



Жанр: Racing > Arcade > Futuristic

Разработчик: Crystal Dynamics

Кол-во игроков: 1 Player

Дата релиза: October 4, 1993

Вообще Crash'n'Burn - чумовая игра (и кстати больше ни на какую систему, в итоге, не портированная). Это был, в своё время, единственный launch-title на запуск консоли в США.

Наравне с несколькими играми (я могу перечислить: Phoenix 3, Scramble Cobra и ещё парочку) - эта игра из разряда тех, что можно рекомендовать к ознакомлению, чтобы понять что такое 3DO. Так сказать - проникнуться духом консоли. Ибо это - эксклюзив, и что немаловажно, действительно достойная игра.

Да, игра не идеальная. Местами даже «поломанная», в плане баланса. Но у неё есть всё то, за что любили игры 90-х - эпохи зарождения CD: пререндеренные ролики с 3D-графикой на заставках, видео с живыми актёрами, AudioCD качество музыки. А если приглядеться к игре, то можно заметить, что время загрузки трассы - 2-3 секунды! И это на CD-диске!

Для 1993 года - игра вообще бомбическая! В наших краях, в то время были только всякие клоны Dendy, Sega и т.п., а тут - на экране такое! Конечно в игру я поиграл гораздо позже, году в 1997 (при чём в японскую версию), но и тогда она впечатляла не меньше. Особенно после 8 и 16-битных игр.

Дальность прорисовки трассы и объектов на ней, эффекты полупрозрачности, вспышки и взрывы, да и прочие спец.эффекты - всё на месте. С видом «из кабины» вообще хардкорно играть: вылетаешь с горки вниз или из-за поворота, и не знаешь что там: машина противника, дрон, мина или каркас машины подбитого соперника.

Конечно, есть масса игр поинтереснее, но к этой игре 1993 года - самой первой для 3DO - я возвращаюсь часто. Обязательно раз в пару лет, перепрохожу. И всегда с превеликим удовольствием.

В игру наиграно столько часов - что некоторые моменты игровых механик, уже считаются на уровне рефлексов. А поведение дронов уже отпечаталось на подкорке.

Такой богатый опыт не хочется терять. Поэтому решил подсобрать всё что помню сами, а тек же ребята на форуме <http://www.arts-union.ru> - и выложить в одном файле. К тому же, раньше на портале <https://gamefaqs.gamespot.com/> был добротный FAQ по игре, но пару лет назад - он пропал. Поэтому знания по игре надо сохранить для потомков...

Ниже несколько советов по игре и описания ассортимента магазина. Что-то из того, что можно купить в игре на заработанные деньги - просто ломает игровой баланс и кому-то может стать скучно играть, но не упомянуть о таких вещах ни как нельзя. Вдруг вам пригодится.



Вообще - игра эдакий симбиоз идей из Road Rash, Carmageddon и Twisted Metal (да, эти две вышли существенно позже Crash 'n Burn, но так можно понять (вдруг вы ещё не знали), что за смесь жанров у игры). Вы и ещё пять соперников наворачиваете круги по футуристическим трассам мира будущего, на футуристических же машинах (2044 год на дворе - и действие игры происходит после «глобального шухера»).

И в отличии, например, от игры Mega Race - здесь можно не просто обгонять соперников, но и уничтожать их (да, как в Twisted Metal) с использованием купленного оружия в магазине. Деньги на это можно зарабатывать в заездах - занимая первые три призовых места, уничтожая соперников, дронов и ставя рекорды времени на круге (о чём будет написано ниже, в тексте).

После заставки, вас ждёт главное меню игры, где выбора особо и нет:



Режим Rally - это возможность самому выбрать один из пяти треков и проехать все пять трасс на нём. Полезно, чтобы познакомиться с трассами и просто покататься.

А вот режим Tournament - это уже череда тех же треков в строгом порядке, и после пятого, будет доступен и шестой.

На первых двух треках: Crash Course и Whiplash - на каждой трассе по три круга.  
На следующих двух: Shockwave и Firestorm - уже по четыре.  
Ну а на пятом и шестом: Wasteland и Deathdome - все пять кругов на каждой трассе.

