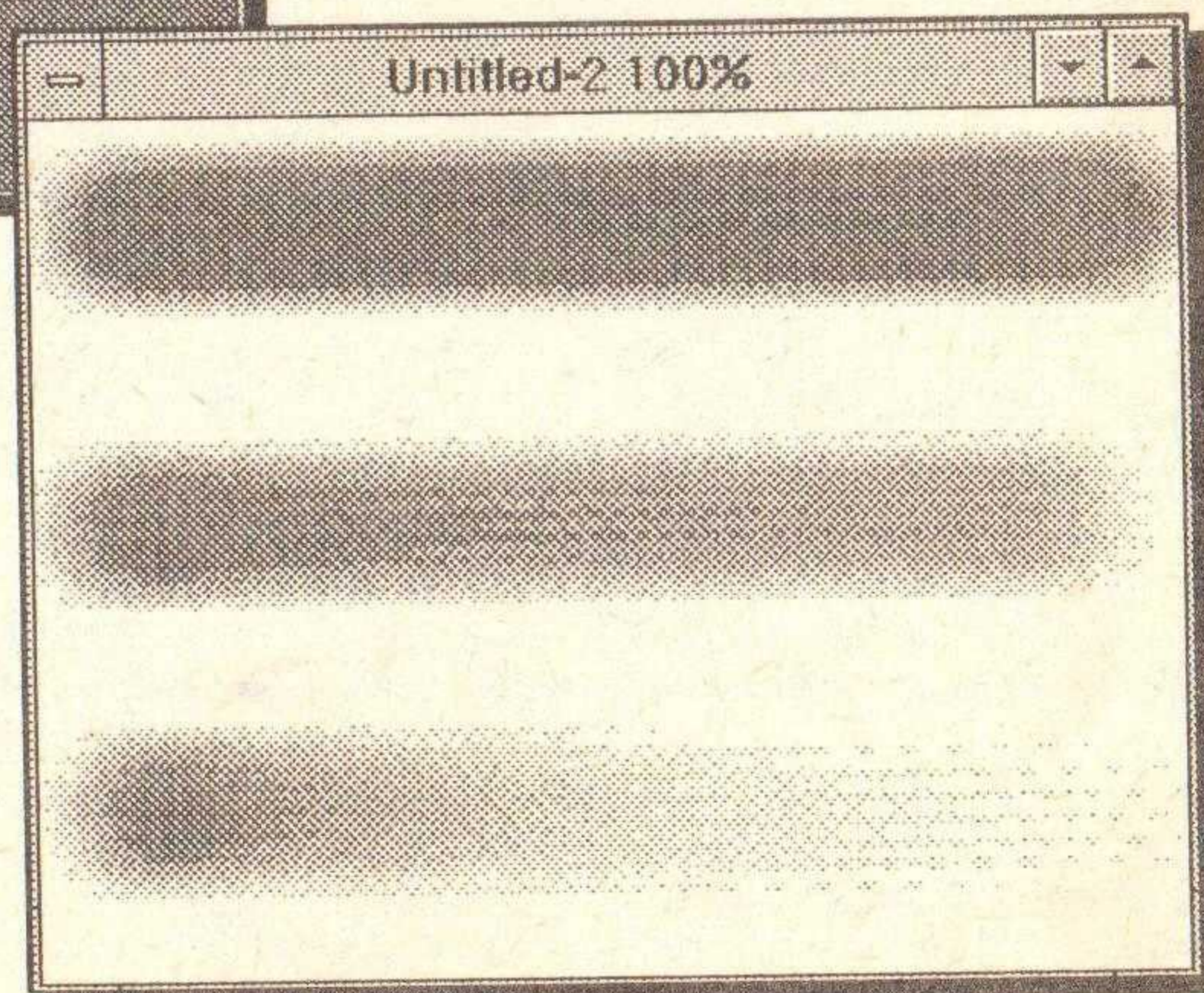


модель, в которой хотите задать значения: **RGB**, **CMYK** и **HLS**.

На этом мы закончим разбор тех возможностей, которые у Вас есть для создания и редактирования кистей, мазков и штрихов. Разумеется, возможность создания своих кистей

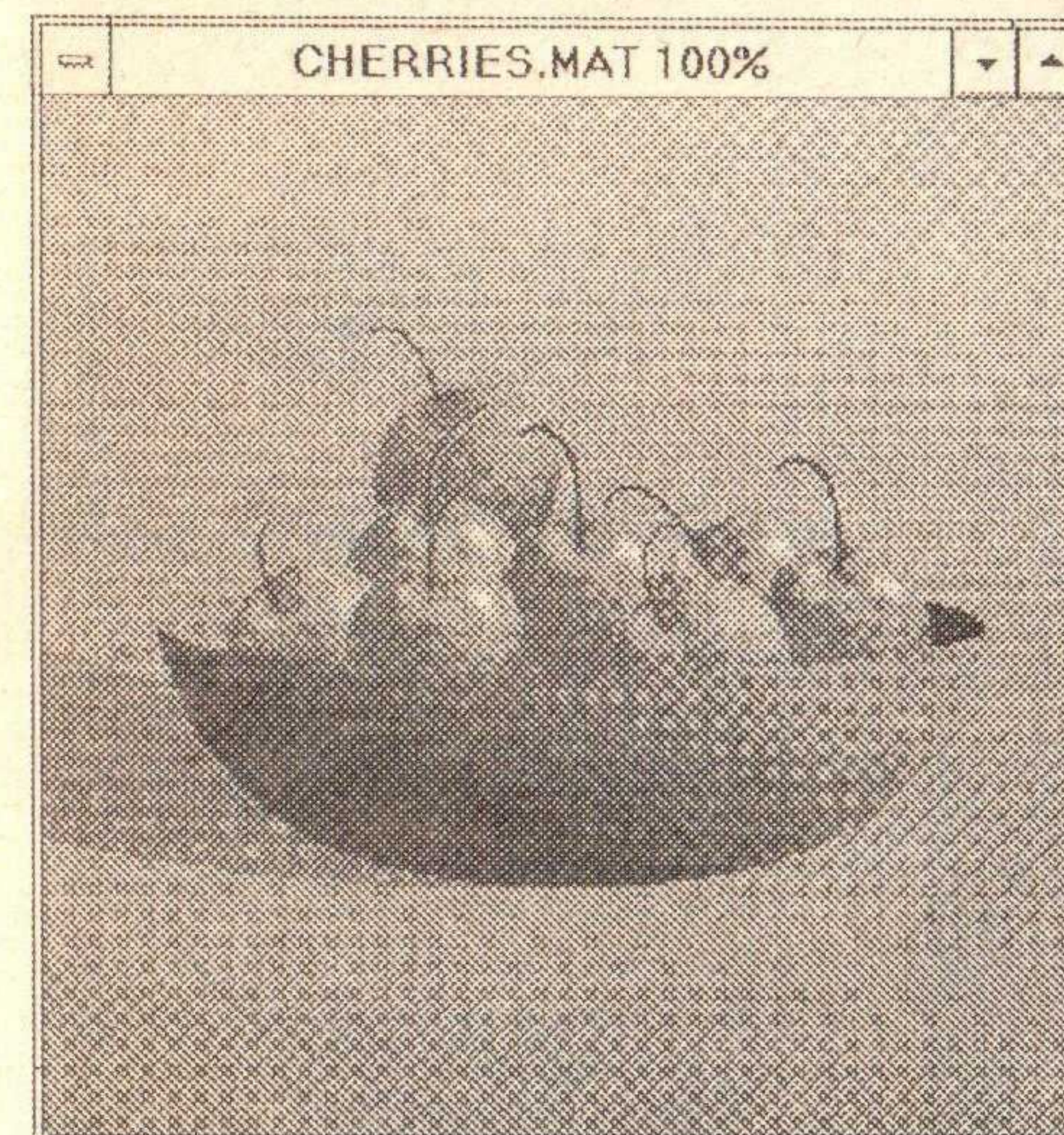
есть и в других графических пакетах, но только в **Fauve Matisse** они поднялись до таких высот, что стали основным (хотя и не единственным) достижением программы.

Теперь Вы можете поэкспериментировать с “Набивкой”, самостоятельно задавая параметры кисти и мазка. Уверены, что Вам удастся получить интересные результаты, а мы пока пойдем дальше и рассмотрим другую сильную сторону программы — возможность работы с объектами.



## Работа с объектами или эксперимент номер три...

Сегодня умение работать с объектами — это обязательная черта всех графических пакетов. О таких говорят, что они — “объектно ориентированны”



Что же такое “объект”? Это самостоятельный графический образ, с которым можно манипулировать, как с единым целым. Например, если Вы нарисовали комнату, а в ней объекты: Стол, стул, диван, телевизор, то теперь можете каждый из этих объектов перемещать и трансформировать так, как Вам заблагорассудится. Вы можете взять объект “стул”, разложить его на составляющие объекты — четыре ножки, сиденье и спинка, изменить их размеры и после этого собрать из них другой объект — стул, отличающийся размерами и формой.

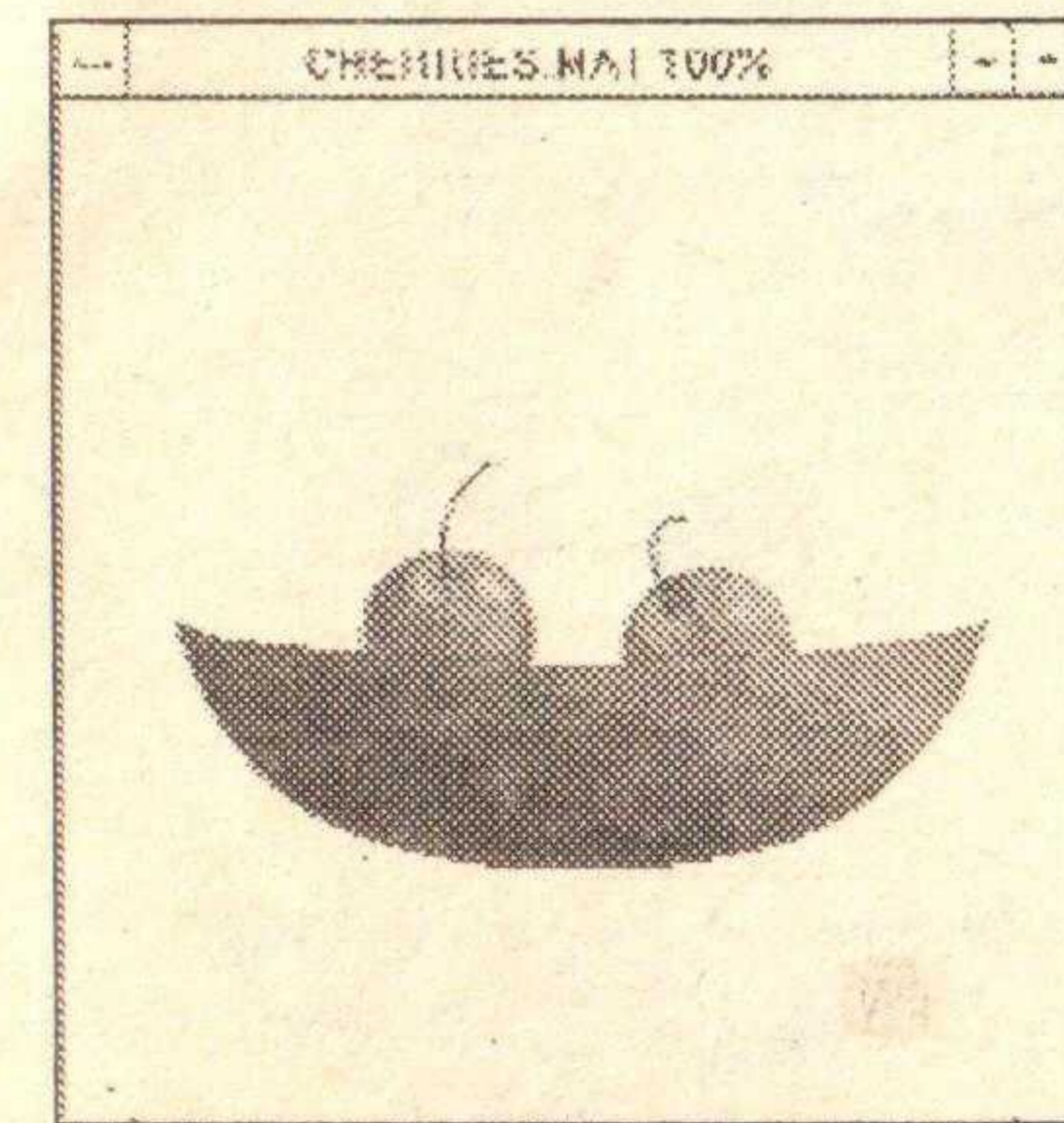
Сила объектов в том, что с ними можно делать все, что угодно. Их можно объединять в группы (и тогда вся группа рассматривается как один независимый объект), их можно копировать, перемещать, поворачивать, сохранять, загружать, наклеивать на фоновую картинку, переносить из одного окна в

другое (из одного документа в другой). Из готовых объектов можно собирать библиотеки, тогда создание новой картинки превратится не столько в рисование, сколько в конструирование ее из готовых объектов. Такие готовые объекты называют клипартами.

Но есть и противоположная задача — не “собрать” картинку из объектов (клипартов), а наоборот разобрать готовое изображение на объекты. Чаще всего это делают с фотографиями. Существуют коллекции художественных фотографий, записанных в так называемом формате **Photo CD**. **Fauve Matisse** понимает этот формат и позволяет работать с высококачественными фотографиями, записанными на лазерном диске.

Давайте посмотрим, как это делается. Из прилагающихся к про-

*Существуют специальные программы для того, чтобы ретушировать и править фотографические изображения. Наиболее известна **Photoshop**. У программы **Fauve Matisse** совершенно иная задача. Она служит для того, чтобы во-первых из готовых фотографий делать художественные клипарты, а во-вторых для превращения фотографических изображений в художественные с одновременной стилизацией “под известных художников”.*



грамме картинок загрузим миску с черешней — **cherris.mat**. Вот она, перед Вами. Если посмотреть на нее в цвете, то трудно отличить ее от настоящей фотографии.

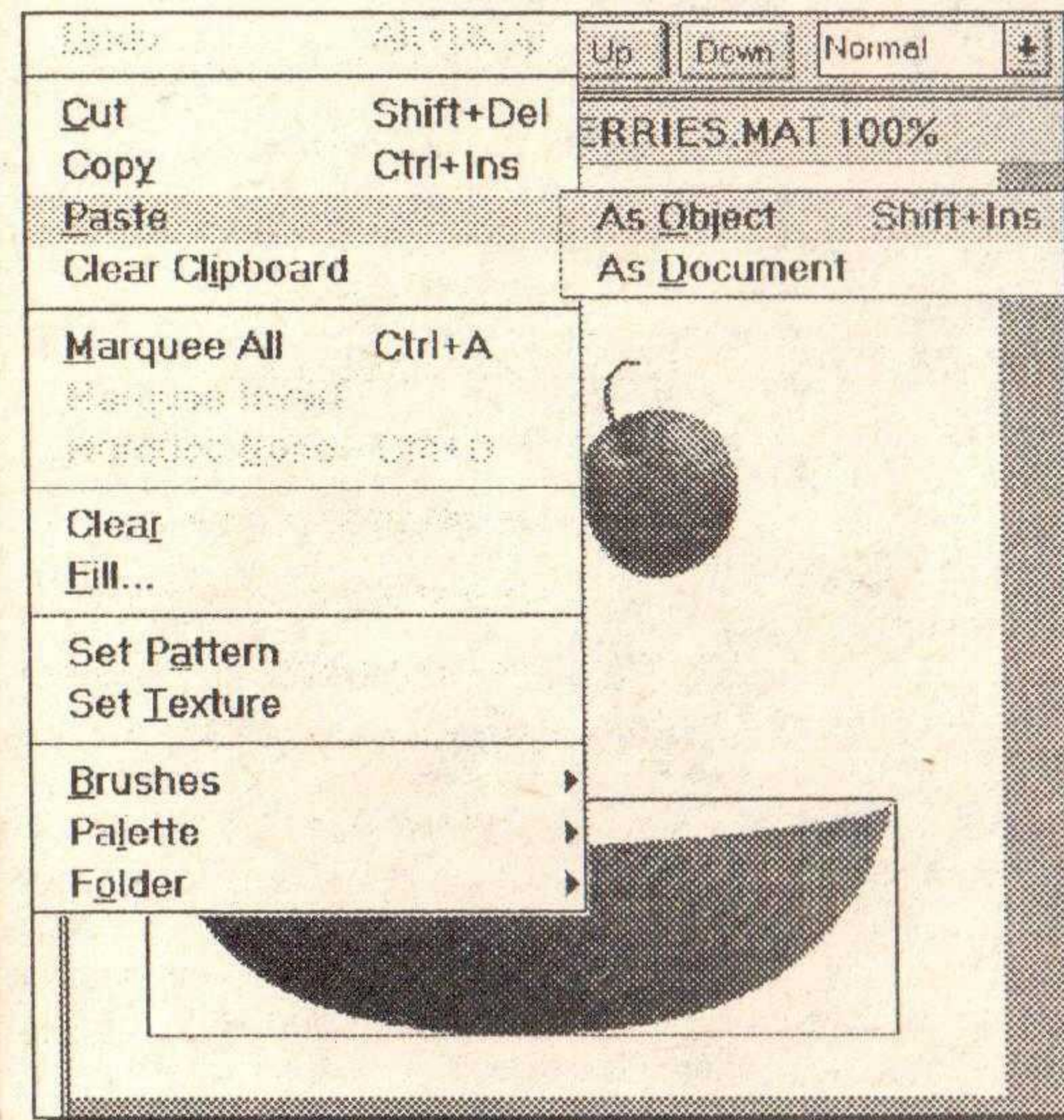
Теперь очистим картинку кнопкой **[Clear]**. Команда **Clear** работает таким образом, что удаляет все выделенные объекты и заменяет их на белый цвет. Поскольку мы картинку с черешней только что загрузили и ничего с ней не делали, то никаких выделенных объектов на ней нет.

В тех случаях, когда выделенных объектов нет, команда **Clear** зачищает фон. Этим мы и пользовались, когда вычищали вазу с цветами в наших первых экспериментах.

Итак, дали команду **[Clear]** и с удивлением видим, что картинка очистилась далеко не вся. У нас осталась миска и пара ягод. Нетрудно догадаться, почему так произошло. Очевидно, они не относились к фоновой картинке, а были наклеенными на нее объектами.

