

CARMAGEDDON

Third Party: Fire & death.

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

НАЧАЛО ИГРЫ

После запуска **Carmageddon** вы оказываетесь в главном меню. Оно полностью стандартно (за исключением, пожалуй, курсора), поэтому остановимся подробнее только на одном из пунктов, точнее на подпункте раздела «Option» – «Detail». Для того, чтобы игра работала с максимальным качеством, необходимо отметить кружками самые левые пункты (кроме последних двух). Учтите, что по ходу заезда будет невозможно менять параметры детализации окружающей среды. Для запуска игры в режиме SVGA (правда, SVGA'шным будет только заезд - все меню и заставки так и останутся VGA'шными) при запуске программы добавьте параметр командной строки «- hires». К слову сказать, в режиме SVGA игра не «тормозит» только на Pentium 166 или более старших моде-

лях.

Далее вам предлагается выбрать одного из двух гонщиков – Макса (Max Damage) или Анну (Die Anna). У Макса более тяжелая, но менее скоростная машина (Eagle – орел, вес 1,1 тонны, максимальная скорость – 200 миль в час), а у Анны, соответственно, более быстрая и легкая

(Hawk – ястреб, вес: 0,8 тонны, максимальная скорость – 250 миль в час).

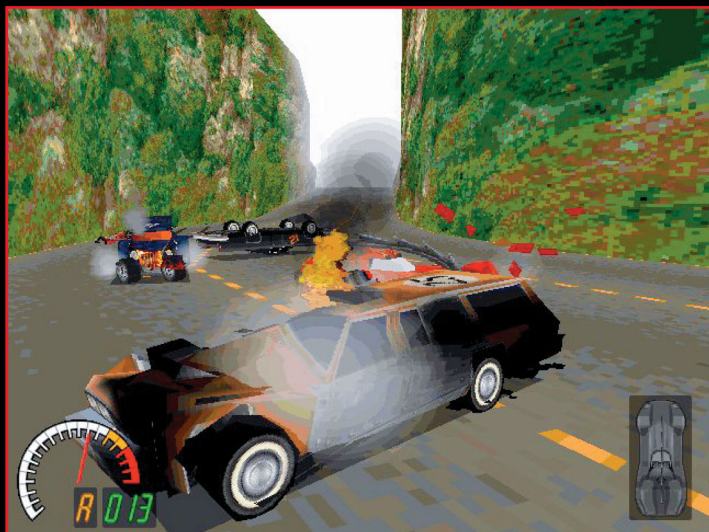
Далее требуется указать уровень сложности, которых всего три. Разница между первым и вторым невелика, но от третьего их отделяет громадное расстояние. Первые два уровня сложности, easy и normal, идеально подходят для ознакомления с игрой и тренировки в управлении автомобилем. Вообще, уровень сложности влияет не только на агрессивность противников. Кроме того, вам дается меньше времени на, ска-

жем так, пребывание на трассе.

Итак, перед нами последнее предзаездное меню. Здесь можно:

Выбрать трассу (change race) – перед вами будет список трасс (в игре их 36 штук), зеленые трассы – те которые удовлетворяют вашей квалификации, обычно это пять-шесть треков; желтый кружок рядом с названием сигнализирует о том, что на этой трассе вы уже от-





все те машины, которые выбыли из соревнований навсегда (как правило, происходит это не без вашей активной помощи) через некоторое время становятся доступны для выбора. Меняйте своего орла или ястреба на новые, более мощные автомобили. Кстати, все запчасти в магазине универсальны, т.е. подходят для любой из машин. Все, пора нажимать кнопку

Start Race – и испытания начнутся...

Усовершенствование автомобиля (parts shop) – здесь продаются некоторые запчасти для вашего железного друга: броня (armor), новый двигатель (power), приспособления для более быстрого уничтожения противника (offensive). В магазине вы сможете еще и продать старые запчасти, и вам даже вернут за них часть когда-то затраченных средств. В ассортименте всего один новый вид запчастей (следующего уровня) и один ваш текущий, соответственно, для покупки и продажи. Не очень-то густо, если честно.

Выбрать машину (change car) –

Start Race – и испытания начнутся...

НА ТРАССЕ

... сразу же после того, как вы выберете свою позицию на старте (это не относится к 8-мегабайтной версии игры). По идее, ваша позиция зависит от вашей же квалификации. Квалификация – это не что иное, как место в общем за-

чете. После окончания заезда вы подниметесь на какое-то количество мест и когда-нибудь даже доберетесь до первого. Так вот, вернемся к выбору позиции. В лучшем случае вы будете вторым или третьим, но ничто не мешает вам попробовать махнуть местами с лидером – может, он даже не будет против. Но на первом же повороте вы поймете, что сделал он это не в припадке альтруизма...

Первое, что бросается в глаза на трассе – это отсутствие индикатора, на котором указывалось бы ваше место в





соревнованиях. Его нет. Больше того, ваша позиция никого абсолютно не волнует. Конечно, в левом верхнем углу (рядом с изображением водителя) отмечены контрольные точки (сп) и круги (laps), но куда более важен индикатор, располагающийся под ними (wasted). Он показывает, сколько еще машин соперника могут совершить хотя бы малейшие телодвижения. Как только показания счетчика сравниваются (например, 5 из 5), то заезд будет окончен. Будет он окончен и в случае прохождения всех кругов (учтите, что контрольные точки пропускать нельзя: если проедете не в ворота, а где-то рядом, пускай даже очень и очень близко, контрольная точка не будет пройдена). Только премиальные в первом случае будут на порядок выше, нежели во втором.