На каждом треке по пять трасс. Итого имеем (в режиме Tournament) - 30 трасс.



Кстати, управление в игре элементарное: крестовина джойстика - повороты руля влево/вправо. Кнопка Start (она же P) - пауза.  
Кнопку Stop (она же X) - не нажимаем (в гонке ни чего не делает). Левый шифт (L) - переключение оружия. Правый (R) - стрельба.  
Кнопка A - газ. Кнопка B - нажимаем и (если есть) используем нитро-ускорение. Кнопка C - смена камеры.



Всего в игре шесть персонажей - и не смотря на то, что они говорят про себя (что кто-то любит ракеты, кто-то мины и пр.), по сути они отличаются машинами и в первую очередь - выбирайте не танк, который еле двигается по трассе, а мощную скоростную тачку с максимальной скоростью. Не важно какая у неё будет броня - в первую очередь, вам нужно заработать денег, то есть в первых гонках задача номер один - приехать первым. За победу будете получать \$2,200-2,400. Убивайте дронов (машины, которые мешаются по трассе, с лёгкой бронёй - требуют по началу всего несколько попаданий из пулемёта) - за это можно заработать дополнительные деньги.



Судя по описанию персонажей - самый быстрый Мах, у его машины максимальная скорость 320км/ч, но очень слабый разгон и броня. Более-менее сбалансированный - Twix, у него и скорость до 300км/ч и разгон более-менее, и даже броня хорошая. Выбор - за вами. Просто скажу, что соперники под управлением искусственного интеллекта - всё равно едут получше, чем описано. Ну и моё наблюдение - самый живучий из соперников на трассе у меня постоянно - Rocker. Не знаю почему, но его тяжелее всего уничтожить, да и виляет он на прямых, так что попасть в него становится сложно.

Выбрали персонажа и начинаем игру.

Вообще советую поглядывать во время гонки на карту - так можно увидеть где соперники, а так же понять где поворот, а где прямая (полезно для планирования «охоты» на соперников позже). Так же зная где соперники - можно рассчитать время для пит-стопа. Пит-стоп - полезная штука, во время него: можно починить машину и восполнить боезапас. При этом, можно не дожидаться полностью восполнения, а выехать раньше, чем машину полностью починят и заправят.



Когда прокачаете оружие и уже будете охотиться за противниками целенаправленно, то можно поджидать их на пит-стопе: если соперник заехал на пит-стоп, то при выезде - они часто втыкаются в правую сторону и есть время их просто расстрелять.

Ну и обычно прямая Старт/Финиш - удобное место для засады на соперника, главное не стоять на месте, а начинать набирать скорость, когда заметите приближающегося соперника. Иначе он может промчаться мимо вас, а вы не успев набрать скорости, просто упустите его.

Как написали выше - заезжать на пит-стоп в игре полезно. И в отличии даже от гоночных игр, где пит-стопы иногда просто игнорируют, а оппоненты под управлением компьютера вообще их не посещают, в этой игре - посещение пит-стопа важная часть игрового процесса.



Шкала Reload - пополнение всего что потратили в гонке: патроны для пулемёта, мины, ракеты и нитро-ускорение.

Шкала Repair - это уже ремонт кузова машины. Когда по вам попадают, или вы много врезаетесь или же наезжаете на расставленные по трассе мины, ваша машина получает повреждения. И бывают такие повреждения, что сказываются не только на внешнем виде, но и на работе приборов. Например, может перестать работать экран, что показывает текущее состояние машины, или выйти из строя датчик скорости и остатка патронов и боезапаса.

В общем, не пренебрегайте остановками, если правильно оцениваете кол-во кругов, где ваши соперники и какое место вы занимаете.

А затем, можно уже планировать зарабатывание денег на трассе.