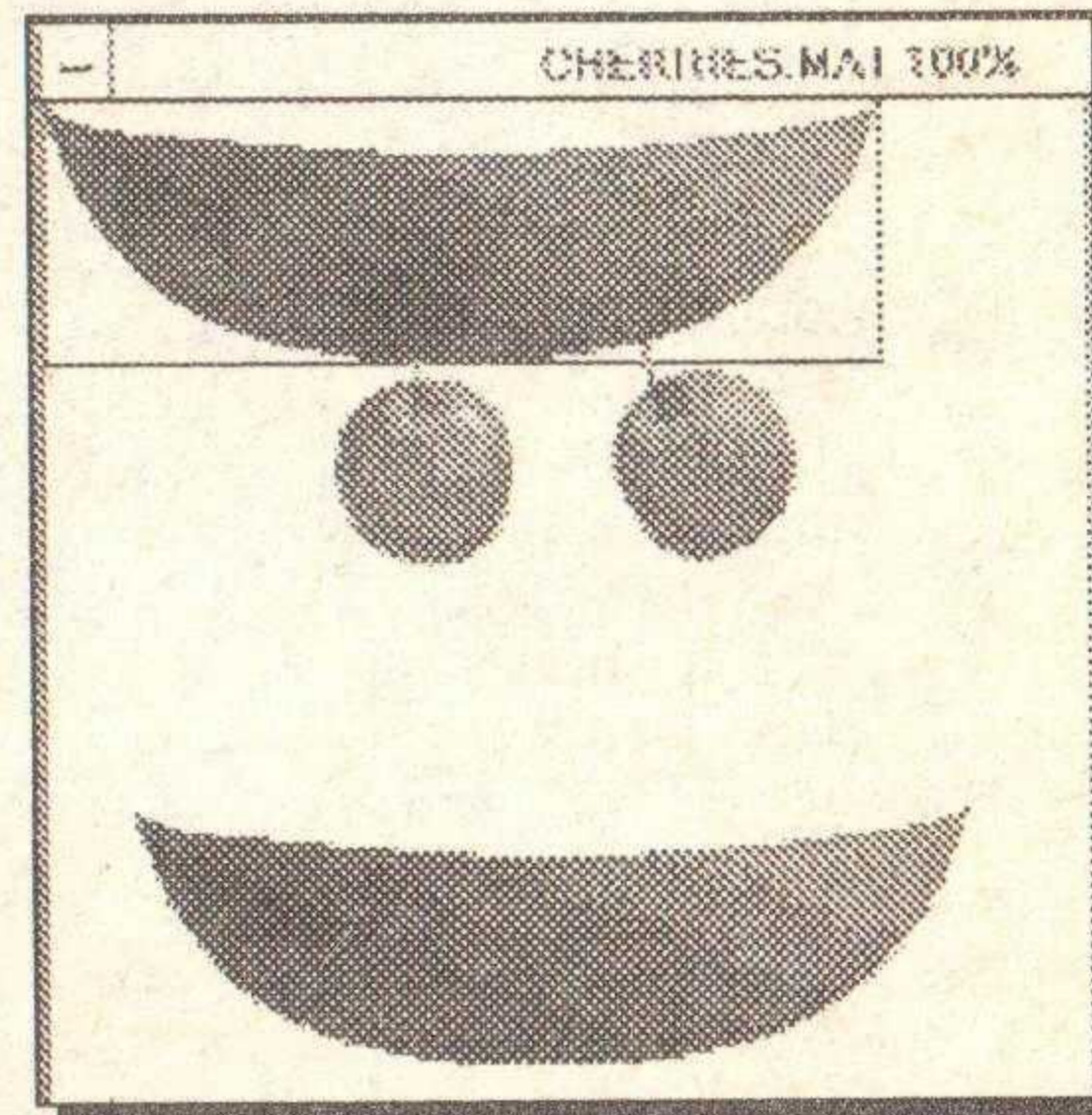
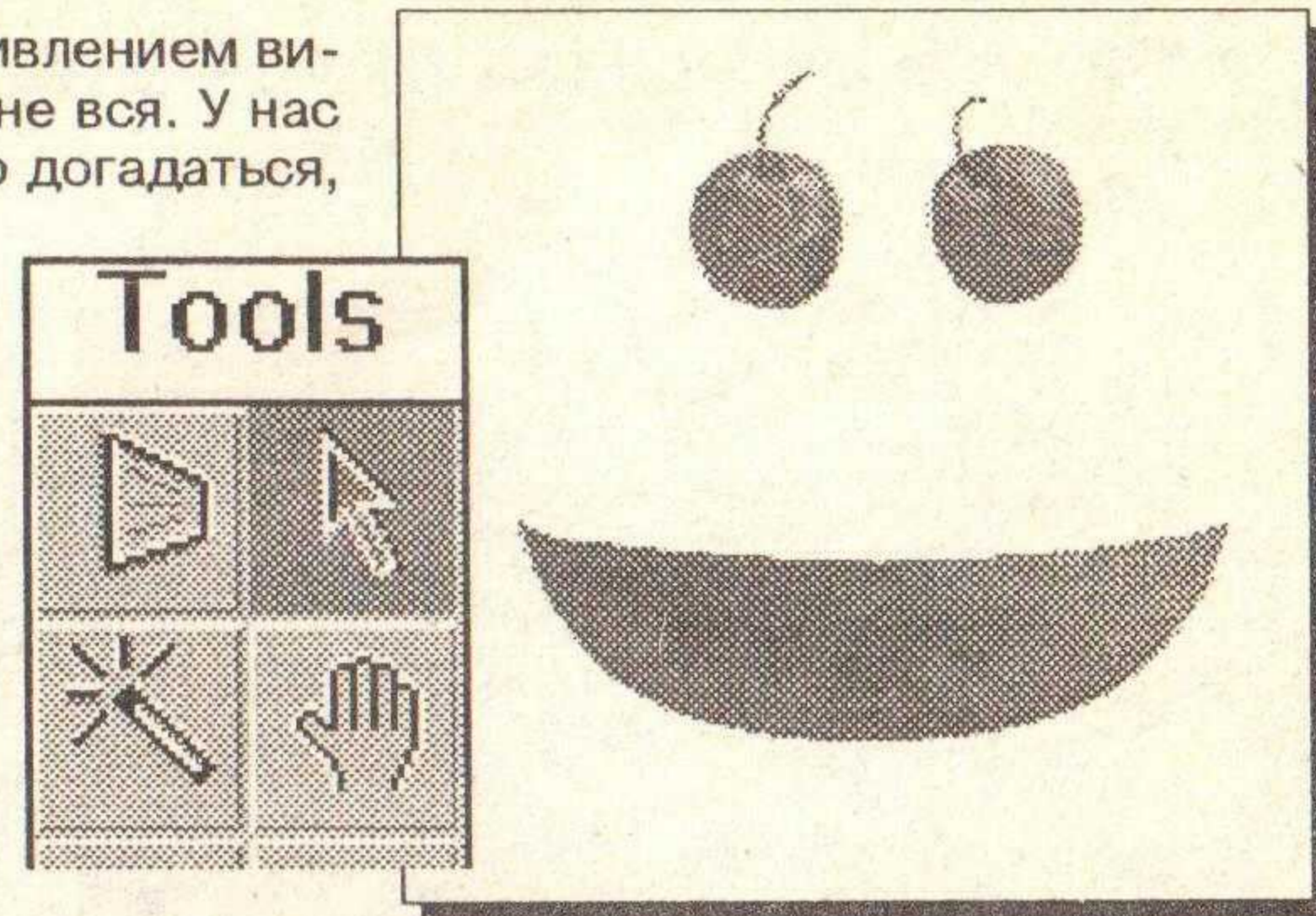
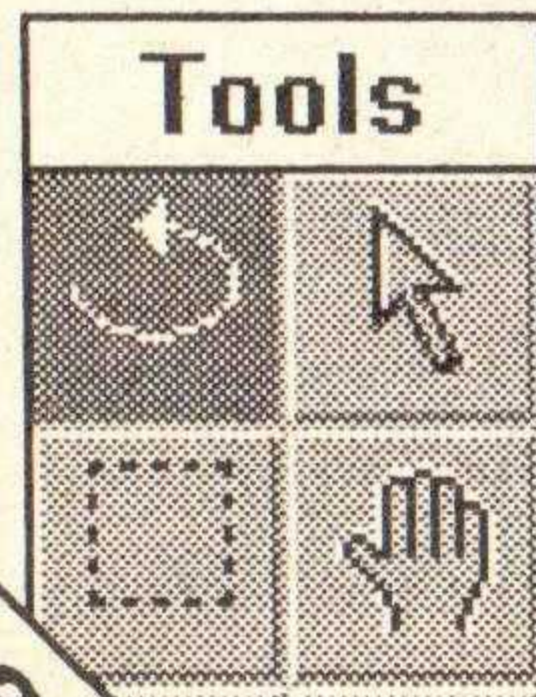
Справа, в меню инструментов **[tools]** есть инструмент, похожий на стрелку. Он служит для выбора объектов. Ткнем в него мышкой. Курсор примет форму стрелки. А теперь этой стрелкой выберем и растащим все три наши объекта — миску и две ягоды.

Теперь попробуем копировать объекты. Выделим миску, войдем в меню **[Edit]** и дадим команду **[Copy]**. Теперь изображение нашего объекта (миски) скопировано в буфер системы **Windows**. Его оттуда можно напечатать на экран командой **[Edit] [Paste] [As Object]**. Теперь у нас две миски.

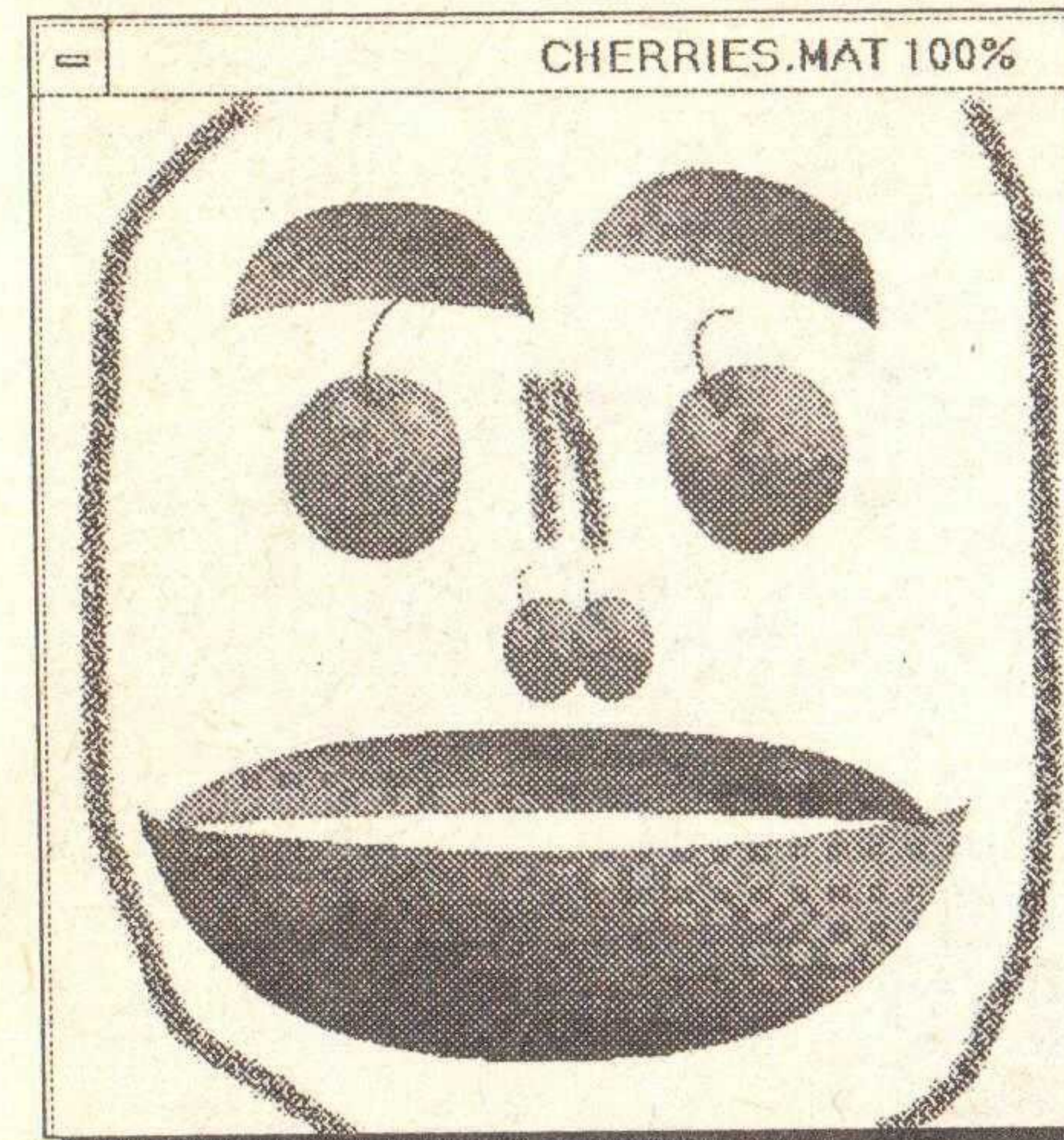
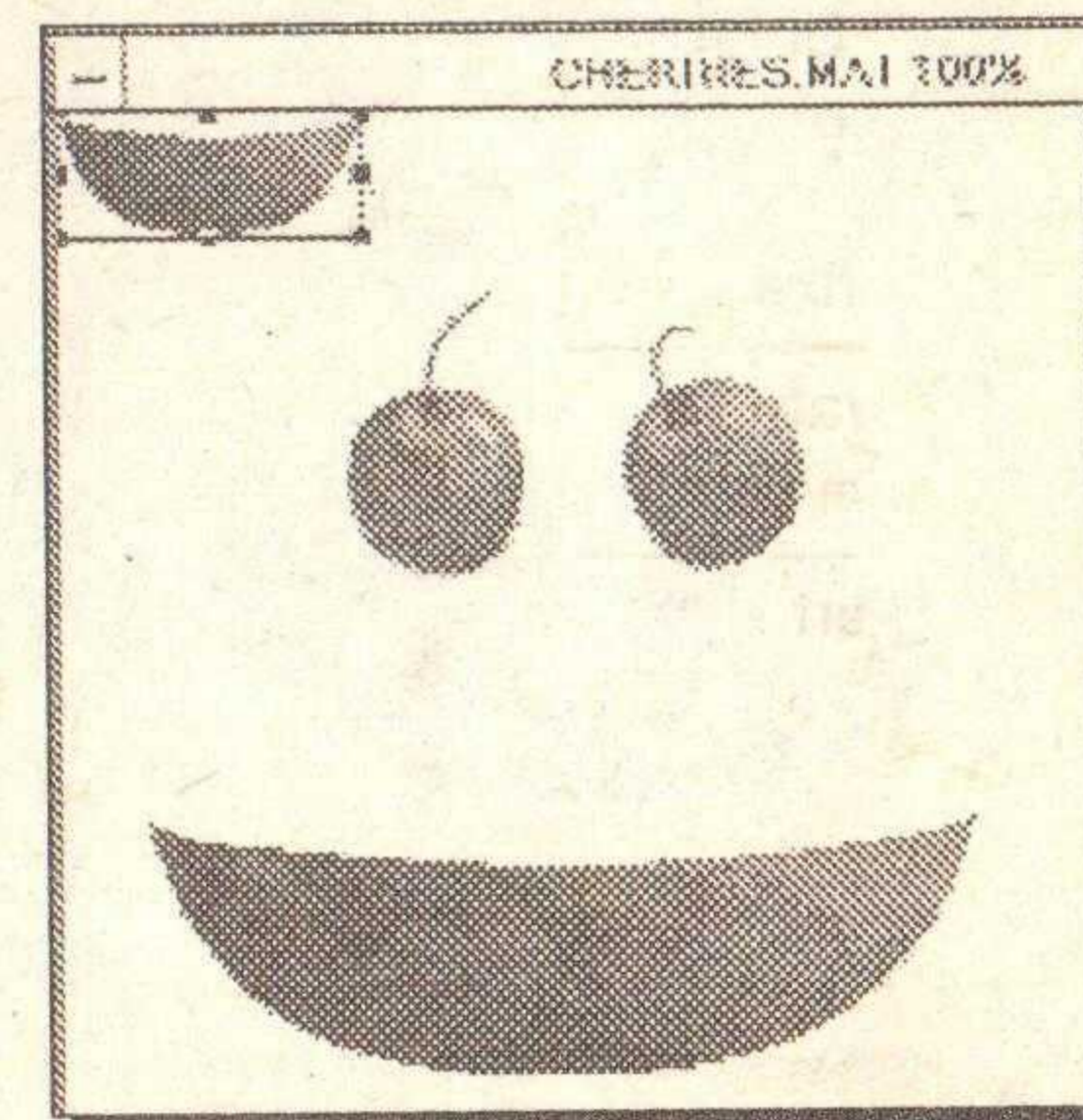


той стрелкой, которой объекты выбираются. Как только Вы выберете этот инструмент, Ваша рамка вокруг объекта преобразится и на ней появятся узлы. За эти узлы рамку объекта можно растягивать и сжимать. (Курсор мышки устанавливается на узел, после чего нажимается и удерживается левая кнопка. Если мышку двигать, не отпуская кнопки, объект будет растягиваться или сжиматься. Такая операция называется протяжкой или буксировкой мыши). Уменьшив размер миски примерно в три раза.

Объекты можно не только растягивать и сжимать, но и вращать. Для этого служит другой инструмент, который находится

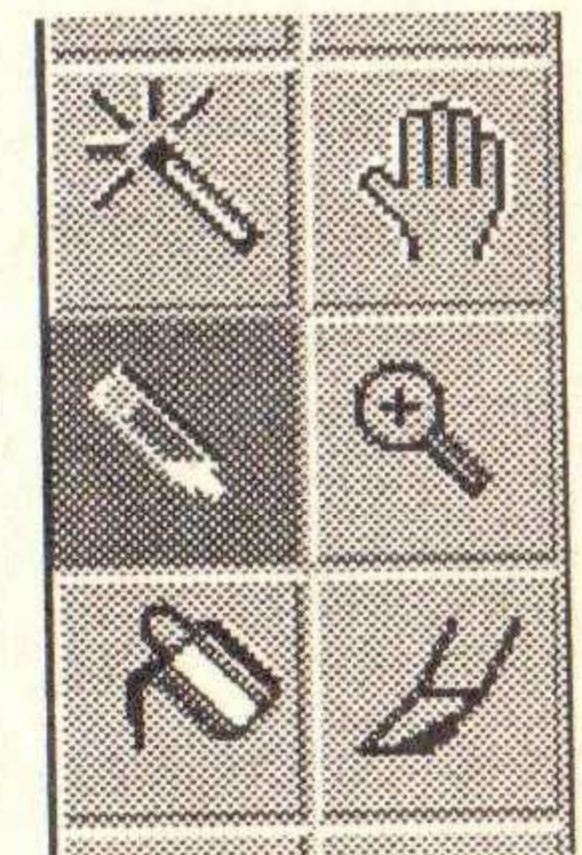
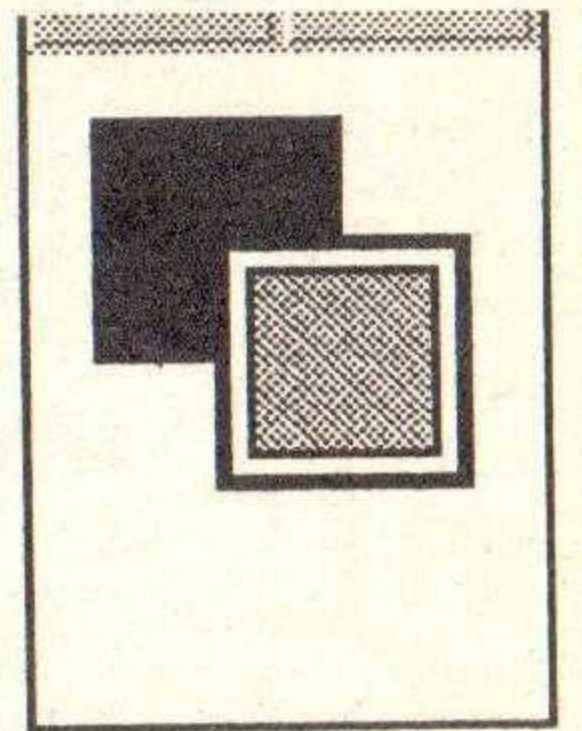


Наш следующий эксперимент — трансформация объекта (изменение его формы). Для этого служит другой инструмент. Он находится рядом с



дет. Объект надо "бросить". Это можно сделать командой **[Object] [Select None]** или просто клавишами **Ctrl-Z**.

Для того, чтобы избрать цвет, можно дважды щелкнуть по иконке, задающей цвета переднего и заднего плана. Но если Вам нужен какой-то конкретный цвет, который уже присутствует на картинке, то есть удобный инструмент. Он называется "Пипетка". Иногда, в некоторых программах его называют "Анализатором". Если из меню **[Tools]** выбрать "пипетку", а потом ею ткнуть в какую-либо точку Вашей картинке, то "пипетка" определит, какой цвет находится в данной точке и установит этот цвет в качестве рабочего.

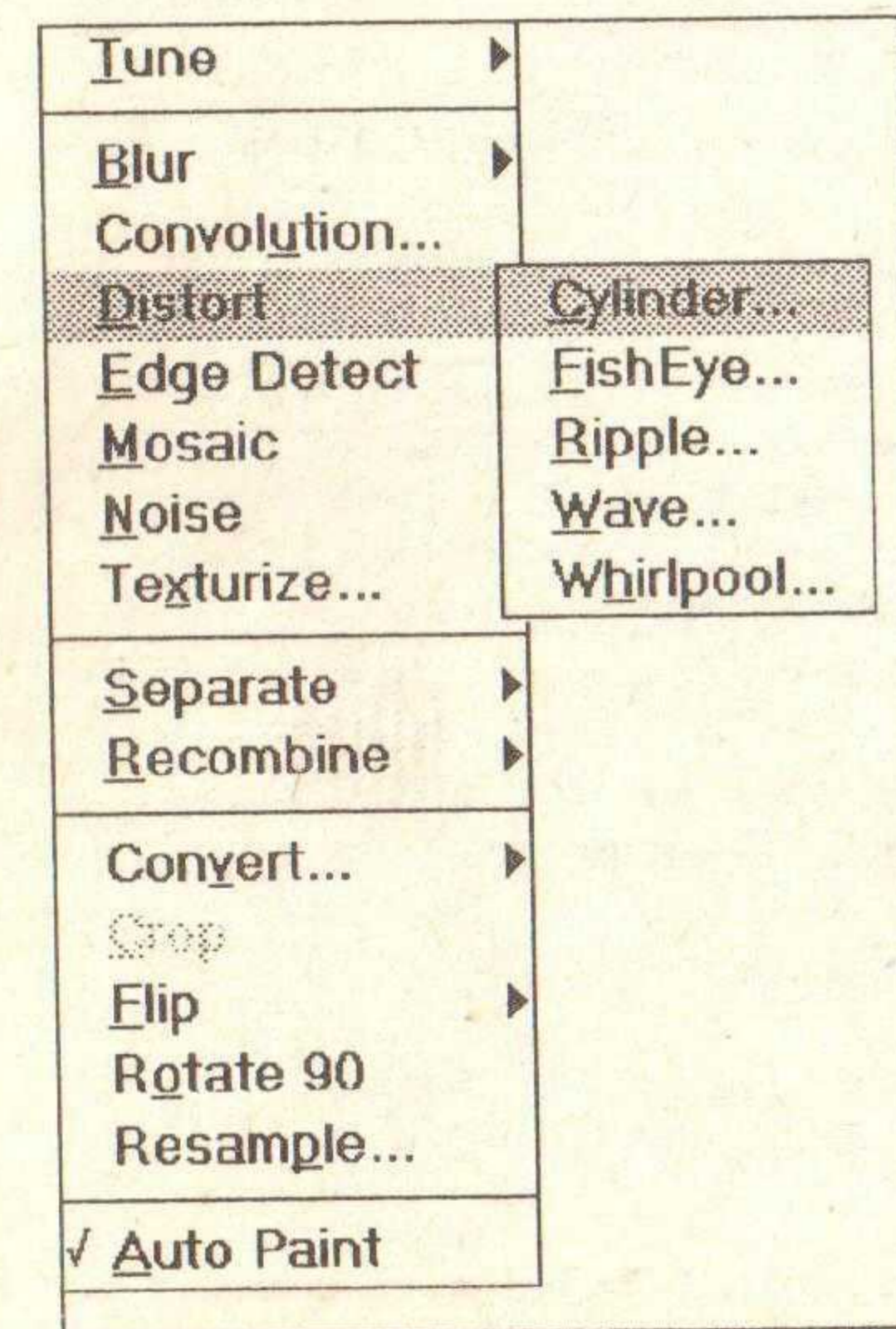


## Эксперимент последний

Разумеется, мы не охватили и десятой части команд и функций программы. Но такой задачи у нас и не было. Подробное описание работы с **Fauve Matisse** занимает не одну сотню страниц и, наверное, трудно ожидать, что оно появится на русском языке. Не хватает книг по программам, которые у всех "на слуху" и здесь не до "Матисса".