Чтобы узнать о том, где находятся соперники (или где находитесь вы) нажмите на клавишу «tab». Вызовется карта, на которой желтыми стрелочками будут отмечены противники, красной -

ваш автомобиль, наконец, черными треугольниками с белым контуром - недееспособные соперники (т.е. «выбитые» вами). Обратите внимание, что в левом верхнем углу находится маленький экранчик, на котором будет показываться ваш автомобиль. При вызове

времени до окончания заезда. С того момента, как его показания станут 10 или меньше будет раздаваться звуковой сигнал. Как увеличить время? Очень просто - творите на трекe беспредел, а именно:

- превращайте в металлолом машины оппонентов;
- безжалостно давите пешеходов и любую другую живность на дорогах;
- собирайте бонусы в виде бочек (бывают зеленые и красные).

Совершайте все эти манипуляции с фантазией, по возможности извращенной. Во время гонки выплесните всю свою злобу, ярость на противников и пешеходов. Помните, что цинизм и черный юмор только поощряются. Кроме дополнительного времени, вы получите некоторое количество кредиток (индикатор вверху справа). На них производится починка автомобиля (смотрите ниже), покупаются запчасти в магазине и т.п. Учтите, что во время заезда вы можете влезать в любые долги (less), но



карты движение автомобилей не прерывается, поэтому старайтесь либо: а) вызывать карту на короткое время или на длинных прямых участках трассы; б) снизить скорость до минимума.

Центральный индикатор показывает





по окончании оногo ваш кредит должен быть меньше дебета, в противном случае – конец карьере гонщика вне зависимости от квалификации!

К сожалению, ваша машина тоже может ломаться от столкновений: со столбом, машиной противника, стеной, асфальтом (если вы летите с небоскреба) и т.д. Индикатор повреждений расположен в левом нижнем углу. От повреждений теряется скорость, маневренность, управляемость (зависит от характера повреждений), в худшем случае ваш автомобиль вообще лишится движения. Но ничего страшного – в конце заезда он будет починен автоматически, а во время гонки ремонт осуществляется клавишей «backspace». Разумеется, за кредитки, а не бескорыстно.

Если ваш автомобиль перевернется (а такое будет, скорее всего, не раз), то нажимайте клавишу «insert», для того чтобы вас поставили «с головы на ноги». Правда, не злоупотребляйте – от этой манипуляции ваш счет уменьшается на 1000 кредиток.

Существует и третий способ закончить гонки. Видите индикатор «kills»? Вот он, родимый, и показывает, сколько пешеходиков (или, к примеру коровушек) вы подправили на свой вкус. Это, пожалуй, самый сложный способ. Противников-то всего пять, а пешеходов как минимум две-три сотни (обыч-

но около пятисот). Вот и гоняйся за ними как угорелый. Вообще, советуем для воплощения этого способа выбирать Анну, так как ее автомобиль идеально предназначен для уничтожения живности на дорогах.

СОВЕТЫ

– Пользуйтесь клавишей «insert» не только в случае безвыходных ситуаций (как правило, при переворачивании, застревании), но и в случае потенциально опасных. Но, как мы уже говорили, не переусердствуйте – 1000 кредиток не такие уж малые деньги.

– Избегайте мин, которые обычно находятся либо в озерах, либо в каньонах. Повреждения при попадании на мины бывают очень и очень серьезны.

– Если возьметесь за уничтожение пешеходов, для начала уничтожьте несколько машин противников, чтобы на трассе остался только один (максимум два) более-менее целый оппонент.

– Найдите какую-нибудь небольшую перегородку (или заберитесь на какое-нибудь возвышение) и встаньте за ней так, чтобы она отделяла вас от противника. Обычно они со всего размаха налетают на них, не причиняя вам ни малейшего вреда.

– Научитесь виртуозно совершать повороты на сто восемьдесят и девяносто градусов. Первый делается примерно так – вы разгоняетесь до нескольких десятков миль в час и резко дергаете ручник (пробел), выкручивая при этом до упора руль (ни в коем случае не держите кнопку газа!). Как

только автомобиль развернется примерно на 90 градусов, отпускайте поворот (не крутите в обратную сторону, а просто отпускайте) и нажимайте газ. Должно получиться. Поворот на 180 градусов несколько сложнее. Нажмите клавишу поворота и ручник, отпустив при этом газ. После того, как машина повернется градусов на тридцать – жмите одновременно газ и противоположный поворот. Машина пройдет юзом, но повернется. В любом случае, старайтесь при таком повороте снизить скорость, иначе никакие маневры не помогут – машину просто сразу же занесет или, хуже того, закрутит волчком.

– Не газуйте резко, плавая под водой, иначе машина опишет дугу в 180 градусов, и придется пользоваться клавишей «insert».

– Учтите, что покрытие трассы сильно отличается от остальных покрытий, а, следовательно, и поведение автомобиля на асфальте и, к примеру, на траве будет существенно различаться.

– Научитесь пользоваться задней передачей, поверьте – это великая вещь. К примеру, выкрутив руль, можно быстро развернуться с места на сто восемьдесят градусов.

– Задав в начале гонки человека с флажком, вы получите минимум 1000 кредиток.