Вообще «математика» денег, которые можно заработать на трассе, такая:

\$2,000 - за то что выиграли гонку и приехали 1-м (\$750 - вторым и \$500 - третьим)

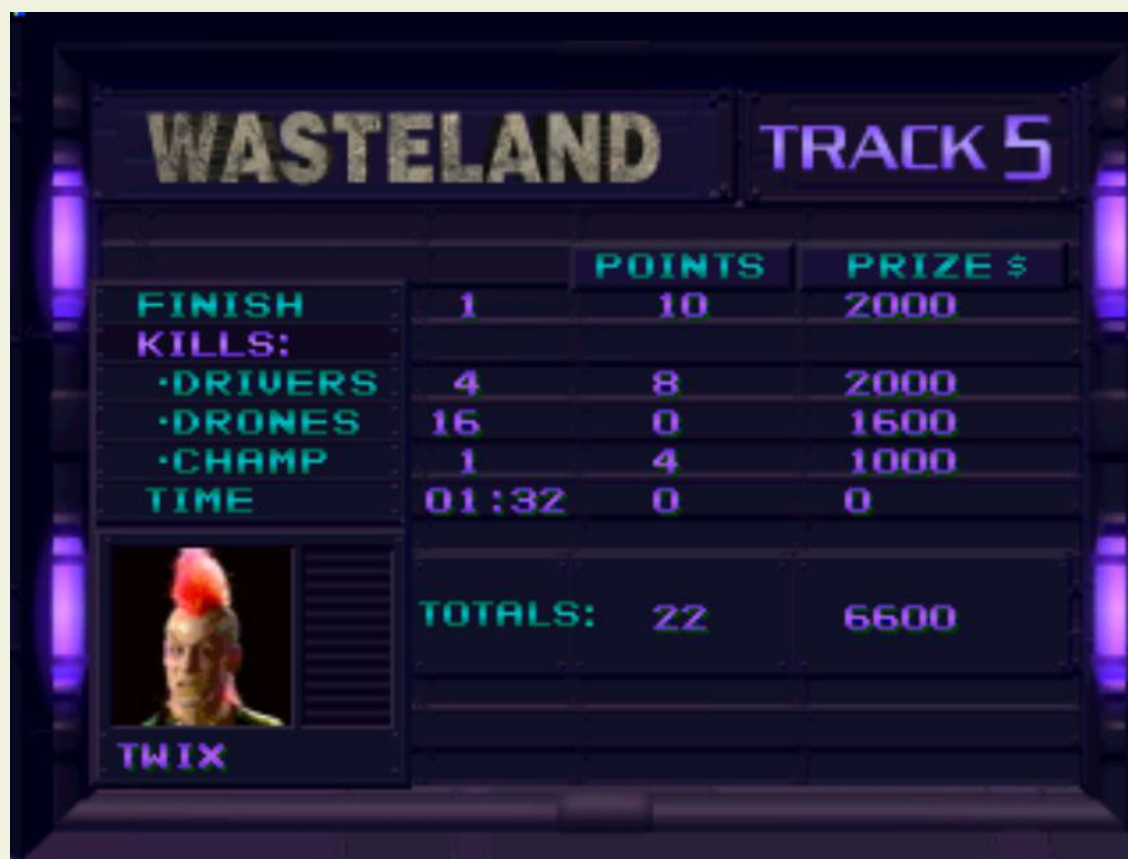
\$500 - за уничтожение каждого простого гонщика, итого максимум \$2,000 (их четыре на трассе - ещё один, чемпион трека)

\$100 - за уничтожение одного дрона на трассе, максимум - ... .. да сколько сможете (у меня иногда доходило до 18 за одну трассу)

\$1,000 - за уничтожение гонщика-чемпиона (на каждом треке он свой, представляется каждый раз перед началом трека, при этом он выбирается случайным образом на каждом треке)

\$2,000 - если сможете побить рекорд круга по времени

Итого за одну гонку можно заработать - от \$6,000 и выше (но только на поздних порах, потому как в начале уничтожать соперников - опасно: слабая броня у вас и ограниченный боезапас оружия не позволят этого делать).



	POINTS	PRIZE \$
FINISH	1	10
KILLS:		
·DRIVERS	4	8
·DRONES	16	0
·CHAMP	1	4
TIME	01:32	0
TOTALS:	22	6600

А побить рекорд времени круга - тоже не простая задача. Нужна и быстрая машина, и нитро-ускоритель (желательно полный - не забываем, что на пит-стопе его можно восполнить), да и чтобы остальные соперники и дроны не мешали.