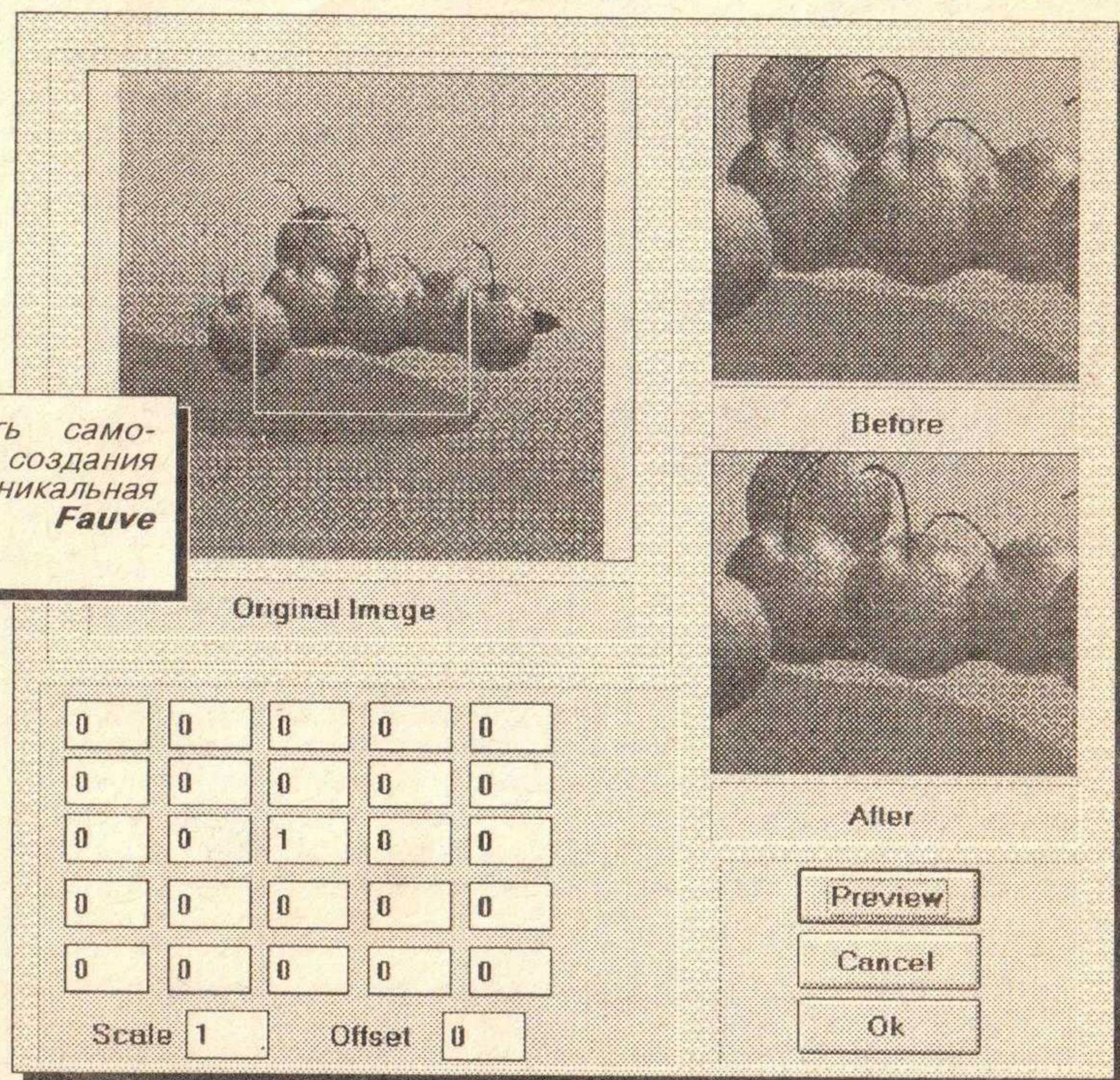
Нам только остается надеяться, что своей цели мы достигли — представили Вам краткий очерк по работе с очаровательной системой и теперь Вы сможете двигаться сами, находя в ней новые прелести и новые возможности. Попробуйте, Вы обязательно убедитесь, что это интереснее многих и многих игр. Но прежде, чем расстаться до следующего выпуска, нам бы хотелось обратиться к тому, с чего обычно начинают знакомство с графическими редакторами — к фильтрам. Фильтры — это процедуры, которые могут так трансформировать готовое изображение, что сам автор его не узнает.

Издаваться над картинками, прогоняя их через фильтры, страшно увлекательное занятие. Их можно растягивать, сжимать, смотреть на них через линзы, напускать туману, закручивать вихри и делать многое-многое другое. Обычно освоение новых графических систем и начинается именно со знакомства с их фильтрами.



Массу таких фильтров Вы найдете в меню **[Image]**. Подгрузите какую-нибудь картинку, войдите в это меню и попробуйте различные варианты трансформации изображения, давая после каждой попытки команду **[Undo]**, чтобы вернуться к исходному положению. Вы увидите, что многообразие фильтров ставит программу **Fauve Matisse** в один ряд с лучшими графическими редакторами сегодняшнего дня.

Возможность самостоятельного создания фильтров — уникальная особенность **Fauve Matisse**.



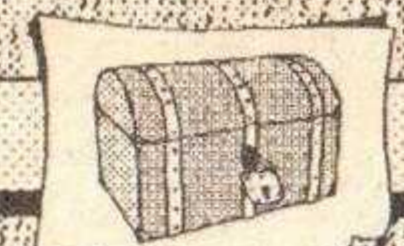
Но если бы дело было только в этом, мы бы, наверное, не стали о фильтрах и упоминать. Самое потрясающее состоит в том, что теперь Вы можете не только довольствоваться теми немногими готовыми фильтрами, которые предоставляют Вам программы. Здесь Вы можете создавать их сами.

Для этого служит раздел **[Convolutions]** меню **[Image]**. Конволюция — это матричный метод преобразования изображения. На основе этого метода строятся некоторые фильтры. Суть метода состоит в том, что изображение преобразуется так, чтобы каждый пиксел трансформировался с учетом того, что есть в соседних с ним пикселах.

Программа предоставляет Вам матрицу 5X5. Обрабатываемый пиксел находится в центре, там стоит коэффициент 1. Влияние соседних пикселов учитывается с некоторым "весом". Посмотрите на рисунок. В исходном состоянии этот весовой коэффициент равен нулю, то есть фильтр пока не работает. Но если Вы проставите в клетках матрицы какие-то значения, то фильтр начнет работать.

Алгоритм расчета следующий. Цветовые значения из соседних пикселов, умноженные на весовой коэффициент, суммируются между собой, потом результат делится на масштабный фактор **Scale** (его тоже можно задать) и к итогу прибавляется величина смещения **Offset** (тоже задается). Кстати, смещение может быть и отрицательным. Одним словом, экспериментируйте, пробуйте, творите.

Желаем Вам творческих успехов и уверены, что дальше Вы разберетесь с программой сами. Ну, а если что-то не получится, готовы ответить на Ваши вопросы.



# FX FIGHTER

Philips Media, Argonaut, 1995

## Общие спецудары

Условные обозначения:

- , → — вперед (на врага)
- ←, ← — назад (от врага)
- ↑, ↑ — вверх
- ↓, ↓ — вниз
- P, P — удар рукой (Punch)
- K, K — удар ногой (Kick)

- , ←, ↑, ↓, P, K — означает долгое нажатие на клавишу;
- , ←, ↑, ↓, P, K — короткое.

- , → — бежать вперед
- ←, ← — бежать назад
- P+← — блок
- ↑+K
- ↑→+K
- ↑←+K
- ↑→+K — удар ногой с подпрыгиванием вперед
- ↑+K — удар ногой с подпрыгиванием вверх
- ↑→+P — удар рукой с подпрыгиванием вперед
- ↑+P — удар рукой с подпрыгиванием вверх
- K (пригнувшись) — удар ногой пригнувшись
- P (пригнувшись) — удар рукой пригнувшись
- ↓→+P, ↓←+P — перекаты

## Удары

- , ←, P — два удара рукой, а затем ногой
- , →+P — боднуть противника головой
- , →, P — удар в лицо (вплотную)
- ↑+P — удар по уху
- ↓+K — средний удар ногой
- ←, P — удар рукой с вращением
- +P — толчок плечом
- ↓+P — сильный удар рукой
- , ↓+P — захват колена (вплотную)
- , ↓, ←+P — подхват и бросок
- ←, →+P — косой апперкот

## Комбинации

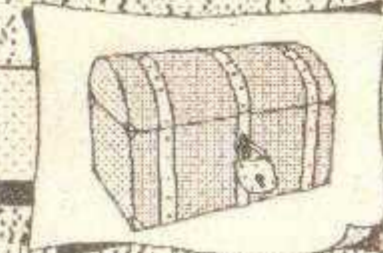
не всегда простая последовательность первой и второй комбинации

- ↑→, P » → ↓+K
- ←+K » → →+K
- ←, P » → →+P
- +P » → →+K
- +P » → ←↓+P
- +P » → ←+P
- +P » → ↓+K
- ↑+P » → →↓+P
- ↑, K » → ←+K
- ↑, K » → K
- ↑, K » → →+P

# Jake

бывший телохранитель





## Siren

почти русалка

### Комбинации

- ↓→+P или  
 ↓←+P »→ ↓→+K (подсечка с переката)  
 P »→ P »→ P  
 P »→ P »→ P »→ K  
 P »→ K  
 P »→ P »→ →↓+K  
 P »→ →↓+K  
 P »→ P »→ ←+K  
 →↓+P »→ P »→ P »→ P (пригнувшись)  
 →↓+P »→ P »→ P »→ P »→ K (пригнувшись)

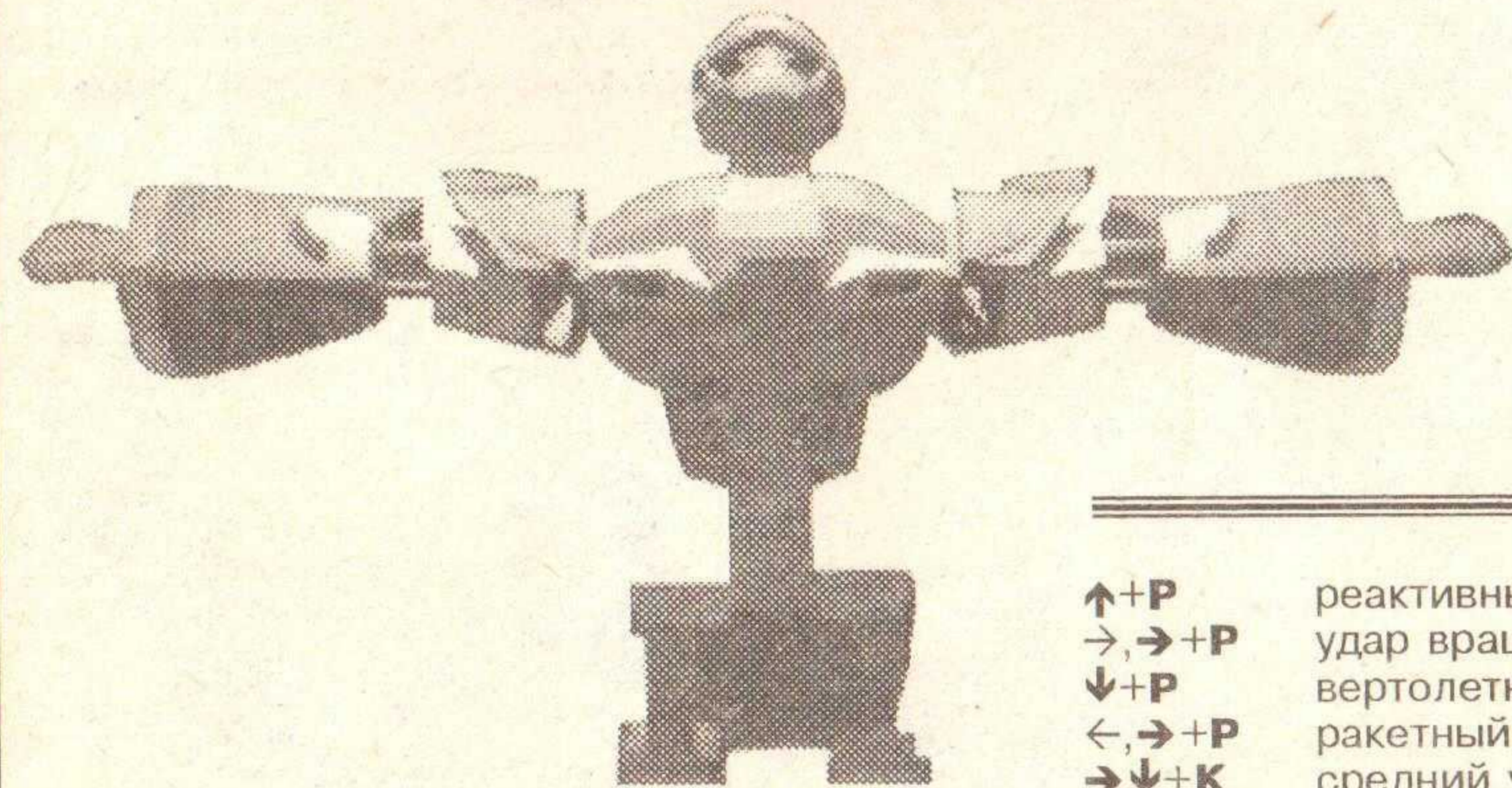
### Удары

- ↑+P бросок с левитацией (вплотную)  
 ↓→+K подсечка на бегу (с бега)  
 ←↓+P бросок назад (вплотную)  
 ↓→+P апперкот (пригнувшись)  
 ←+K обратный удар ногой  
 →↓+K средний удар ногой  
 ↑←+K удар-сальто назад  
 →,→,K "прыжок лосося"  
 →+K коленом в пах



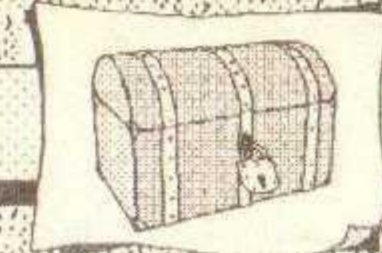
## Cyben

робот-боец



### Удары

- ↑+P реактивный бросок  
 →,→+P удар вращением руки  
 ↓+P вертолетная атака  
 ←,→+P ракетный удар рукой  
 →↓+K средний удар ногой  
 →+P электрический удар  
 ↓+K круговой удар ногой  
 →+K высокий удар ногой  
 ←+K обратный удар ногой  
 →,→+K двойной удар ногой  
 ↓,↓←+K подсечка



## Kiko

женщина в красной одежде

### Удары

- ,→,P двойной удар коленом (вплотную)  
 ←,→,K удар двумя ногами в прыжке  
 ←+K удар ногой с разворотом  
 →,K удар ногой сверху в низ  
 ↓←+K подсечка с разворотом  
 →+P удар двумя кулаками  
 ↓+K круговой удар ногой  
 →↓+K средний удар ногой  
 →,→,K двойной удар ногой  
 K,K тройной удар ногой  
 ←,→,P метательная звезда  
 ←↓+P бросок с колена  
 →+K коленом в пах



## Ashraf

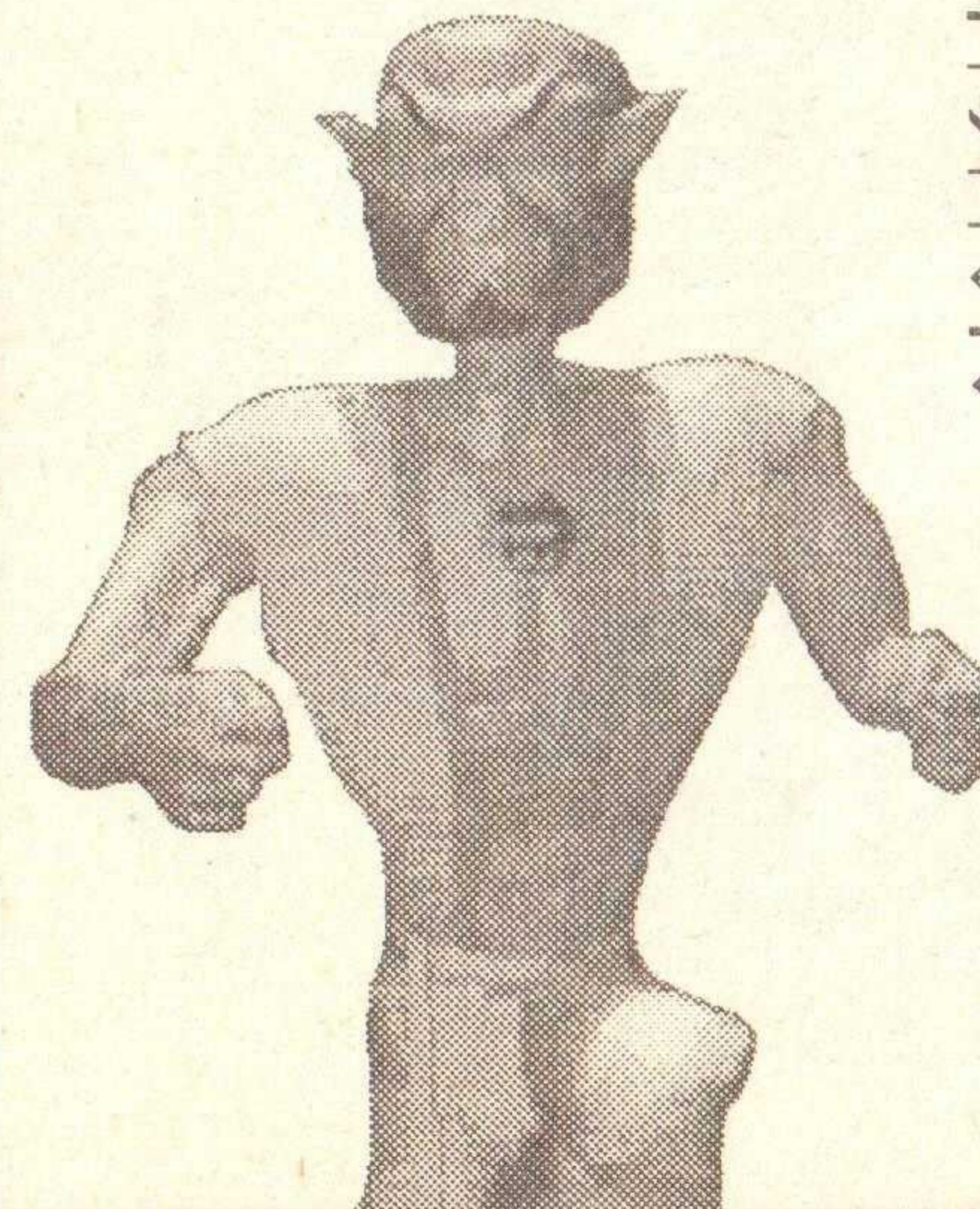
обладает психическими способностями

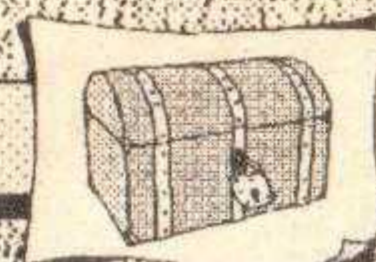
### Удары

- ,←,P два удара рукой, затем ногой  
 →,↑+P бросок с разворотом (вплотную)  
 →,↓,←↓+P бросок на спину  
 →,↓,→+P психический толчок  
 ←,→+P огненный шар  
 ↑,K удар в прыжке с разворотом  
 →+P средний удар рукой  
 →,←,↓+K удар ногой в прыжке с рук  
 ↓+P сильный удар рукой  
 →,↓,P атака локтем  
 →,←+K удар скорпиона  
 ←,P сильный апперкот  
 →↓+K средний удар ногой  
 ←↓+K быстрый удар ногой

### Комбинации

- ,↓+P »→ →↓+P  
 ←+K »→ →+P  
 ←+K »→ P »→ P  
 ↑,K »→ →+P  
 ↑+K »→ ↓+P »→ P  
 ↑+K »→ ←↓+K  
 ←,P »→ →+P  
 →+P »→ ↑+K »→ →+P  
 →+P »→ P (держать) »→ ↓  
 →+P »→ →+P  
 →,↓+P »→ ↓+P  
 →,←+K »→ →+P





## Удары

- +P удар когтями  
 ←,P сильный удар когтями  
 ←+K удар ногой с опоры на четыре конечности  
 →,↓+P двойной апперкот  
 ←,→+K удар в прыжке с вращением  
 ↓+P низкий удар рукой  
 →,↓+K бросок за ногу  
 →,→,K Франкенштейн  
 ↑,K удар в прыжке с разворотом  
 P,P когти и еще раз когти  
 →+K ногой в лицо  
 →+P атака когтями  
 →,←+K атака ногами