Кстати, ещё в игре есть баг, который позволяет увеличить сумму призовых денег - например, прошли вы трассу, и у вас появилось окно где подсчитывают деньги - как правило сумма небольшая по началу - допустим \$2,200. После сохранения уровня выключите приставку (или эмулятор) не начиная следующую гонку - и снова включите - нажмите продолжить игру и у вас прибавится +\$2,000! Итого будет \$4,200.

Ну а когда вы уже заработали первые деньги и прошли первую трассу, то можно отправляться за покупками в местный магазин.



Доступ к магазину есть после каждого заезда - главное, чтобы хватало денег, что-то купить.

Ассортимент - впечатляет. Есть из чего выбирать. Тут вам и пулемёты, и лазеры. И ракеты и мины. Броня и прочие ништяки для машины.

На первые заработанные деньги советую купить в разделе Special - шины **Combat Tires** (\$500) - они помогают хоть чуток, да рулить на водной поверхности и грязи.

Затем, (если не хватает, то поднакопив ещё денег (а на первых порах напомню, это только - приходиться первым в гонке и не ввязываться в «драку»)) в разделе Guns пулемёт - **.50 Cal Mg** (\$2,500). После его покупки уже можно пристраиваться на трассе за соперником и уничтожать его повиснув у него на хвосте и непрерывно стреляя из этого пулемёта. Но есть риски, что и к вам могут пристроиться сзади пока вы заняты тем, кто впереди, а так же противник, что впереди - может активно скидывать мины. Ну и выстрелов всего 500шт - и не все попадут в цель. Стрелять в поворотах - точно не стоит. Ну и если кончились патроны - не забываем про пит-стоп.

Для доп.заработка можно купить - ракету **Black Widow** (\$9,500) (6шт. в комплекте). На первых порах она выносит дронов с первого попадания (шмальнули ракетой и сразу уходим с траектории, т.к. если кого подорвали впереди, то его подорванный корпус аккурат на пути будет). А так же она помогает отстрелу соперников: залп из ракеты, а потом добивание в ослабленную броню из пулемёта (ну или наоборот).

Заработав ещё деньжат, можно улучшить броню - **Regenerative Armro** (\$12,500), она сама восстанавливается после небольших повреждений, через какое-то время. И если вы часто наезжаете на мины - то она точно пригодится, так как быстро устраняет повреждения.

Кстати, те самые мины, что встречаются на трассе, можно наловчиться объезжать: они стоят аккуратно по центру полосы. А если вы будете ездить по разметке (как в анекдоте: чтобы полосочка посередине была), то большую часть мин вы точно объедите.

Если говорить про мины, что можно купить в магазине, то эффективны только те, что наносят тяжёлые повреждения (да и противники, обычно эти мины, часто просто объезжают), но даже 5 штук тяжёлых мин не хватает для полного уничтожения соперника за один раз. И может получиться так, что вы нанесли сопернику много урона своими минами, а другой соперник, что едет ещё дальше позади вас, своими выстрелами уничтожит того, кто пострадал от ваших мин. И тогда вы за это - денежного бонуса не получите.

Что касается ракет, в магазине, то эффективна только последняя в списке **Bulls-Eye**, т.к. она мощная и самонаводящаяся, остальные малоэффективны. Вообще с ракетами Bulls-Eye надо быть осторожными т.к. они летают по трассе до тех пор, пока не встретят препятствие и могут так много кругов нарезать, и в итоге вас же попасть.

Что же касается лазеров, то сначала покупаем **Photon Gun** и уже он довольно быстро выносит всех на начальных трассах. Далее копим на **Plasma Sun Gun**. Все остальные лазеры неэффективны вообще. Лазеры вообще хороши тем, что у них бесконечный боезапас. Но не все одинаково эффективны.

Если охота уже устраивать полный геноцид противников, то можно обновить на заработанные деньги пулемёт, купив - **Hellfire Rotogun** (\$20,000), по сути это улучшенный (просто быстрее стреляет, но всё те же 500 выстрелов) - **.50 Cal Mg**.

Ниже есть описание всех предметов, что можно встретить в магазине.





**AUTO-SHOP**

**ENERGY**

LIGHTER ON DAMAGE THAN MOST OTHER WEAPONS. BUT WITH AN ENDLESS SUPPLY OF AMMUNITION. THESE ARE GIFTS OF PAIN THAT JUST KEEP ON GIVING.

IN YOUR ACCOUNT: 26400

**SPECIALS**

RACE

**PULSE LASER**

ENTRY LEVEL ENERGY WEAPON. MELT A FEW ENGINE BLOCKS!

RELOAD= 1 SEC.  
AMMO= N/A  
DAMAGE= LIGHT  
COST= \$600

26400

BUY DON'T BUY

**TWIN LASER**

TWICE THE ENERGY. TWICE THE FUN! THIS BABY WILL DOUBLE YOUR HITS.

RELOAD= 1 SEC.  
AMMO= N/A  
DAMAGE= LIGHT  
COST= \$2,000

26400

BUY DON'T BUY

**PHOTON GUN**

WHEN YOU WANT A BIG BAD LIGHT. BUY THIS SUPER PHOTON CANNON!

RELOAD= 1 SEC.  
AMMO= N/A  
DAMAGE= LIGHT  
COST= \$3,000

26400

BUY DON'T BUY

**FUSION CASTER**

DIG A FEW GRAVES WITH THIS KILLER ATOM SMASHER!

RELOAD= 30 SEC.  
AMMO= N/A  
DAMAGE= VARIABLE  
COST= \$5,000

26400

BUY DON'T BUY

**LUMEN FLASH LASER**

AMUSE YOUR FRIENDS. BLIND YOUR ENEMIES.

RELOAD= 10 SEC.  
AMMO= N/A  
DAMAGE= N/A  
COST= \$2,000

26400

BUY DON'T BUY

**STILETTO LASER**

CUT 'EM DEEP AND DIRTY WITH A LIGHT KNIFE STAB IN THE BACK!

RELOAD= 60 SEC.  
AMMO= N/A  
DAMAGE= MEDIUM  
COST= \$10,000

26400

BUY DON'T BUY

**PLASMA SUN GUN**

GET ENORMOUS FIREPOWER WITH THIS HARD HITTING SUN BLOWER.

RELOAD= .50 SEC.  
AMMO= N/A  
DAMAGE= MEDIUM  
COST= \$15,000

26400

BUY DON'T BUY



**AUTO-SHOP**

**MISSILES**

WITH WARHEADS THAT COULD LEVEL SMALL CITIES, THE FIREPOWER OF EACH MISSILE MORE THAN MAKES UP FOR ITS SMALL AMMO SUPPLY.



IN YOUR ACCOUNT:  
26400

**SPECIALS**

RACE

**ROCKET PACK**  
REAL BANG FOR THE BUCK! GUARANTEED TO ROCK ANY RACE!



RELOAD= 2 SEC.  
AMMO= 8  
DAMAGE= LIGHT  
COST= \$700

26400

BUY DON'T BUY

**TOW MISSILE**  
THE LOW COST WAY TO REACH OUT AND TOUCH SOMEONE.



RELOAD= 10 SEC.  
AMMO= 6  
DAMAGE= LIGHT  
COST= \$1,100

26400

BUY DON'T BUY

**MOD-POD**  
RADAR GUIDED DEATH. YOU CAN RUN, BUT YOU CAN'T HIDE!



RELOAD= 10 SEC.  
AMMO= 4  
DAMAGE= LIGHT  
COST= \$2,000

26400

BUY DON'T BUY

**WILD DEVIL**  
THE INFRARED, HEAT SEEKING SOLUTION TO NASTY TRACK PESTS!



RELOAD= 10 SEC.  
AMMO= 4  
DAMAGE= LIGHT  
COST= \$5,200

26400

BUY DON'T BUY

**STARBURST**  
HAVE SOME HEAT TO GO! BLOW AWAY EVERYTHING NEAR YOU WITH A PRESS.



RELOAD= 2 SEC.  
AMMO= 8  
DAMAGE= MEDIUM  
COST= \$7,200

26400

BUY DON'T BUY

**BLACK WIDOW**  
THE KISS OF DEATH. FAST, ACCURATE, FATAL!



RELOAD= 5 SEC.  
AMMO= 6  
DAMAGE= MEDIUM  
COST= \$9,500

26400

BUY DON'T BUY

**BULLS-EYE**  
THIS NASTY FIRE-AND-FORGET MISSILE WILL HUNT UNTIL IT HITS.



RELOAD= 60 SEC.  
AMMO= 4  
DAMAGE= HEAVY  
COST= \$13,000

26400

BUY DON'T BUY

**AUTO-SHOP**

**HAZARDS**

A PERFECT SOLUTION FOR ENEMIES WHO LIKE TO TAILGATE. DROP A COUPLE OF THESE DEVICES AND ELIMINATE THOSE EVIL FOLLOWERS.