## Комбинации

- ,←+K »→ P  
 ↑,K »→ →+P  
 ↑,K »→ → »→ K  
 →+P »→ K

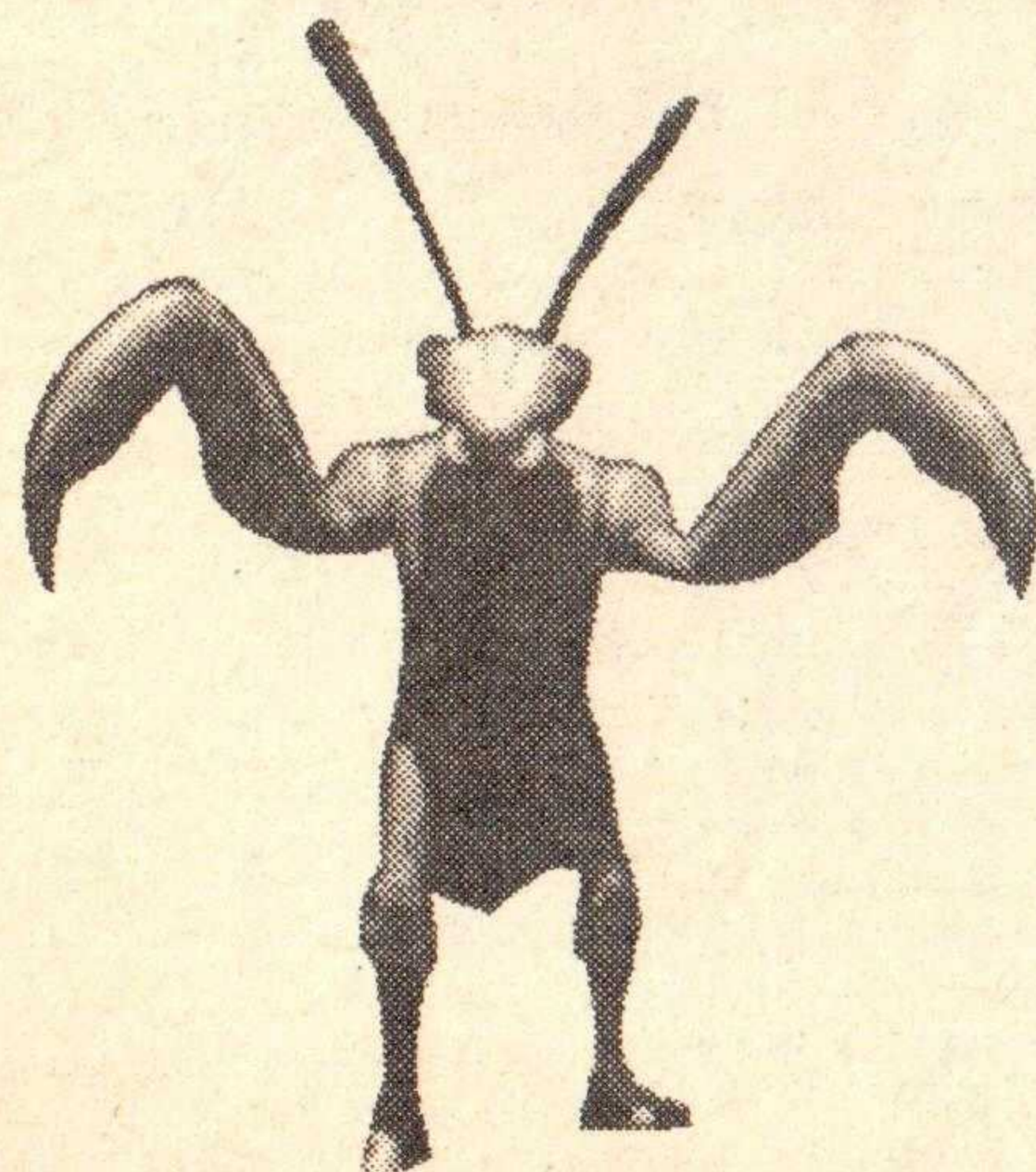
## Sheba

женщина-кошка



## Venam

четвероногое насекомое

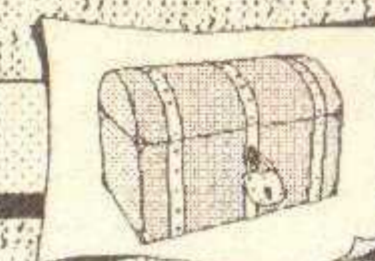


## Удары

- ,P сильный удар рукой  
 ←,→ апперкот  
 ←,K удар коленом  
 →,←,P удар рукой с вращением  
 ←,↓,→+P укус в лицо (вплотную)  
 ←,→,P плевок ядом  
 →,↓+P бросок через голову (вплотную)  
 ←,→+K бросок за ногу  
 →↓+K быстрый удар ногой  
 →,→,↓ подход перекатом

## Комбинации

- ,←,P »→ P  
 →,P »→ P  
 →,P »→ P »→ →+P  
 ←,K »→ ↓+K  
 ↑,→,P »→ ←+P  
 ↑,→,P »→ K



## Magnon

кремниевое  
существо-камень

## Удары

- ↓+P захват и бросок (у ног оппонента)  
 ↓→+P атака перекатом (пригнувшись)  
 →+P удар локтем вперед  
 ←+K медвежий зажим (вплотную)  
 ←,→+P мельничный удар рукой  
 →,→,K дважды топнуть ногой  
 →↓+P бросок  
 →,→,P двойной апперкот  
 ←↓+K быстрый удар ногой  
 →↓+K средний удар ногой  
 ↓+P атака локтем  
 ←,→+K дыхание лавой  
 →+K атака коленом  
 ↑+P двойной удар рукой

## Комбинации

- +P »→ →+K  
 P »→ K

## Rygil

главный босс



Ну просто обязан быть способ играть и за этого персонажа, но он пока неизвестен...



# WARCRAFT II

## Хроники Хьерварда 2

Interplay, Blizzard Entertainment, 1995

© Сергей Бодровский, 1996

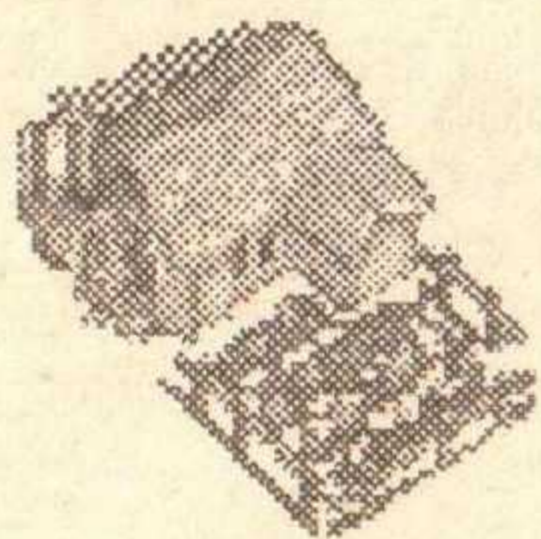
Сюжет и сложность миссий при игре за орков и людей примерно одинаковы, поэтому расскажем лишь о прохождении игры за людей. Режим "New Campaign" вводит нас в цепочку миссий, мы должны очистить Хьервард от Орды.

Орда вновь напала на землю людей. Черный Колдун Мидэйв открыл Портал Тьмы, откуда и поперла злобная нечисть. Семь наций людей Азерота решили изгнать Орду.

### Акт I. Северный Хьервард

#### Миссия 1. Молодо-зелено

Задача достаточно проста, миссия только знакомит с принципами управления игрой. Постройте четыре фермы и казарму. Противник не нападает, миссия проходит быстро.

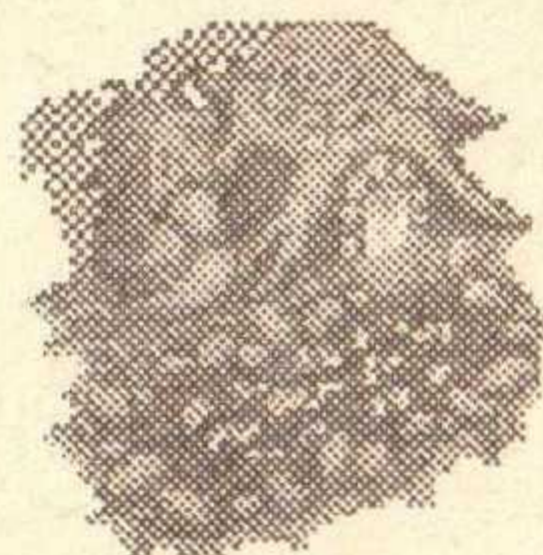


#### Миссия 2. Спасение лучников

Надо спасти четырех лучников, захваченных Ордой, и доставить их в Круг Силы, выделенный красными магическими символами. Дают отряд рыцарей с лучниками и одного крестьянина. Еще на волнах покачивалась пара кораблей. Можно не беречь силы, исследуя карту в поисках плененных воинов. Объединив все силы, кроме крестьянина, в группу, отправьте ее на разведку. Встреченных врагов уничтожайте, не жалея своих войск. Отстреляв дюжину Слуг Тьмы, можно добраться до левого верхнего угла.

Корабли не обнаружат ничего, кроме тюленей. Ничего, если их потопит противник. На суше же найдите забор и унич-

тожьте сторожевую башню. Если хоть один лучник остался в живых — дело в шляпе. Забор быстро поддастся атаке, в нем образуется брешь. Войдя в нее, Вы обнаружите шесть лучников. На приказы они ответят с охотой, доставьте их в Круг Силы, и миссия успешно закончится.



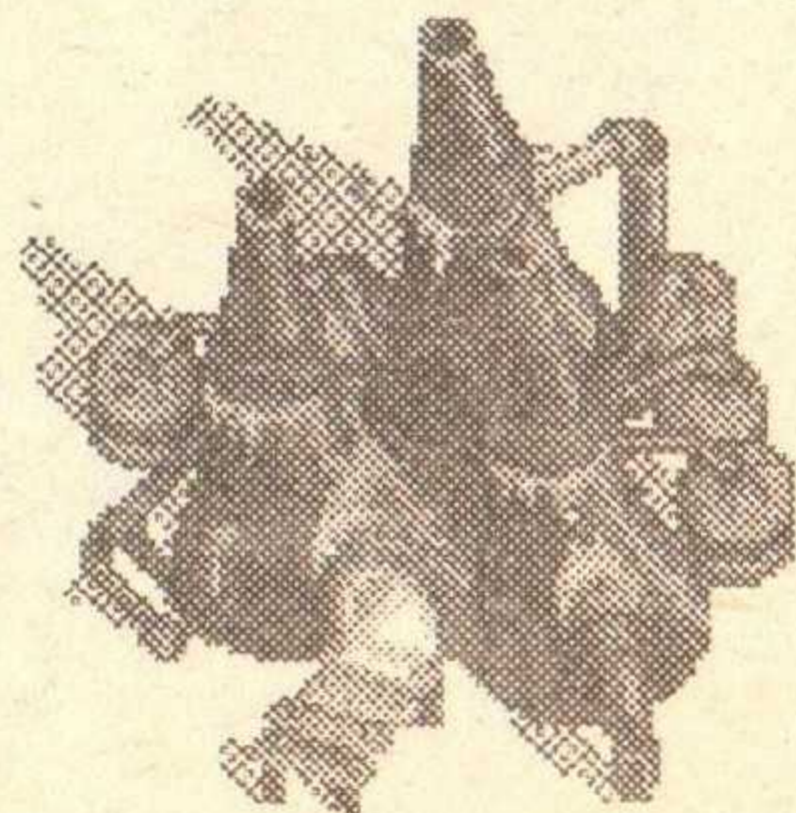
#### Миссия 3. Проба весла

Задание: построить порт и четыре нефтяные установки. Будем учиться покорять морские просторы.

На деревню никто не нападает, строить легко. Порт строится после создания лесопилки. Корабли начнут бороздить просторы в поисках черных нефтяных пятен. Три найдутся без проблем, а четвертое оккупировано орками.

Если Вы построите лишь один корабль-разрушитель, чтобы освободить эту скважину, то выплывшие из темноты вражеские корабли быстро его потопят. Орки располагаются на отдельном острове, их можно вообще не бояться. Лишь один бумерангометатель (аналог лучника) стоит на нашей стороне на берегу и обстреливает проплывающие мимо танкеры. Надо послать лучников для его уничтожения.

Пошлите три разрушителя к вражеской скважине. Скоротечный бой окончится победой. Ничего, если недобитый враг позорно сбежит. Танкер установит четвертую нефтяную установку, поставив точку в этой миссии.



#### Миссия 4. Атака с моря

Цель — уничтожить базу Орков. Ваша деревня расположена на отдельном острове, на другом находится подлежащая уничтожению база. Леса и золота в достатке, рядом с берегом обнаружится нефть.

После лесопилки и порта постройте танкер. Можно создать фабрику по очистке нефти и завод для модернизации кораблей. Еще найдется строение, сторожевая башня, укрепите ее. Такие башни удобны для обороны хутора от орков.

Вынырнувшая из темноты посудина может высадить группу орков. Они набросятся на строения, но войска и особенно сторожевая башня быстро расправятся с десантом. Примите меры предосторожности. Постройте еще три башни, защитив весь хутор, и усильте их оружие, благо в ресурсах недостатка нет.

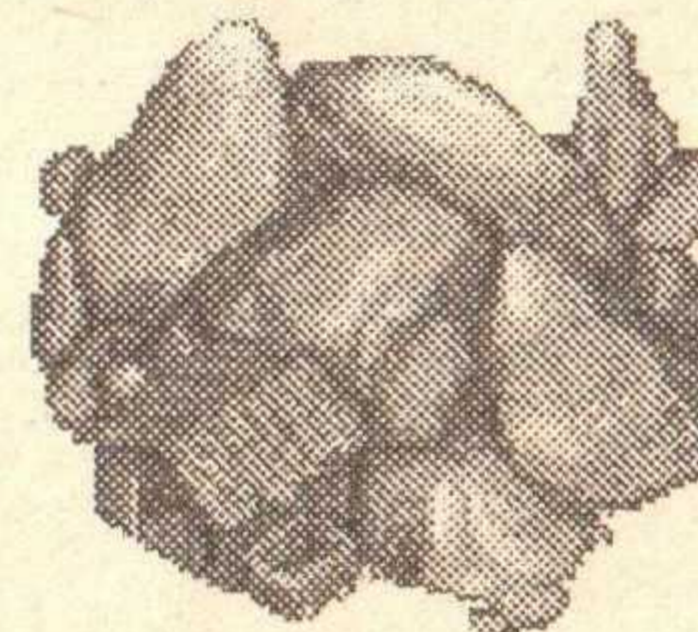
В порту можно построить транспортное судно. Я построил два разрушителя и два транспорта-парома и, загрузив на них по шесть лучников, я легкомысленно отправился в поход.

Пока я искал остров Орды, на меня несколько раз нападали одиночные разрушители, и корабли добрались до цели поврежденными. Едва десант высадился, на него набросились все имевшиеся орки и растерзали моих воинов в клочья. Вскоре последовала ответная атака на мой хутор, но башни оказались на высоте.

К решающей атаке подготовьтесь серьезнее. Эскорт из четырех разрушителей достаточен, а на два парома загрузите как лучников, так и рыцарей, более эф-

фективных в ближнем бою и при атаке зданий.

После высадки воинов на дальнем конце острова, паромы уйдут за подкреплением, а боевые корабли пойдут к берегу у деревни орков. Артобстрел уничтожит несколько зданий и с десятков солдат и крестьян. Затем в бой ринутся основные силы, уничтожая под прикрытием кораблей солдат, главный дом, казармы, порт и остальную мелочь. Враг защищается упорно, придется подвозить подкрепления.



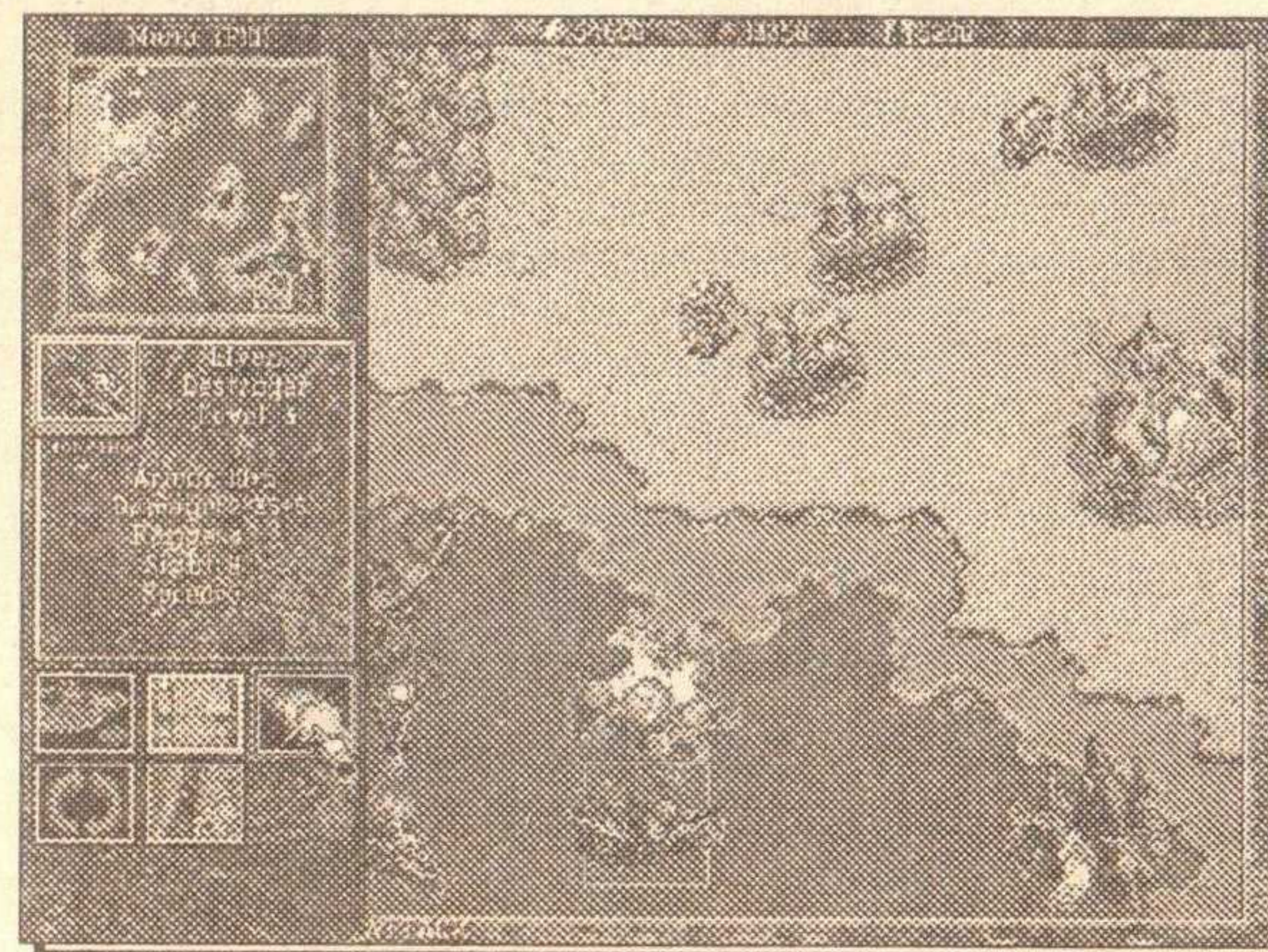
### Акт II. Южный Хьервард

#### Миссия 5. Тол Барад против Дан Модра

Задание — защитить остров Тол Барад, а затем и захватить Дан Модр. В углу карты расположены дюжина солдат и два крестьянина. У берега два парома, танкер и разрушитель. Неподалеку в воздухе зависла машина-махолет. С нее видно, как союзная деревня Тол Барада подвергается атаке группы орков. Скорее на паромы и спасать деревню. Орки успеют уничтожить казармы, но Тол Барад спасен. Все остальные строения теперь наши, хотя и окрашены в другой цвет.

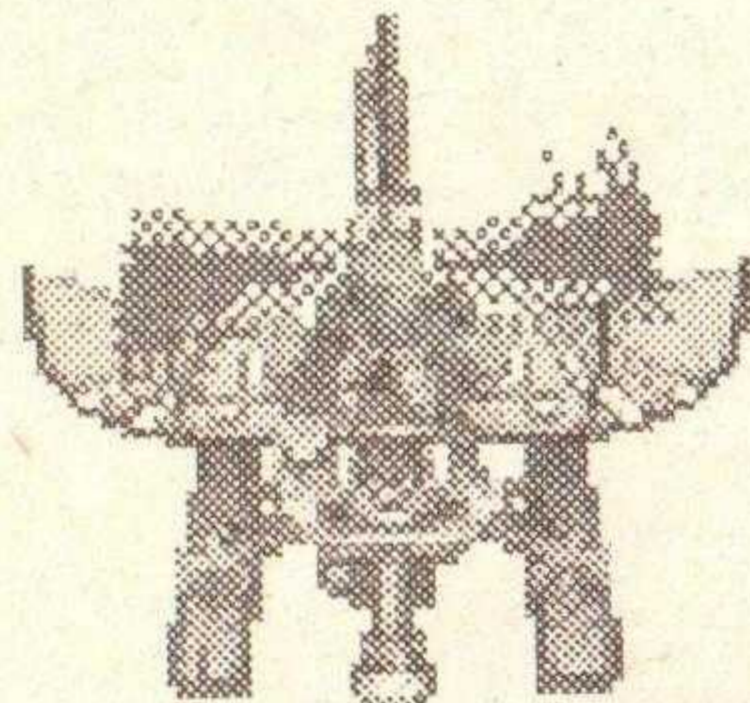
Можно построить забавный аэропорт (изба с локатором). Там пока производятся махолеты-разведчики, не способные вести боевые действия.

Очистить Дан Модр посложнее. Соберите армию на трех паромах. Один из них заполните катапультами. Добавьте три разрушителя, разведайте махолетом расположение врага и начните атаку. У противника мощный флот, обстрел с моря может не удалиться. Зато ударный отряд должен справиться со своей задачей. Многие здания врага будут уничтожены, но борьба на море продолжится.





На новый флот пойдут деревья, доставленные челночными рейсами с соседних островов. Последний корабль орков может скрыться в компьютерном тумане, его придется долго отлавливать.



### Миссия 6. Больше золота!

Цель — уничтожить всех врагов. Сражение разворачивается на суше, корабли не строим. Добывайте побольше золота и распорядитесь им с умом. Одной пещеры не хватит, изучите карту и убейте охранников у дальней пещеры, захватите и ту, куда приходят пеоны Орды. Орки потеряют источник дохода и не смогут долго сопротивляться.

До штурма надо все модернизировать. Вы сможете создать конюшню и всадников. В кузнице тренируйте рейнджеров: лучников с повышенной силой и точностью выстрела. Эти качества развиваются отдельно, стоят они дорого — до 4000 золотых, но вполне окупаются. Не жалейте денег и почаще проверяйте строения на предмет апгрейда.

Помните про оборону. Соорудите штук пять башен, поставьте около них войска, атаки врага не очень мощны, но регулярны. Усильте башни до пушечных.

Затем создавайте ударные отряды. Пять-семь рейнджеров и рыцарей захватят первую пещеру. Более мощный отряд из девяти единиц, в основном лучников и катапульта, оцепит пещеру возле основной базы орков. Орда будет стремиться отбить пещеру, сделайте ставку на катапульты, новые войска подтягивайте к этому форпосту. Почти все пеоны орков будут уничтожены, когда придут к оцепленной вами пещере.

Накопив по семь катапульта, рейнджеров и всадников, пора перейти в атаку. Нанесите удар по катапульте, затем по охранному вышкам, врываются в деревню и затеивают потасовку на улицах. Катапульты быстро уничтожат живность, главное здание и казармы.

Расстреливайте все остальное, добивайте орков, ищите отдельные сооружения, разбросанные по карте. Орки могут еще предпринять атаку отчаяния, бросив последние силы на ваш хутор, — не оголяйте на радостях свой тыл.

### Миссия 7. Кто в море хозяин?

Задание: уничтожить пять нефтяных фабрик противника и, тем самым, подорвать его морскую мощь. Эта миссия труднее предыдущих.

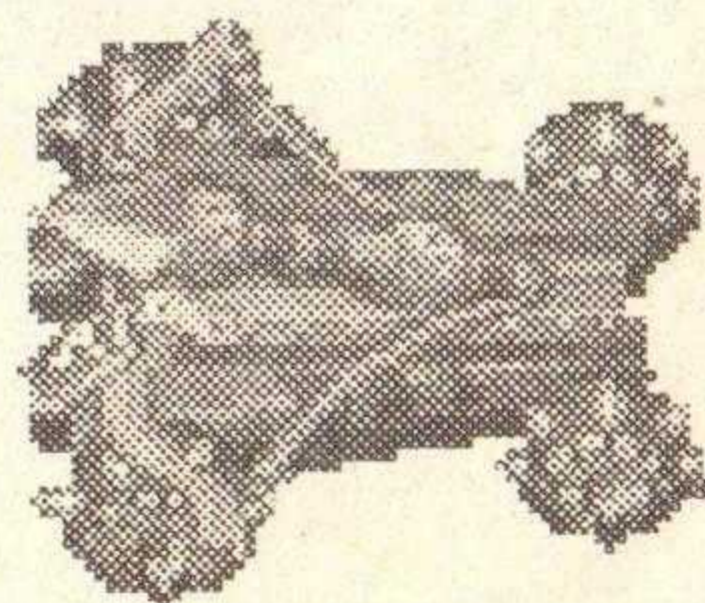
Прежде всего, не спешите сажать всю армию на два парома и отправлять неведомо куда. Осмотрите стартовый остров, орков здесь нет, найдите три катапульты. Найдите зоны, огороженные стеной, пробейте ее и выкатите катапульты наружу. Без них миссия непроходима. Не уничтожьте их со страху, берегите пушечные зениты ока.

Больше на острове ничего нет, пускайтесь в плавание. Подобрал катапульты, грузитесь в паромы и плывите к другому берегу. Место высадки только одно, сконцентрируйте там все силы (кроме крестьян).

Громите большую базу, закрывающую проход к пещере с золотом. Пряча катапульты за воинами, ведите навесной огонь по базе. Так можно не опасаться атак противника, спокойно уничтожая его силы. Впрочем, потери все равно будут: кому-то придется осматривать темные области, натываясь на башни и воинов Орды.

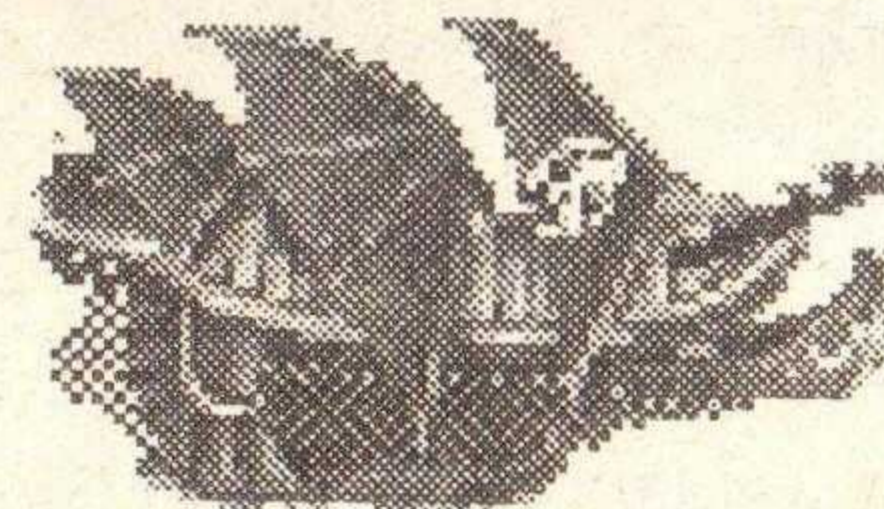
Сохраните катапульты и продвигайтесь мелкими шажками. Обстрел ведите через стены и лес, отделяя войска от врага непроходимой защитой. Когда Вы ворветесь на базу, живая сила врага уже почти кончится. Добейте, если хотите, и сооружения орков.

Стройте свою базу. Здесь пригодятся крестьяне. Для уничтожения нефтяных фабрик нужен флот. Не тратьте деньги, забудьте про сухопутные силы. Постройте



морские сооружения (порт, нефтяную фабрику и завод), до предела усильте корабельные пушки и броню. Для обороны хватит пары разрушителей, если приплывет корабль врага и начнет обстрел.

Ударного флота из пяти тяжелых фрегат достаточно. Он отправится на поиски врага, по пути уничтожая разобщенные силы орков. Исследовав берега, разбейте две фабрики. Последние три находятся в укромном заливе и охраняются сторожевыми вышками. Здесь Ваш флот попадет под огонь. У меня лишь один потрепанный фрегат добрался до последней фабрики и уничтожил ее!



### Акт III. Центральный Хьервард

#### Миссия 8. Бунт против магии

Задание лишь кажется простым. Сперва подавите восстание крестьян. Небольшая армия из десятка всадников и рыцарей идет в деревню, где на них набрасываются мятежники, лупя голыми кулаками по железным панцирям! Не перепутайте бунтовщиков с лояльными крестьянами. Последние стоят в сторонке и выделены другим цветом.

Потом надо построить замок (Castle). Расширяйте деревню, пещера и лес рядом. Помните про оборону, группы по 3-5 орков будут подходить с разных сторон. Поставьте у входов по две-три пушечных башни, пару рыцарей и катапульту.

Замок создайте двукратным апгрейдом главного здания. К этому времени денег в пещере уже мало. Можно построить летающие машины для разведки и осмотреть карту. Противник — три клана Орды в углах карты. Пещеры есть лишь в деревнях орков, чтобы захватить их, надо уничтожить врага.

В игре появляется магия. Постройте церквушку с деревянным крестом. Пока она даст немного: доступ к любому месту карты и лечение раненых солдат. Священников, как таковых, нет. Зато всадники превращаются в паладинов, внешне таких

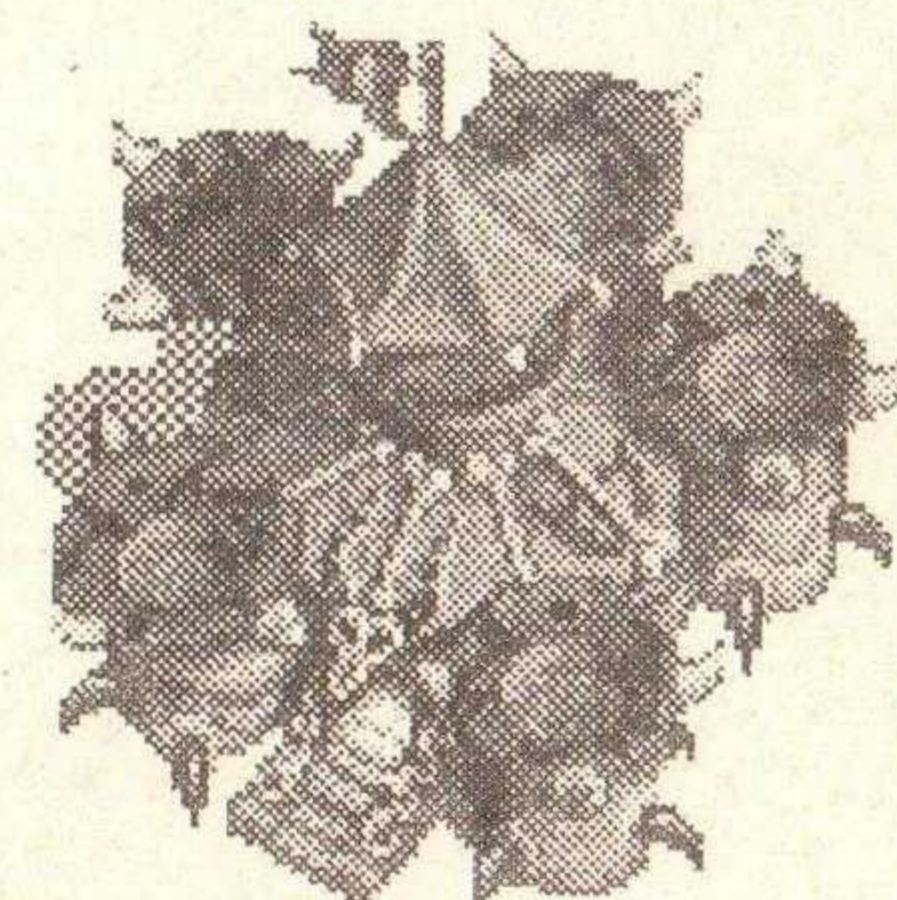
же, но с доступом к магии и маной, медленно прибывающей со временем.

В атаку отправились по семь катапульта, паладинов и рейнджеров. С трудом была захвачена первая деревня, но к врагам подходит подмога. Сперва пять бумерангометателей, а потом ударная группа из главной деревни с зверскими огро-монстрами, владеющими магией. Они могут создавать воинов-зомби, безмозглых и прущих напролом. Сила заколдованных тварей заметно повышается.

Сразу после захвата деревни ведите туда крестьян, оставив денег для постройки главного здания. Быстро возведите его в разрушаемой деревне орков, и деньги начнут прибывать. Затем стройте казармы, создавайте воинов и сторожевые башни для обороны.

Денег в новой пещере хватит только на армию для захвата еще одной деревни Орды, где также есть не очень богатая пещера. Для решающего штурма мне удалось построить три десятка боевых единиц.

В нападении на главную деревню рейнджеры бесполезны. Они не достреливают до врага в узких проходах, лучше понаделать катапульта и всадников. Одни ведут разрушительный огонь, другие отвлекают на себя орков.



#### Миссия 9. Прокол номер один

Эта миссия является вопиющим проколом. Цель — доставить некоего господина Лайтбрингера из одного конца карты в другой, в знакомый Круг Силы. Сделать это надо с помощью флотилии, она в третьем углу карты.

К Лайтбрингеру ведет узкий пролив, охраняемый сторожевыми башнями и кораблями, похожий пролив ведет к Кругу Силы. У нас есть два фрегата, три разрушителя и три парома. Есть и серьезная

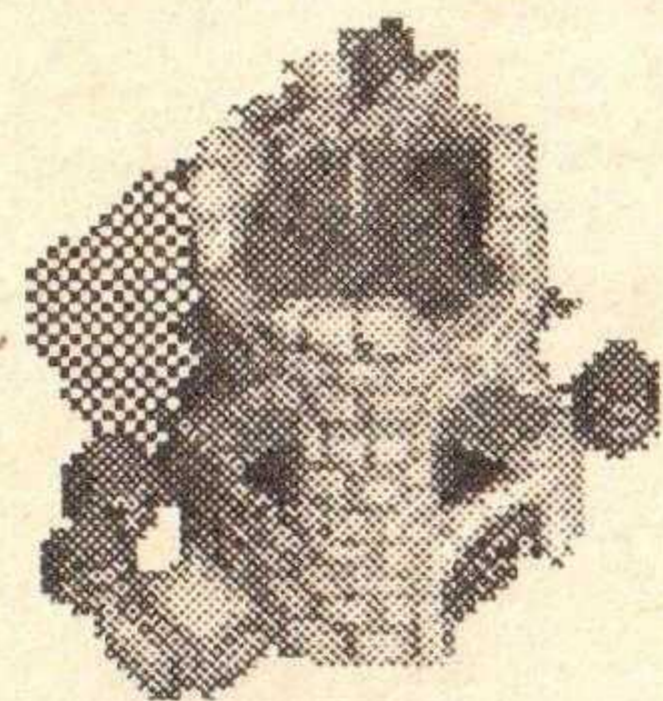


армия из катапульта, всадников, лучников и рыцарей, но она не пригодится!

Попробуйте по-простому. Возьмите боевые корабли и один паром для Лайтбрингера — и напрямик к нему. Самое поразительное — получается! Миссия проходит за десять минут. Главное — в проливах плывите, не останавливаясь, несмотря на ураганный огонь.

Везя Лайтбрингера сквозь первый, самый трудный пролив, я подумал: а вдруг сценаристы учли такой примитивный маневр, и велели врагам палить именно по парому?

Оказалось — нет. К хутору причалил лишь паром, изрядно потрепанный. Он был тут же потоплен вражеской погоней, но Лайтбрингер успел выскочить. Снаряд еще попал его лошади в хвост, но он потерял лишь треть жизненной энергии и благополучно добрался до Круга Силы. Тут и пришло радостное сообщение, что миссия пройдена.



#### Миссия 10. Спасение крестьян

Задание кажется надуманным. Игра начинается на полуострове с пещерой. Осмотрите его, найдется еще одна пещера. На другом острове расположен огромный город Орды. Громить его не надо, достаточно "всего лишь" спасти четырех крестьян с другого конца карты и поместить их в Круг Силы.

По суше к крестьянам не подобраться, а по воде ведет длинный изогнутый залив, на берегах каждые пять клеток стоят башни орков. Со стороны суши они прикрыты каменными горами. С ними справятся четыре до предела усиленных фрегата. Башня разрушается тремя выстрелами.

Быстро стройте мощный хутор и готовьтесь к частым атакам орков как на суше, так и с моря. Башни — уже не лучший способ обороны. Нужны самые мощные катапульты и рыцари для их прикрытия. Пяти катапульта на любом направлении достаточно, они будут охранять и прибреж-

ные сооружения. Для эскадры нужна нефть. Пять фрегатов отправьте на охрану скважин. Атаки на них будут частыми, но маломощными.

Возьмите три фрегата и два парома с шестью катапультами, пятью рыцарями и крестьянином и ищите место, не огороженное каменной грядой. Лучше найти его заранее. Учтите, там стоят большие силы Орды.

Фрегаты подавят огнем с моря живую силу, уничтожат башни, очистят плацдарм для высадки. Ликвидируйте вражескую катапульта и добивайте огро-монстров. Разрушите казармы, потопите катапультами фрегат орков у другого берега. Высадите крестьянина, начните там постройку порта.

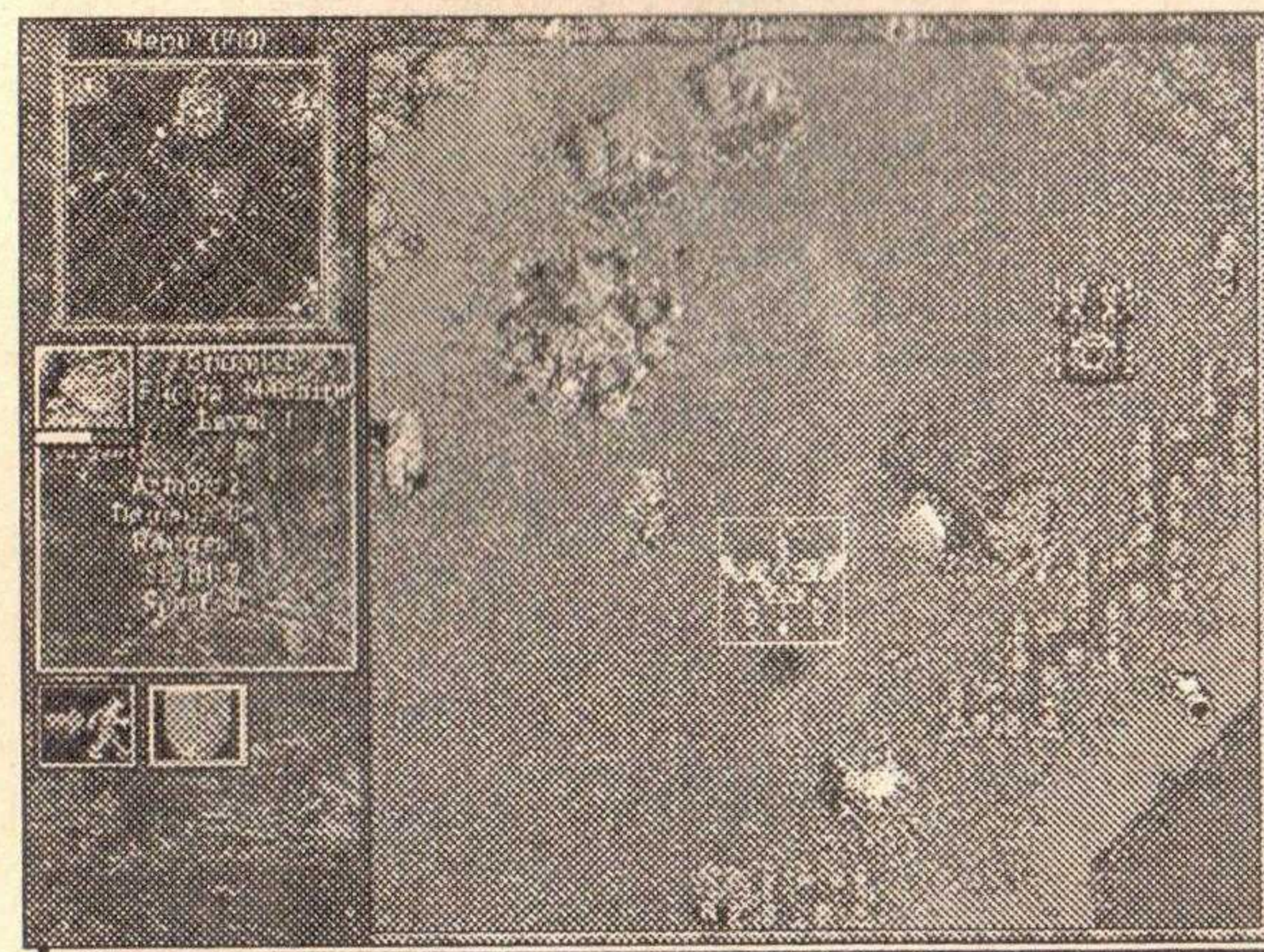
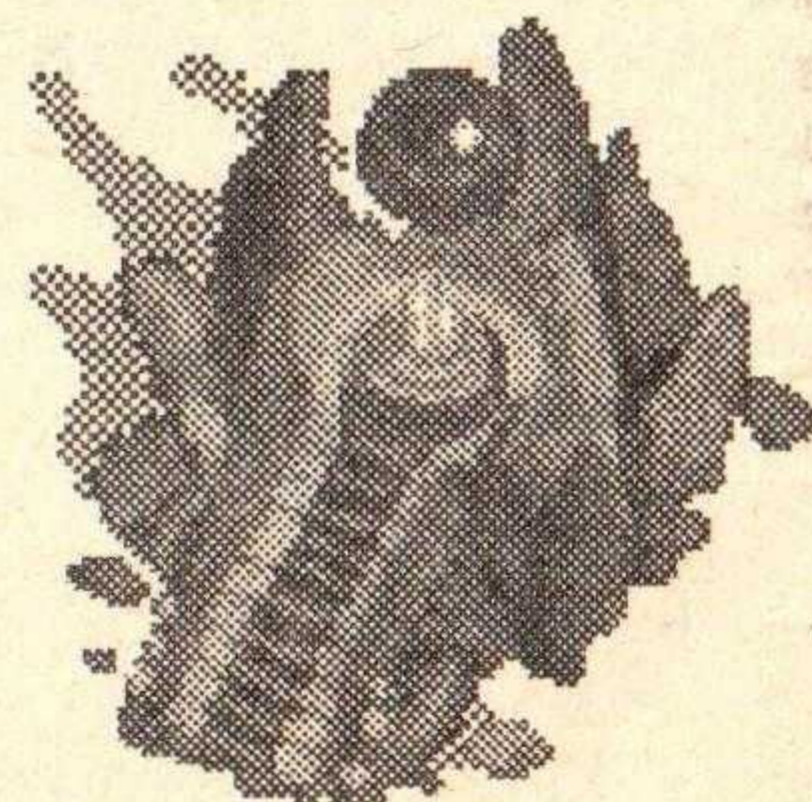
Дальше все просто. Строите четыре фрегата и паром, фрегаты отправляются первыми и очищают парому путь...

#### Миссия 11. Белые Маги и гномы-камикадзе

Здесь появляются маги, хотя и не со всеми заклятьями. Цель — освободить пленных крестьян и уничтожить Орду. В этой миссии бьемся и с орками, и с заколдованными людьми, вставшими на сторону зла.

Хутор в начале игры уже построен, есть и армия, но нет крестьян. Пленники — в верхнем левом углу. Освободить их "в лоб" не получится. Снимите заклятье с мага, подведя к нему воина. Направьте мага к левой стороне ограды, избегая огня двух башен, и откройте по ним стрельбу огненными залпами.

На башню надо пять выстрелов — полчаса нудного ожидания, пока накопится мана. Затем рубите проход и, не ввязываясь в масштабные схватки, по стеночке доберитесь до пленников, пробейте еще один забор, выведите их на свободу, и удирайте обратно.



Золота хватит для полного апгрейда, строительства церкви и магической башни, изучения заклинаний. Леса тоже в достатке. Маги пока не очень полезны. Они стреляют во врагов вблизи и слабо, а сами гибнут от двух-трех ударов. Огненные шары летают недалеко, а мана накапливается медленно. Заклятье медленной ходьбы и превращения солдата-врага в огненного человека почти бесполезны в реальной обстановке.

В этой миссии появилась боевая единица, способная решить исход любого боя. В гномьем домике-аэровокзале можно создать "сладкую парочку" — гномов-камикадзе. Один гном тащит бочку с порохом, другой направляет его. Разрушительная сила бочки с порохом очень высока. Однажды удалось взорвать сразу две стоящие рядом башни. Гномы тоже гибнут, но они стоят всего 700 золотых и 250 дров.

Перед штурмом города орков в правом верхнем углу, захватите еще одну пещеру с золотом и постройте около нее новый главный дом, чтобы не таскаться через всю карту. Золота там 63000, этого вполне хватит для победы.

Пещеру охраняют три лучника, всадник и дракон, которого можно убить только стрелами. Хороший отряд для захвата этой пещеры — шесть лучников и три всадника. Лучники атакуют дракона, всадники займутся наземными существами.

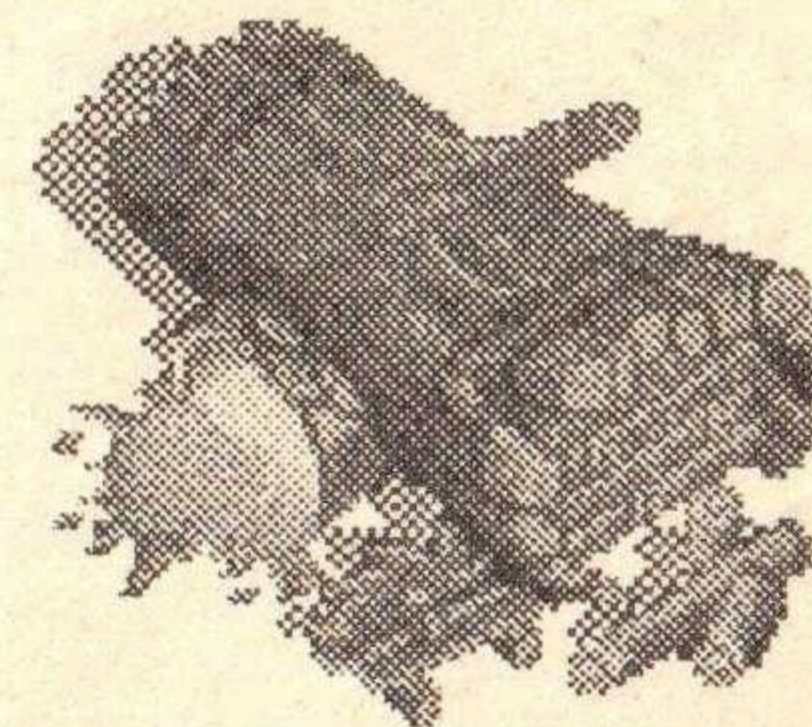
Второй нудный этап — обезкровливание, точнее, обезденеживание Орды. Других пещер нет, ее пеоны идут сюда. Подтяните десяток лучников, пяток катапульта, установите их у пещеры. Уничтожайте

всех подходящих пеонов. Подведите своих крестьян и добывайте золото. Если поток пеонов прекратился, значит, орки растратили все деньги и больше не могут производить солдат.

Исследуйте подходы к деревне Орды. Она охраняется башнями, катапультами и прочими боевыми единицами. Создайте всадников (два отряда по девять единиц) и столько же катапульта. Готовьте камикадзе и уничтожайте оборонные рубежи. Гномы уничтожат все башни у входа, катапульты и огро-монстров. С лучниками, всадниками и магами справят-

ся всадники. Они добьют оставшихся солдат, затем в бой идут катапульты, разрушая все, что осталось.

Не забудьте про небольшую деревушку в левом углу. Ее тоже надо стереть с лица земли.



#### Акт IV. Восточный Хьервард

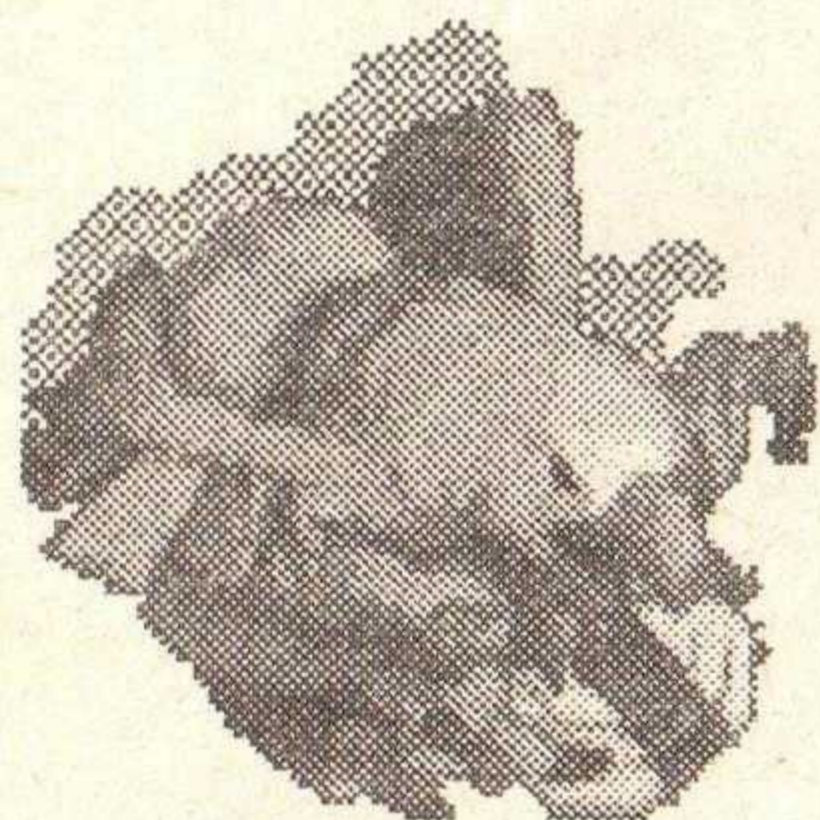
##### Миссия 12. Прокол номер два

И эта миссия — прокол. Вы пройдете ее не за десять минут, но легко и быстро. Задача — уничтожить корабли и морские сооружения врага. Есть готовый хутор, пещера и еще несколько островов с пещерами и лесом. Их можно не использовать. В начале возможны десантные атаки орков, но они легко отбиваются. Не тратьтесь на новых солдат или апгрейды. У берега стоит паром с камикадзе, но и они не нужны.

Сразу строим морскую фабрику, и танкеры под охраной фрегатов и разрушителей идут за нефтью. Это ключевой ресурс. Нужно до предела усилить фрегаты, это недорого, затем стройте эскадру тяжелых кораблей. Семи фрегатов хватит, большим числом трудно управлять.



Легкими кораблями или махолетами найдите берег с морскими сооружениями противника, и плывите фрегатами вдоль него, стреляя по дороге. Надо еще разгромить нефтяные вышки, а также отыскать и добить немногие одиночные суда. Видимо, авторы думали, что во время поиска сооружений Ваши силы будут наткаться на башни, если же их обнаружить махолетами заранее, то проблема снимается.



### Миссия 13. В дело вступают драконы

Миссия настолько сложна, что конкретные рекомендации бесполезны. Выделим лишь ключевые моменты, без знания которых она непроходима. А то придется начинать миссию заново, когда победа вроде близка. Все рухнет из-за неучтенной детали или нехватки жалкой сотни золотых.

Миссия начнется с того, что орки забьют насмерть горстку Ваших парней. Возводите хутор на единственном доступном острове. Укрепите его со всех сторон, атаки идут непрерывно: паромы высаживают бойцов в самых неожиданных местах. Нужны все виды боевых единиц — рыцари, рейнджеры, паладины, катапульты, маги, чтобы отражать эти наскоки.

Особое внимание уделите рейнджерам. Будут атаки драконов с воздуха, а уничтожают драконов либо их аналоги — грифоны, либо лучники. Рейнджеры делают это эффективно: пятеро убивают дракона с минимальным уроном.

Ни катапульты, ни пушки фрегатов не способны стрелять по воздушным целям. Но разрушители могут уничтожать драконов. Поэтому никаких фрегатов, только разрушители! Сделайте полные апгрейды на морской фабрике.

Появится возможность строительства грифонов башни по созданию живых "истребителей", дорогих (2500 золотом) и

не очень эффективных, но многие боевые единицы бессильны против них.

Главное — ликвидировать производство драконов. Исследуйте карту махолетами и кораблями. Перед своим островом вы обнаружите еще один. Там и располагается драконье гнездо. Уничтожьте его, а то деньги уйдут лишь на оборону от драконов.

Создайте пять грифонов. Они справятся со сторожевыми драконами и начнут добывать прочую живность на острове. Ведите паромы с лучниками и катапультами, чтобы скорее разгромить само гнездо.

Не получится взорвать его гномами-камикадзе. Оно защищено особыми заклятьями, и гномья магия бессильна. Не помогает и заклинание невидимости. Гномы гибнут без пользы, откажитесь от этой соблазнительной затеи.

Производите любые войска, они пригодятся, но не расходуйте их по принципу: "уничтожили — сделаю еще". Это не получится из-за недостатка золота! Постройте церковь и исследуйте возможность лечения, бережно храните даже самого жалкого калеку. Установите наименьшую скорость игры, чтобы успевать подлечивать раненых солдат.

Разгромив драконье гнездо, вы получите доступ к очередной пещере. Выкачивайте все из нее, затем покидайте остров и перебирайтесь дальше.

Справа на карте есть еще одна пещера, займитесь и ею. Выпускайте без перерыва боевые единицы: катапульты, рейнджеры, паладинов, магов, грифонов и гномов. Так эффективнее обороняться от атак Орды: малые силы несут слишком большие потери.

Помните про морскую стихию. Там появятся подводные лодки, невидимые с поверхности или с суши, пара-тройка ваших подлодок и махолеты необходимы. Качайте нефть и мешайте противнику, хотя война на море носит второстепенный характер. Правда, подлодки любят атаковать паромы, используйте эскорт.

Начинайте захват левого фланга. Там много зданий, но охрана небольшая, отряд грифонов с десятком катапульт и паладинов сможет захватить эту зону и последнюю пещеру.

Наконец, штурм главной базы. Подступ с моря невозможен, продвигайтесь туда справа. Вас встретят огро-жлобы, катапульты и бумерангометатели, а денег

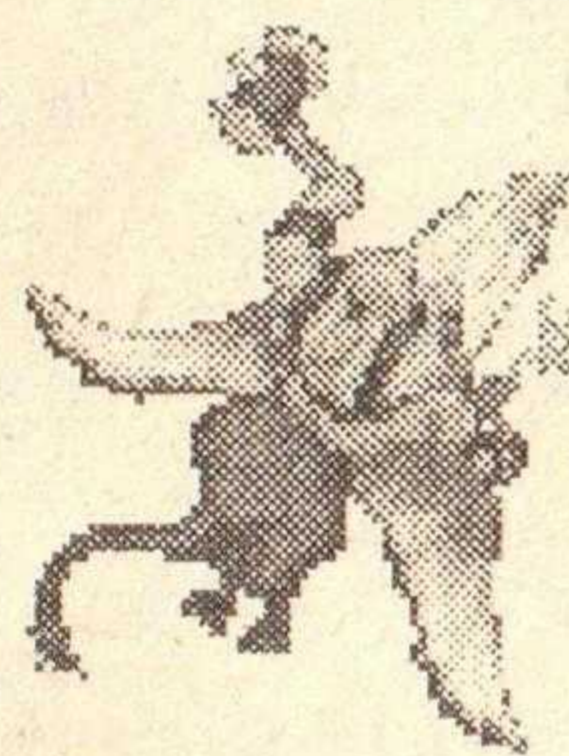


уже почти не останется. Грифонов жалко (бумерангометатели соответствуют рэйнджерам), они еще пригодятся, действуйте магами. Шестеро прячутся за камни, их охраняют катапульты и паладины, один из магов делает невидимым другого, тот подходит к врагам и использует заклятье полиморфизма. Бах — и орк превращен в черепаху.

Заклятье не действует на катапульты, их должны уничтожить гномы-камикадзе. Последний рубеж обороны штурмуйте точечным методом, уничтожая живую силу поштучно. На подмогу врагам может подъехать колдун на драной собаке. Обычно он напускает смерчи, они крутятся вокруг воинов Азерота, отнимая силу. Катапульты колдуна не достать, заклятье полиморфизма выручит и тут.

Когда враг будет разгромлен, соберите побольше катапульт, и, спрятав за их спинами магов, начните ликвидацию базы. Сначала крушите казармы и колдовские избы. У главного здания встретите демонов. Они слабые твари, но если у вас нет грифонов и рэйнджеров, придется начать с начала.

Последние пеоны разбегутся по карте, с дикой скоростью строя новые сооружения. Уничтожать их трудно, вместо разбитого здания тут же растет новое. Ведите все силы к этому последнему оплоту.



### Миссия 14. Сдаемся?

Проходима ли последняя миссия? Сперва надо бы высадиться на берег, охраняемый орками, и закрепиться там. Едва начинаем постройки, как драконы уничтожают их. Спротивляться можно

лучниками, но, пока накопишь деньги, пара-тройка драконов заставит начать сначала.

Если чудом отбиться от атак и укрепить хутор, в бой пойдут огро-жлобы. Едва выйдешь к морю, как стая драконов получит в подкрепление колдуна, который разрушит порт. Золото к этому времени кончается, как продолжить игру непонятно.

Вам могут помочь финт-коды, приведенные в таблице, которые позволяют иметь любые преимущества.

**После нажатия Enter внизу появится подсказка "Msg:" и после нее надо ввести одну из ключевых фраз:**

valdez . . . . .	добавить нефти 5000 галлонов
showpath . . . . .	показать всю карту
hatchet . . . . .	быстро срубить лес
make it so . . . . .	быстро строить свои сооружения и воинов
noglues . . . . .	избегать ловушек противника
there can be only one . . . . .	выигрыш сражения
ucla . . . . .	выводит на экран "Go Bruins!"
title . . . . .	?
allowsync . . . . .	?
spycob . . . . .	?
netprof . . . . .	что-то типа лазерного прицела
day . . . . .	выводит символ "кровной мести"
fastdemo . . . . .	быстрая прокрутка демо-ролика
glittering prizes . . . . .	добавить золота, леса и нефти
it is a good day to die . . . . .	бессмертие воинов
swapmasks . . . . .	скрыть все в тумане

Портал Тьмы, который надо уничтожить, охраняют очень большие силы. Добраться до него через каменный лабиринт, не дают два драконьих гнезда. Даже попытки прохождения миссии с бездонным кошельком встретят отчаянное сопротивление.

Гнезда драконов атакуйте грифонами. Уничтожить их трудно, охрану составляют группы крылатых тварей и башни. Затем атака переносится на Портал Тьмы, также окруженный башнями.

Попробуйте строить побольше лучников и разрушителей для обороны от драконов и продвигаться мелкими шажками, стараясь не беспокоить Орду. Появились и слухи о подрыве скал-стен, чтобы скорее добраться до гнезд.

Сложность этой миссии не говорит об уникальной игре компьютера. Возможно, сценаристы хотели просто продлить удовольствие от общения с игрой, и действительно, что желание попробовать пройти эту миссию еще раз очень сильное.



# MECH WARRIOR 2

## Стратегия победы

© Сергей Симонович, 1996 г.

### Клан Волка

#### Миссия 1: Pyre Light

Это разведывательно-диверсионная миссия. Ваша задача — пройти по маршруту, от пункта Альфа до пункта Эпсилон и уничтожить обнаруженных роботов и стратегические объекты: насосную станцию и химический завод.

Для окончания миссии двигайтесь в пункт Зета на инспектирование базы. Это делается так:

- ◆ наводите курсор на базу;
- ◆ нажимаете клавишу Q (опознавание цели);
- ◆ нажимаете клавишу I (инспектирование цели).

После этого спешите напрямую на восток, где Вас и подберет эвакуационный корабль.

Рекомендуемый мех — Mad Dog. Поскольку это первая миссия, она не отличается сложностью и никаких специальных настроек боевой машины проводить пока не надо. Берите то, что Вам дают, и смело в бой.

Главная задача этой миссии — почувствовать вкус к игре и научиться управлять машиной хотя бы элементарно. Противники подходят по-одному и не ставят перед Вами никаких сверхзадач.

#### Миссия 2: Flame Tongue

Это опять-таки диверсионная миссия. Ваша задача — разгромить вражескую штаб-квартиру, а потом и учебно-тренировочный полевой лагерь Соколов.

Здесь уже можно заняться настройкой своего меха. Подступы к штаб-квар-

тире прикрывают стационарные артиллерийские установки (Turrets), которые надо поражать с приличной дистанции (более 450 метров). Если подойти ближе, можно серьезно пострадать. Поэтому в комплекте вооружения должны быть либо ракеты дальнего действия, либо большой лазер, либо пушка Гаусса. Последнюю взять особенно интересно.

Только подавив стационарные огневые точки, можно двигаться вперед. Уничтожив Stormcrow, пытающегося Вам воспрепятствовать, Вы можете от души поразвлечься уничтожением штаб-квартиры врага.

Далее следуйте в пункт NAV GAMMA.

Здесь вражеский учебный полевой лагерь. В нем есть несколько машин, но они не вполне боевые, а учебные. Для Вас

это еще одна возможность попрактиковаться в стрельбе по движущимся целям.

Дело происходит в сумерках и поэтому хорошо пользоваться инфракрасной оптикой (клавиша L). Но когда отстреляетесь, не откажите себе в удовольствии ее отключить и насладиться зрелищем горящего лагеря.

#### Миссия 3: Blade Splint

Вот где все начинается. Это по-настоящему трудная миссия, в которой Вам придется иметь дело с 9-ью (!!!) боевыми машинами противника, да еще с одним вертолетом.

Разрешенная масса меха в этой миссии — 85 тонн. Самое лучшее, что Вы сможете выбрать — это Timber Wolf. Но его настройку произвести надо обязательно.

Ваша задача — пройти в город и уничтожить в нем Энергетический Конвертор. Но на пути к городу Вас встретят три Kit Fox'a, которые хоть и не очень мощны, но очень мобильны и могут причинить серьезные повреждения. Для того, чтобы с ними разделаться, желательно иметь дальнобойное оружие, например самый мощный лазер и ракеты дальнего действия.



У самого города Вас встретят еще две боевые машины — Stormcrow и Jenner. Они тоже весьма мобильны и поддержаны к тому же вертолетом с воздуха. Здесь главное — не «увязнуть» в затяжной перестрелке, поскольку подмога к противнику уже идет.

Когда Вы войдете в город, на Вас навалятся сразу четыре могучих Summoner'a. Справиться с ними удастся только если ловко маневрировать между домами на большой скорости и энергично действовать оружием ближнего боя. Лучше всего автоматическими пушками, пусть и не самыми мощными.

Таким образом, Ваш мех должен быть вооружен универсально. Чтобы унести всю эту гору оружия на себе, Вам придется отказаться от мощной двигательной установки и пожертвовать скоростью. Берите тяжелые лазеры, автоматическую пушку и плазменные заряды PPC.

Лазеры нужны, чтобы встречать первую волну врагов на дальней дистанции, а скорострельные и мощные автоматические пушки — отличное средство для войны в городе, где сражения происходят особенно скоротечно и ожесточенно, но на коротких дистанциях.

С таким тяжелым «монстром» спокойно идите в точку Альфа. Не доходя 500 метров, можете остановиться и начать дальним огнем «беспокоить» противника. Три легких вражеских робота перейдут в атаку, и вскоре Вы с ними покончите.

Затем идите, как положено, в точку Бета, где без особого труда разобьете двух легких, но вертких роботов врага, если у Вас есть автоматическая пушка.

Забудьте о висящем над головой вертолете и не тратьте на него время. Он вообще безвреден, если не стоять на месте и двигаться, а вот охота за ним поставит Вас в крайне трудное положение окруженного на равнине.

После этого остается ждать в городе подхода четырех мощных Summoner'ов из пункта Гамма. Их победить действительно трудно. Приходится бегать между домами и палить направо и налево. Благодаря тому, что здания мешают противнику больше, чем Вам, всегда есть возможность сражаться с двумя противниками, пока еще двое бродят где-то за углом. Надо только не стоять на месте, и победа будет за Вами.

Покончив с врагами, можно спокойно отыскать Энергетический Конвертер (клавиша Q), проинспектировать его (клавиша I) и после этого уничтожить. Далее не менее спокойно отправляйтесь в пункт Дельта на эвакуацию.

#### Миссия 4: Temper Edge

Разведывательно-диверсионная Машина T5 или, как ее называют «Тарантул», получила повреждение в скалистом горном проходе. Ваша задача — прикрыть ее, пока идет ремонт. Главное, что нужно — стоять на одном месте, не бегать ни за кем и отбивать волны атак противника.

Поэтому берите самого медленного и самого тяжелого робота из возможных. Ни в коем случае не вешайте на него никаких Jump-двигателей. Пока будете прыгать с ними туда-сюда, враг разнесет Вашего «Тарантула». Вооружитесь так, чтобы было чем встретить врага на дальних подступах, но помните, что основная часть боя происходит вблизи. Тяжелые и мощные ракеты — не очень хорошее оружие для этой миссии, поскольку при их взрывах может страдать и своя техника.

Можете даже сэкономить на броне. Поскольку не Вы являетесь целью атак, по Вам сильно стрелять не станут. А вот теплопоглотителей желательнее иметь побольше, чтобы не простаивать, пока остываю лазеры.

Вот и все. Миссия исполнится легко и красиво. Не дайте себя увлечь. Стреляйте прежде всего по тем машинам, которые не бегают вокруг, а целеустремленно идут в атаку.





### Миссия 5: First Trial

Это начало Ваших экзаменов в качестве будущего командира группы. Пора подумать и о том, чтобы получить первое офицерское звание и начать водить в бой подразделение мехов.

Это не миссия в обычном понимании слова, а показательная схватка на арене за право продвижения по службе. Схватка происходит по следующим правилам:

Вы выходите на арену и оцениваете обстановку. Если локатор показывает наличие движущейся машины, то это Ваш соперник. Если есть неподвижные машины, то они такими и останутся, если Вы в них не выстрелите. Выстрел рассматривается как вызов.

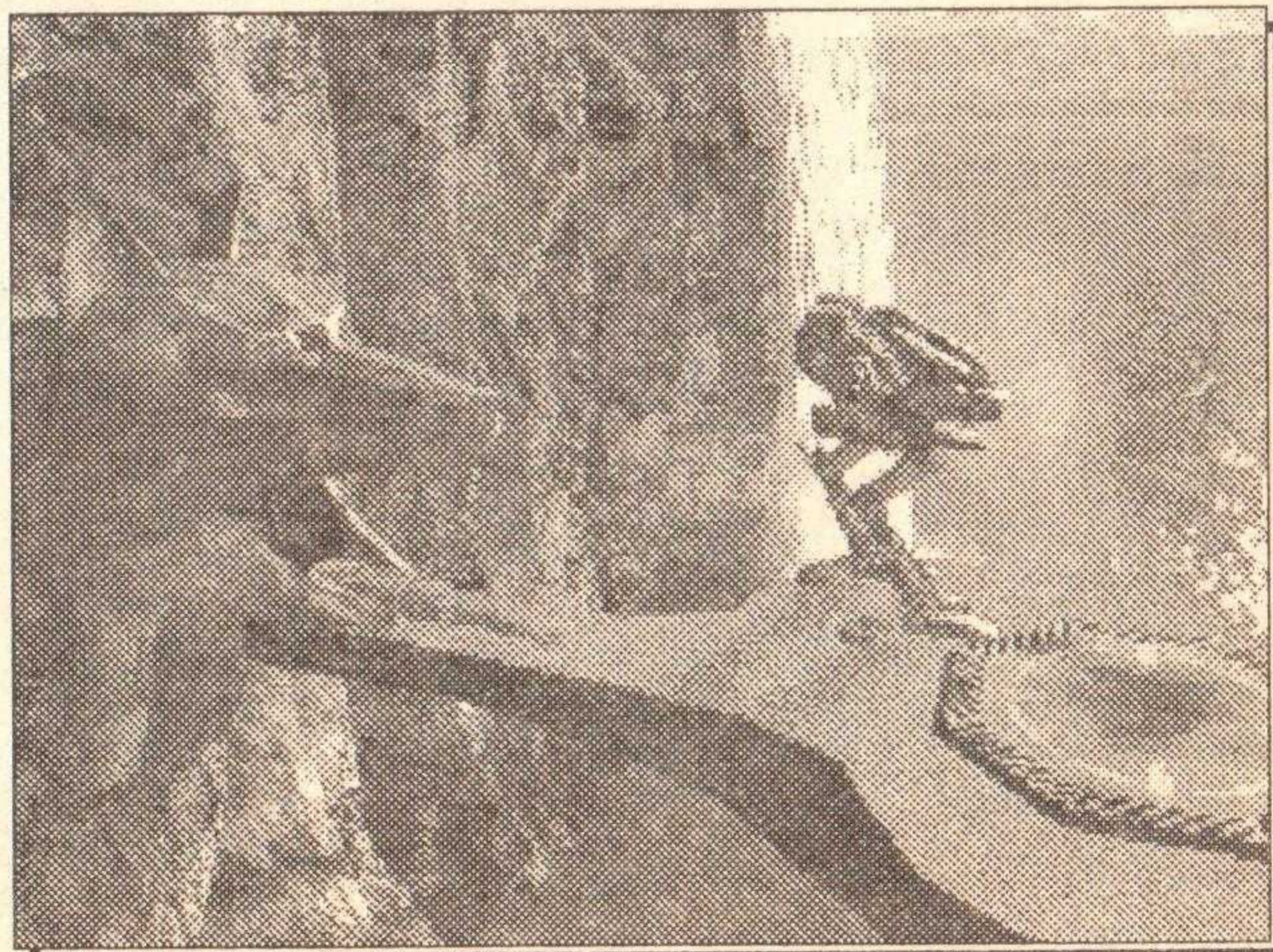
Если Вы победили на первой фазе сражения, то у Вас есть право провести вторую фазу — это даст ускоренное продвижение по службе. Для того, чтобы начать вторую фазу, надо после победы в первой фазе выстрелить в так называемую "Сферу Вызова". Это такая красивая переливающаяся изумрудно-рубиновая звезда. На это Вам дается 15 секунд. После этого ждите атаку.

Выбрать и, тем более настроить боевую машину для Испытания на арене нельзя. Сражаться надо с тем, что дали.

Противника на испытания всегда составляют более сильного, чем Вы сами, поэтому наиболее правильной тактикой боя является огонь по слабым местам — конечностям. Общий принцип такой: отрываем одну ногу, потом заходим сзади и неспешно добиваем. Можно отрывать и руки, но желательно обе.

### Миссия 6: Sable Flame

Эту миссию можно назвать антитеррористической. На одной из безжизненных планет Соколы захватили передовой пост Волков и намерены устроить здесь свою базу. Ваша задача — уничтожить передовые силы противника и освободить заложников. Задача по меркам сегодняшних дней более, чем актуальная, особенно тем, что вести боевые дейст-



вия из-за угрозы жизни заложникам очень трудно.

Заложники находятся на станции, накрытой огромным хрупким куполом. Малейшая его разгерметизация приводит к потере давления и гибели людей, а значит и к провалу всей миссии. Так что стрелять надо очень аккуратно.

Это первая миссия, в которой Вы выступаете уже не сами по себе, а в качестве командира звезды (так называются подразделения боевых мехов). Правда, звезда у Вас небольшая. Кроме Вас есть еще один боец и от того, как Вы будете им командовать, зависит очень многое.

Разрешенная масса для операции — 85 тонн — это означает, что можно себе взять неплохого меха, например "Мародера". Такого же стоит предоставить и партнеру. Вооружиться нужно аккуратными пушечками для ближнего боя вблизи купола и мощными лазерами, чтобы встречать подходящие цепи противника на расстоянии. Шумные и грозные ракеты лучше в этой миссии не применять.

Сразу после десантирования держите курс по навигационным пунктам, и они приведут Вас к куполу. Захватив купол в прицел (клавиша Q), передайте приказ подчиненному "Обороняй мою цель", после чего можете больше за ним не следить. Обращаем Ваше внимание на то, что если сформулировать ему приказ по-другому, например поручить атаковать кого-то из противников, то есть вероятность, что он неаккуратно повредит купол.



Первая волна противников в составе четырех боевых машин подходит к куполу почти одновременно с Вами. Они прекрасно осведомлены о том, что по куполу Вы стрелять не станете и прижимаются к нему как только могут. Приходится оттирать их от него чуть ли не корпусом.

Если Вы уже не новичок (а так оно и есть), то с первой волной Вы справитесь. А вот дальше пойдут хитрости. Вторая волна в составе двух роботов уже не собирается стоять насмерть и, получив первые раны, может отступить, выманивая Вас на себя. Преследовать их — самое плохое, что Вы можете сделать, поскольку в это же время с противоположной стороны начинается наступление третьей звезды Соколов.

Эта группа уже не расположена играть в благородство. Поняв, что планету они теряют, эти машины идут с намерением расстрелять купол. Не дай Вам бог подпустить их слишком близко.

Миссия очень и очень трудная, хотя и не очень кровавая. В основном Вы проигрываете не под огнем противника, а в результате разгерметизации купола.

Тактику операции придется подбирать чуть ли не наощупь. Когда же все враги будут уничтожены, Вам объявят, что миссия выполнена.

### Миссия 7: Burning Chrome

Эта миссия — диверсионная. Надо совершить налет на планету, где Соколы выставили массив солнечных батарей. Не то, чтобы эти батареи кому-то очень мешали, но просто стратегический анализ ситуации показал, что с этой планеты может начаться экспансия в одном из квадрантов галактики. Не допустить превращения планеты в будущий плацдарм и опорную базу противника — Ваша задача.

На операцию разрешается взять 65 тонн груза. Подойдет Rifleman или Warhammer. Можно брать любого, на-

страивать оружие тоже нет особой нужды, поскольку не плотностью огня противника трудна эта миссия, а кое-чем другим.

Как и в предыдущем задании, здесь Вас сопровождает ведомый. Оборона противника не слишком сильна, и Вы можете позволить себе расслабиться. При появлении очередной подвижной цели берите ее в прицел и отдавайте команду ведомому "Атакуй мою цель". Дальше можете не обращать на нее никакого внимания, рано или поздно придет доклад "Цель уничтожена". Тогда назначите ему другую и т.д.

Вас же самого ждет сложная задача обнаружить и уничтожить массив солнечных батарей. Они расположены высоко в горах и прикрыты бастиями стационарных орудий, оборудованными в отвесных скалах на большой высоте (несколько десятков метров). Проблема состоит в том, чтобы грамотно выбирать позиции, с которых эти бастии могут быть уничтожены. Приходится много маневрировать в третьем измерении.

Если у Вас собой Jump-двигатели, это первый достойный случай проверить, как Вы умеете ими владеть. Если у Вас их с собой нет — придется грамотно использовать рельеф горной местности, чтобы взобраться на высоту, откуда можно нанести врагу урон.

При всех условиях Вам очень поможет вид со спутника. На нем легче разобратся в горных массивах и отыскать нужный маршрут.

### Миссия 8: Scorching Sand

Опять диверсионная миссия, но на этот раз в одиночку. Надо разыскать в горах мобильный командный пункт Соколов, "вырубить" охрану и захватить его. Этот командный пункт — автомобиль. Его уничтожить нельзя ни в коем случае. Совсем недавно мы освобождали заложников, и вот задача противоположная — надо захватить командный автомобиль не-





вредимым. Начальство хочет поговорить с Вашими подопечными.

Силы противника представлены несколькими машинами разных типов. Все они Вам вполне по плечу. Спешить никуда не надо и можно аккуратно расстрелять их по одной.

Прелесть этой миссии придает совершенно необычная география в виде нагорья из нескольких "столовых гор". Это отвесные скалы высотой от нескольких десятков до сотен метров с плоскими вершинами. Если у Вас есть Jump-двигатели, можете эффектно поупражняться в перепрыгивании с одной вершины на другую, время от времени постреливая в копошащихся внизу мехов противника. Если Jump-двигателей у Вас нет, спускайтесь вниз и двигайтесь между гор и скал как по каньону. При всех условиях зрелище очень красивое (кто говорил, что в **Mechwarrior 2** плохая графика?).

Подбираясь к цели своей миссии — мобильному командному пункту Соколов, будьте внимательны — здесь и там разбросаны стационарные огневые точки. Надо осторожно высунуться из-за скалы, подавить орудие и только после этого двигаться дальше.

## Клан Сокола

### Миссия 1: Silent Thunder

Эта миссия — диверсионная. Командование ставит перед Вами задачу очистить регион планеты Колмар от опорных баз Волков и, в первую очередь, от узлов их коммуникационной системы.

Разрешенная масса для исполнения этой миссии — 65т. По всем параметрам вполне подходит мех Hellbringer, а поскольку миссия самая первая и потому не очень сложная, можно не тратить время на настройку боевой машины и на выбор оружия. Берите, что дали и вперед, на задание.



В принципе миссия несложна и никаких особых тактических приемов и специальной настройки машины не требует. Нам уже случалось исполнять много более сложные в тактическом плане задания.

### Миссия 9: Second Trial

Это новое испытание на Арене. Поскольку правила проведения таких турниров Вам уже известны, то ничего нового добавить сюда нельзя. Единственное, чем отличается второе испытание — это силой противников и их количеством. Если с первой звездой из двух машин Вы справитесь легко, можете попробовать отстреляться по Сфере Вызова и тогда получите еще пару соперников, а там, кто знает, может быть когда-нибудь Ваши хромосомы войдут в генофонды лучших водителей боевых машин клана.

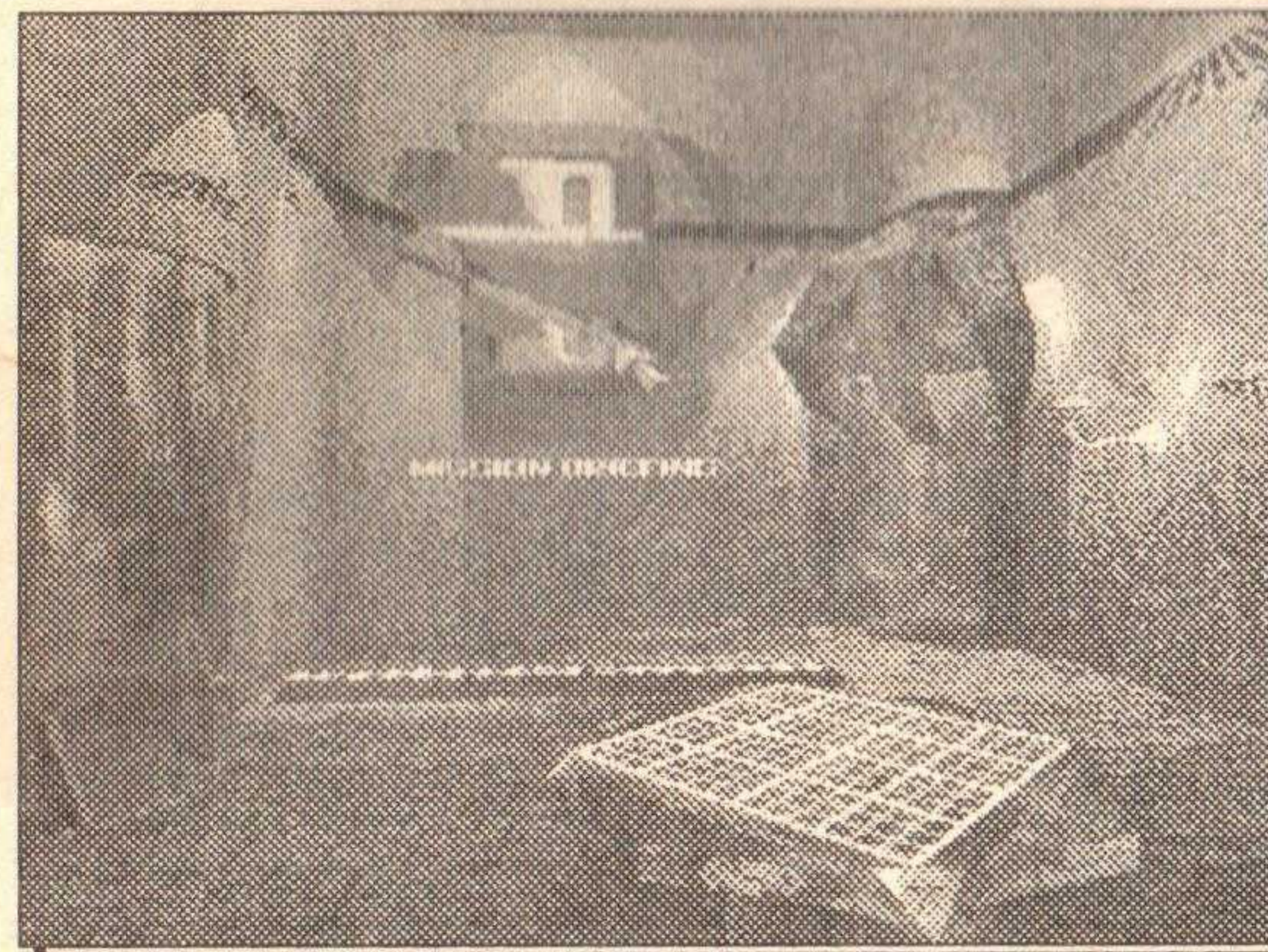
Тот клан, у которого через много сотен лет генофонд будет богаче, обеспечит себе господство над Вселенной. Но до этого еще жить да жить...

*(Продолжение в следующем выпуске)*

Сразу после высадки Вы почувствуете, что на Вас идут два не слишком сильных, но вполне уверенных в себе робота врага. Держитесь курса на пункт Альфа и старайтесь сильно в горы не лазить. На пересеченной местности труднее наводить прицел и там компьютер имеет преимущество. На равнине же Вы разделаетесь с парой вражеских Kit Fox'ов без особых проблем.

Не обращайтесь на вертолет. Как и во многих других миссиях, от него больше шума, чем вреда. Впрочем, не пройдет и пяти минут, как в одном из ущелий Вы возьмете его тепленьким прямо на земле.

Разбив все коммуникационные сооружения в пункте Альфа, начинаем наступление на пункт Бета. Здесь придется аккуратно (не спеша) подавить две стационарные артиллерийские установки. Для это-



го надо встать от них подальше (метров примерно за 600–700), взять их в прицел (возможно, что придется использовать Zoom), и самым дальнобойным лазером начать их "гасить".

Между делом придется отразить налет Kit Fox'a, а для того, чтобы получить побольше очков, невредно разрушить горнодобывающий комплекс неподалеку (Mining Complex).

### Миссия 2: Arkham Bridge

Эта миссия — патрульная. Возможно, что это одна из самых красивых миссий. Утро в горах. Краски такие, что не хочется воевать. Хочется ходить и наслаждаться рериховскими горными пейзажами.

Разрешенная масса для миссии — 75 тонн. Вполне подходит Timber Wolf. Особой настройки не требует, нужно только, чтобы он не был слишком медленным, а то можно и проиграть.

Патрулирование пунктов производится в естественном порядке возрастания — Theta, Iota, Kappa, Lambda... Выйдя на маршрут еще затемно, Вы с рассветом минуете горный проход и оказываетесь в долине, где Вашим глазам предстает удручающая картина горящей деревни. Враг выбросил десант... и деревня запылала.

Диверсионные мехи крутятся тут же, возле горящих домов и, если есть желание, с ними можно здесь же и расправиться. Но если крепко подумать, то можно сообразить, что в километре справа от деревни есть завод, пожар на котором будет во сто крат хуже деревенского. Если успеете перехватить диверсантов и

сможете их разгромить, все будет отлично.

Таким образом, в этой миссии важную роль играет время. Не надо ввязываться в затяжные перестрелки и погони. Лучше сразу поставьте себе автоматическую пушку самой большой мощности (LB 20X AC), дабы не тратить время на "охоту". А если пушка будет не проходить по весу, то сбросьте что-нибудь не очень нужное, например броню. В этой миссии атака противника нацелена на завод, а не на вас — можно себя не жалеть.

### Миссия 3: Mirror Cage

Во время высадки десанта челнок Волков получил повреждения и теперь ему деваться некуда. Пока идет ремонт, Волки заняли круговую оборону и приготовились держаться до последнего.

Прорвать эту оборону и уничтожить десантный корабль — вот Ваша задача. На все отпущено 70 тонн полезной нагрузки.

По-видимому, эту миссию не пройти без специальной настройки меха. Выбираем Summoner'a и, поскольку здесь не требуется никуда поспевать, снимаем с него мощный движок, а вместо него ставим какое-то хламье. Скорость падает раза в четыре, зато высвободившийся вес заполним оружием и боеприпасами. Разумеется, никаких Jump-двигателей тоже ставить не надо.

LRM15	SRM6
ERPPC	SRM6
LB 20X AC	

Противник выставляет шесть боевых машин против Вашей. Общий принцип такой: если имеете дело с одним соперником, воюйте чем хотите, только не автоматической пушкой, снаряды которой на вес золота. Если же противников два и более, первого (который мощнее) разносите в клочья с помощью автоматической пушки LB 20X AC. Потом со вторым делайте что хотите.

Если на Вас одновременно навалилось трое противников, то делаем так: одного из них берем в прицел (самого легкого и верткого), но в него не стреляем, а только наблюдаем за его поведением. Двух других обстреливаем по-очередности, не увлекаясь никем. Когда на экране



видно, что "наблюдаемый" мех лег на боевой курс (пошел на Вас) и расстояние стало сокращаться, надо бросить пере-стрелки, сделать противоракетный маневр с разворотом и всадить в него залп из всех стволов, готовых стрелять, после чего тут же бросить его и вернуться к двум прежним соперникам.

Если противников больше трех, то уже нет смысла устанавливать какие-либо порядки и правила, надо быстро бегать, вертеться волчком, точно стрелять и ни в коем случае не впиваться ни в кого мертвой хваткой.

#### Миссия 4: Bone Machine

Оборонительная миссия. Вам надо удержать важную военную базу в антарктических широтах планеты Бейкер 3. Установленный вес боевой машины для данной миссии — 60 тонн, а противник бросает против Вас 7 боевых машин в четыре волны. И большая их часть — десант.

Бой ведется на территории базы, весьма скоротечно и, как Вы понимаете, повреждать свои же сооружения Вы не должны, поэтому стрельба в основном должна вестись в упор.

Исходный робот — Mad Dog, модернизированный. Двигатель упрощен, Jump-двигатели вообще ни к чему, а весь сэкономленный вес отдается теплопоглотителям, лазерам и плазменным пушкам. Стрелять придется много.

Плазменные пушки — оружие не очень точное и плазменные снаряды понаделают много вреда, если стрелять ими как попало. Поэтому их надо поставить после лазеров. Идея такая. Поймав врага на прицел, открываем по нему кинжальный огонь из лазера и, когда уже ясно, что враг из прицела не уйдет, посылаем ему заряд из плазменной пушки PPC. К тому времени, как враг его



получит, мы уже потрошим другого. Выстрел из плазменной пушки — как бы восклицательный знак после серии многоточий, поставленных лазерами.

В таких скоротечных боях, особенно среди сооружений, очень хорошо использовать автоматические пушки AC, пусть даже и не самые мощные, но, увы, здесь у нас с этим ничего не выходит, так как Mad Dog — машина нежная и хрупкая и на такие тяжести не рассчитана. Ну, да ладно, победить можно и без них.

Четыре зеленые точки на экране локатора — это Ваши четыре артустановки по углам базы. Они в какой-то степени оттягивают огонь на себя и наносят врагу пусть небольшие, но все-таки повреждения. Для Вас же эти точки являются еще и маячками. Как только Вы видите, что на локаторе погасла одна из таких зеленых точек, Вы понимаете, что в этом углу противник добился успеха. Надо быстро сбежать на место и восстановить равновесие.

#### Миссия 5: Trial 1

Если Вы дошли досюда, Вы уже не несмышленый кадет, а опытный боец. Пора подумать и о том, чтобы получить первое офицерское звание и начать водить в бой подразделение мехов.

Это не миссия в обычном понимании слова, а показательная схватка на арене за право продвижения по службе. Схватка происходит по следующим правилам:

Вы выходите на арену и оцениваете обстановку. Если локатор показывает наличие движущейся машины, то это Ваш соперник. Если есть неподвижные машины, то они такими и останутся, если Вы в них не выстрелите. Выстрел рассматривается как вызов.

Если Вы победили на первой фазе сражения, то у Вас есть право провести вторую фазу — это даст ускоренное продвижение по службе. Для того, чтобы начать вторую фазу, надо после победы в первой фазе выстрелить в так называемую "Сферу Вызова". Это такая красивая переливаю-



щаяся изумрудно-рубиновая звезда. После этого ждите атаку.

Выбрать и, тем более настроить боевую машину для Испытания на арене нельзя. Сражаться надо с тем, что дали.

Арена у Клана Соколов довольно красивая, во всяком случае она интереснее, чем у Клана Волков. В центре арены есть то ли пруд, то ли бассейн, то ли еще что-то такое, так что можно бегать вокруг арены, оставляя противника на противоположном конце и постреливая в него изда-лека. Заранее присмотрите месторасположение "Сферы Вызова", потому как потом, по окончании первой схватки, у Вас будет всего лишь 15 секунд на то, чтобы бросить этот вызов.

Кружа по арене, удобно пользоваться видом сверху со спутника, что делается клавишей F3. Противника на испытания всегда выставляют более сильного, чем Вы сами, поэтому наиболее правильной тактикой боя является огонь по слабым местам — конечностям. Общий принцип такой: отрываем одну ногу, потом заходим сзади и неспешно добиваем. Можно отрывать и руки, но желательно обе.

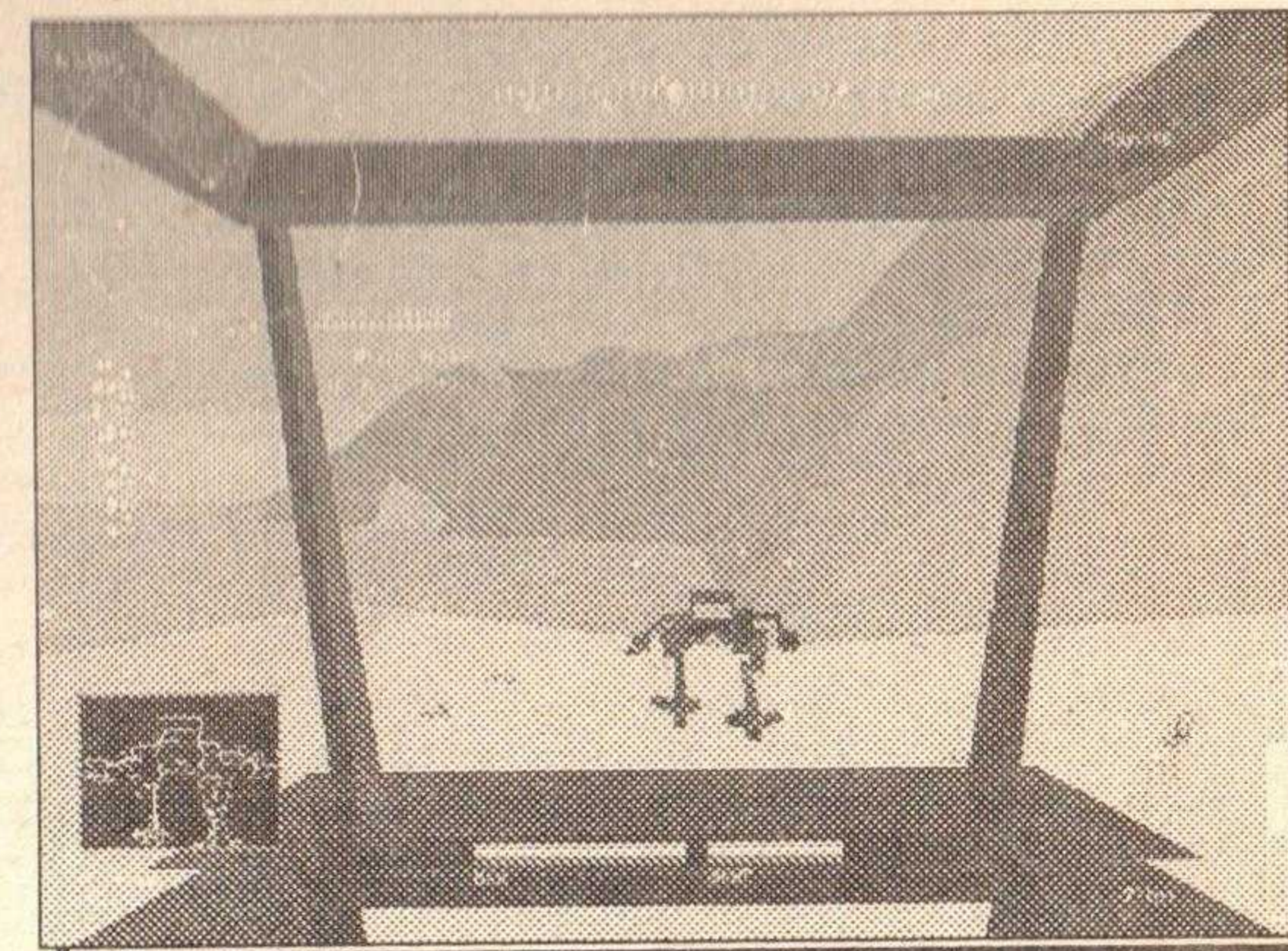
#### Миссия 6: Bouk Obelisk

Патрульная миссия, но в отличие от миссии 2, сегодня в патруль Вы выходите не один, а с напарником. Разрешенная масса — 60 тонн, так что лучше всего подходит Mad Dog.

Вместе с партнером проходите контрольные точки в порядке возрастания. Пока будете шагать по маршруту, по радио придет сообщение о том, что где-то в навигационном пункте UPSILON "застрял" наш Hellbringer. У него вышла из строя система навигации, и он "заблудился". Надо его встретить и сопроводить в пункт PHI.

К тому времени, как Вы к нему подойдете, на него уже навалятся до семи боевых машин Волков. Самую страшную из них, Rifleman'a — возьмите себе, а остальных отдайте ведомым. Боевую задачу им ставить не надо, пусть действуют соответственно обстоятельствам (At Will).

Никаких особых рекомендаций по настройке робота для этого задания мы не приводим. Годится стандартный робот со



стандартным вооружением. Главное — мастерство в групповом бою на открытой местности. Как всегда, не позволяйте себе роскоши сцепиться с кем-либо надолго. Встретили залпом атакующего в лоб соперника и переключайтесь на другого. Добивать не надо. Если увлечься погоней и добиванием, можно многое пропустить.

Когда Ваш спасенный Hellbringer придет в себя, он направится в точку эвакуации. Следуйте за ним, и в пункте PHI Вас заберут на борт десантной шлюпки.

#### Миссия 7: Umber Wall

Это первая миссия, требующая не только проворства в управлении мехом, но и тактического мышления. Кратко ситуация такова.

Вам надо сопроводить через долину состав на воздушной подушке, груженный сырьем. Вместе с Вами действует еще один мех.

В самом начале миссии откуда-то из-за гор прилетает почти десяток вражеских штурмовых вертолетов и, выстроившись клином, начинает красиво и методично расстреливать состав.

Но основную неприятность доставляют даже не они. Самое плохое — что по маршруту движения поезда есть горный хребет, в котором прорыт туннель. У входа в туннель караулит вражеский Jenner, а за хребтом, в засаде залегли еще две могучие машины противника, способные мгновенно уничтожить состав, как только он появится на противоположной стороне хребта.

Итак, если идти за поездом и прикрывать его, то когда поезд войдет в тун-



нель, Вы не успеете обежать вокруг гор и встретить его на той стороне.

Если уйти вперед, обойти гору и разобратся с теми мехами, что лежат в засаде, то поезд разобьет тот Jenner, который караулит у входа в туннель.

Если покончить сначала с ним, а потом бежать вокруг горы, времени не хватает.

#### Анализ

Итак, ясно, что здесь что-то "не срывается" по времени. По-видимому, надо иметь как можно более быстрого меха, дабы он всюду успел. Но в этом случае он будет слабым и ему не справиться с двумя гигантами, залегшими за горой.

Разрешенная масса — 75 тонн. Это Timber Wolf — не самый быстрый мех. Но кроме времени, затрачиваемого на перемещение, есть еще время, уходящее на перестрелку. Его тоже можно экономить. Попробуем сыграть на этом.

#### Настройка меха

Снимаем с машины все лишнее — лазеры, броню и теплопоглотители. Лазеры — слишком "медленное" оружие, а если лазеров не брать, то и теплопоглотители не нужны. Собираем машину так, чтобы она могла одной очередью разнести всех врагов в клочки и не рассчитываем на то, что в нее кто-то успеет попасть. Пара самых мощных автоматических пушек с полным боекомплектом — ноша нелегкая, но зато неотразимая.

Партнером тоже берем себе Timber Wolf'a, но в другой комплектации. У него должна быть хорошая броня и легкое стрелковое оружие для борьбы с вертолетами.

#### Тактика боя

Когда состав тронется в путь, поставьте партнеру задачу на борьбу с вертолетами, а сами ни секунды на них не тратьте и скорее вперед. Надо как можно дальше оторваться от поезда, добежать до туннеля, обежать гору против часовой стрелки и уничтожить засадные машины. Автоматические пушки должны обрушить на них такой шквал огня, чтобы после пары длинных очередей на земле остались только обломки. И теперь немедленно назад, навстречу поезду. Если Вы не слы-

ком долго возились с противниками, то успеете встретить Jenner'a как раз тогда, когда он пойдет в атаку на Ваш состав.

#### Миссия 8: Rogue Chariot

На сей раз Вас выбрасывают в глубоком каньоне. Ваша задача — разыскать опорную базу Волков и уничтожить Core Heat Sink Array. Разрешенная масса — 65 тонн. Наиболее подходящий для этой операции мех — Hellbringer.

Сразу же хочется применить метод, освоенный в предыдущей миссии. Но вооружить меха двумя автоматическими пушками с полным боекомплектом не получается, т.к. Hellbringer — это не Timber Wolf, а одной пушки с полным комплектом не хватает на поражение всех целей, которые хоть и не сильны, но их много.

Первая засада — на мосту через каньон. По нему ходят два Kit Fox'a, а под мостом скрываются два танка Волков. Если действовать аккуратно, можно снять всю эту засаду, не получив ни одной царапины.

Следующая засада — два танка — также снимается без проблем. Последняя схватка — у базы Волков. Здесь против Вас три боевых машины. Главное — чтобы хватило боеприпасов.

Последняя задача — уничтожить базу. Лучше делать это дальнобойным лазером (который должен быть припасен). Отойдя от базы метров на 700, методично расстреливайте ее, пока она не взорвется. После этого разворачивайтесь и бегите во все лопатки. Вслед за разрушением поля теплопоглотителей выйдет из строя ядерная установка базы и взрыв будет страшен. Надо уйти как можно дальше. Желательно, чтобы Ваш мех имел скорость порядка 80 км/час.

#### Миссия 9: Trial 2

Это новое испытание на арене. Теперь у Вас есть возможность стать капитаном. Техника прохождения испытания — та же, что и в прошлый раз. Противники — неслабые: Warhammer и Gargoyle. Но если Вы будете как обычно охотиться прежде всего на их конечности, то легко пройдете и это испытание.

**Успехов Вам, Капитан.**

*(Продолжение в следующем выпуске)*



## Ваша Реклама

АО "ИНФОРКОМ-ПРЕСС"  
Редакция журналов

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

125124, Москва, А-124, а/я 70

тел/факс: (095) 956-16-31

тел: (095) 945-28-67

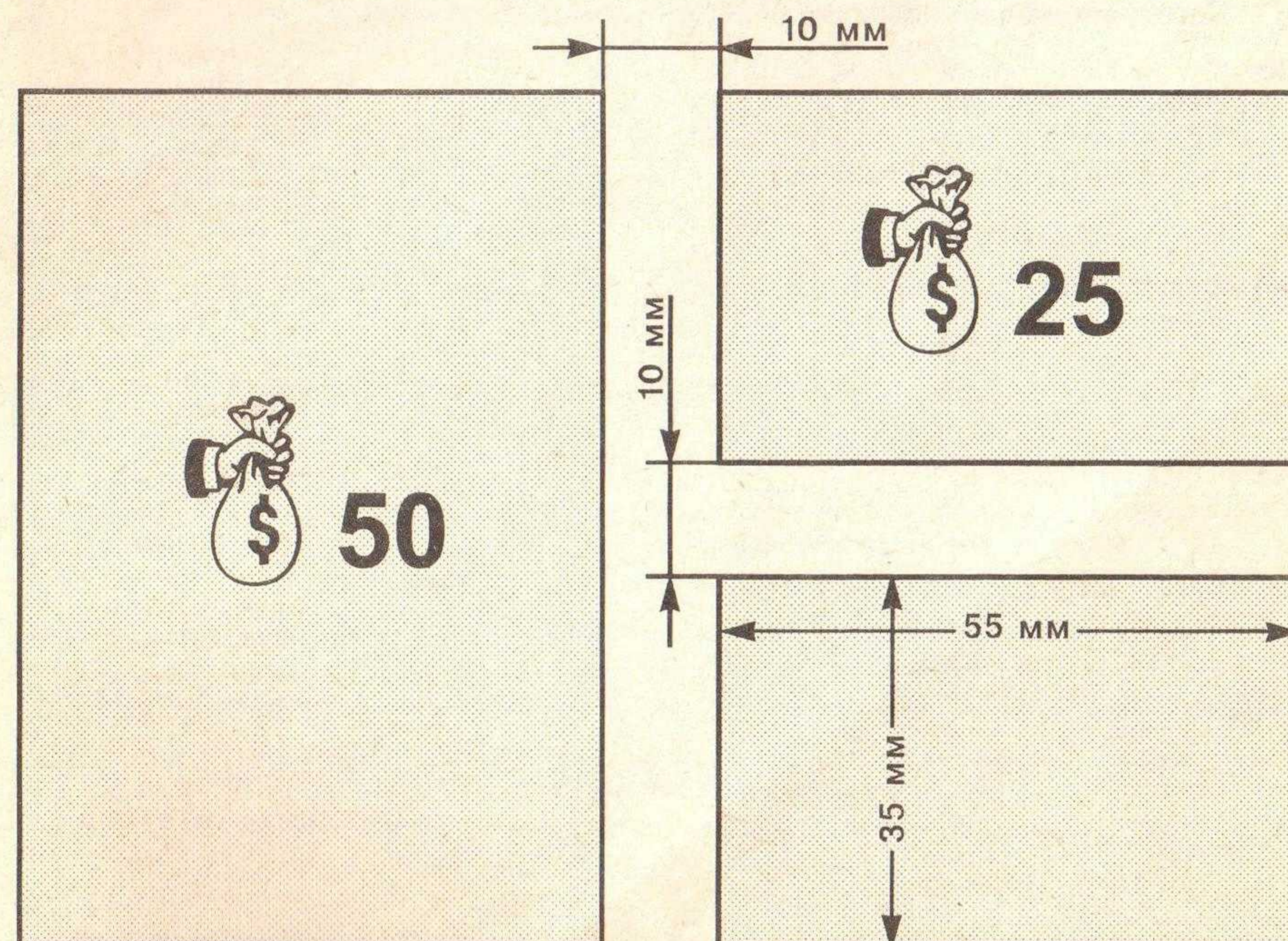
E-Mail: postmaster@ircpress.msk.su

### Условия размещения рекламы в полиграфических изданиях ИНФОРКОМ-ПРЕСС

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

Рекламные материалы принимаются в любом удобном для Вас виде.

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



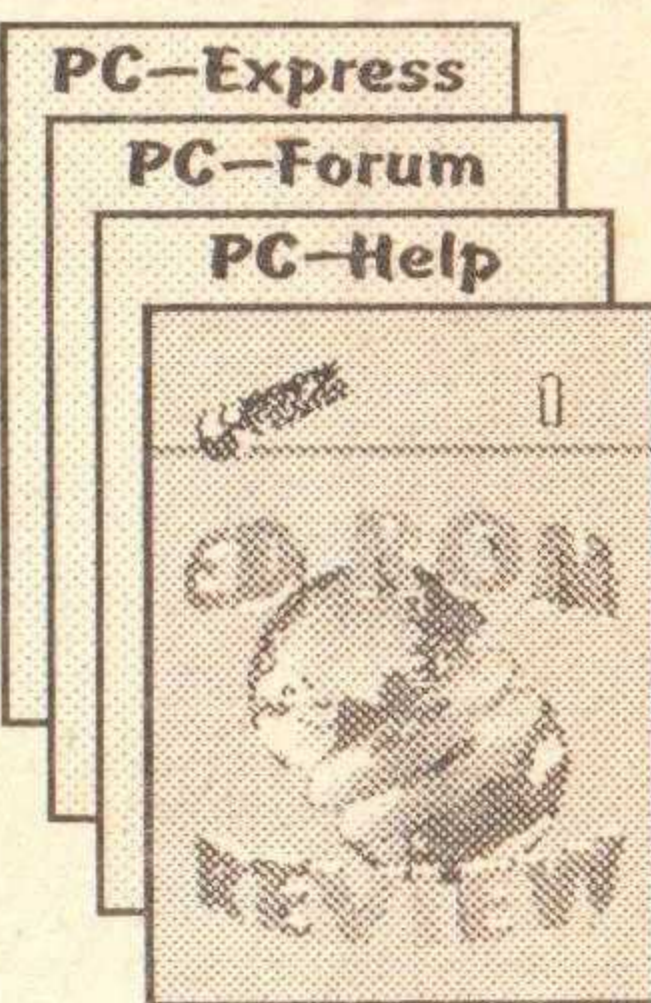
- ✓ **Ролевые книги-игры** из серии "Путь Героя".

- ✓ **Полиграфические издания:**

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

- ✓ **Электронные журналы:**

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



- Фирма **"ВАМ-1"**. Москва, Токмаков переулок, дом 21/2, стр.3, комн. 1, метро "Курская", далее по ул. Казакова до Токмакова пер. тел. 267-37-68 или 924-73-86.

Здесь же Вы можете приобрести узлы и комплектующие изделия, а также расходные материалы для своей машины и получить техническую консультацию специалистов.

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

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

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

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

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

- Фирма **"Boston PC"**.

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

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

- Фирма **"Азия"**. Российское Электротехническое Общество.  
Москва, Маросейка 6/8, стр.1, офис 33.

Ст. Метро "Китай-Город". Тел/факс: 925-13-04, 925-16-74

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

- г.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.

- г.Москва, радиоловительский рынок в Митино (суб., воскр. с 9 до 15).

Проезд до ст. м.Тушинская, далее автобусом или электропоездом до пл.Трикотажная, Рижского направления.

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

Отпечатано в типографии ЦНТИПР Минсельхозпрода России  
Тираж 5000 экз. Зак. 40

**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 запечатанном 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 самостоятельного 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 содержанию 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.