RELOAD= 2 SEC.  
AMMO= 3  
DAMAGE= MEDIUM  
COST= \$1,300

26400

BUY DON'T BUY

IN YOUR ACCOUNT: 26400

SPECIALS RACE



**WHEEL SPIKES**  
SHRED THE TREAD WITH THESE RAZOR SLICING ROAD TOYS!

RELOAD= CONSTANT  
AMMO= N/A  
DAMAGE= LIGHT  
COST= \$300

26400

BUY DON'T BUY



**HEAVY ROAD MINE**  
THE ANTI-VEHICLE BOMB. HIT 'EM ON THE BOTTOM WHERE THEY'RE TENDER!

RELOAD= 2 SEC.  
AMMO= 3  
DAMAGE= LIGHT  
COST= \$600

26400

BUY DON'T BUY



**ACID ROAD MINE**  
3 MINUTES OF BURNING CORROSION MEANS PIT OR TAKE GROWING DAMAGE.

RELOAD= 2 SEC.  
AMMO= 3  
DAMAGE= MEDIUM  
COST= \$1,300

26400

BUY DON'T BUY



**MAGNA-HEAVY MINE**  
HEAVY AND HURL! THESE BOMBS WOULD LOVE TO CRASH YOUR PARTY!

RELOAD= 2 SEC.  
AMMO= 4  
DAMAGE= MEDIUM  
COST= \$3,000

26400

BUY DON'T BUY



**BOMBOT**  
ROBOT MOVERS AND SHAKERS WITH ONE GOAL: TO BLAST YOU OFF THE TRACK!

RELOAD= 5 SEC.  
AMMO= 5  
DAMAGE= HEAVY  
COST= \$4,500

26400

BUY DON'T BUY



**PENETRATOR MINE**  
PROBE WEAK ARMOR WITH A NOT SO GENTLE TASTE OF SHAPED EXPLOSIVE.

RELOAD= 5 SEC.  
AMMO= 6  
DAMAGE= HEAVY  
COST= \$6,000

26400

BUY DON'T BUY



**VORTEX MINE**  
THE MINE WITH A TWIST - YOU TAKE SERIOUS DAMAGE AND SPIN OUT.

RELOAD= 5 SEC.  
AMMO= 3  
DAMAGE= HEAVY  
COST= \$8,000

26400

BUY DON'T BUY









После гонки, если вы заходите в любой раздел магазина, то может появиться киборг - делец с чёрного рынка.

У него самые мощные машины и лучшее оружие, плюс ещё пара улучшений для машины. Если у вас накопится достаточная сумма - он может рандомно появиться в любой категории, когда вы будете заходить в разделы магазина (обычно это сумма от 25,000\$).



Если хотите полной анархии и полного доминирования на трассе, то в первую очередь покупайте **Dragon Laser** на чёрном рынке (он предлагает его редко, но если играть на эмуляторе с Quick Save/Load, то можно попробовать нафармить это предложение) - с ним считайте игра пройдена. Достаточно поймать в прицел врага на 3-5 секунд, нажать на гашетку и враг выбывает из гонки. Всякое барахло типа мин, ракеты Doomsday и прочего - после покупки этого лазера будет абсолютно бесполезно - только уже в конце игры когда захотите скрасить геймплей, можно начинать экспериментировать с снаряжением.

Но и то, как появятся лишние деньги лучше - покупайте новую машину - самая быстрая, что предлагает дилер - **Dragon** - у неё максимальная скорость почти на 100 км в час больше чем у любой стоковой машины, а с нитро-ускорением машина разгоняется до 600 км в час с горки.

На картинке ниже - не она, но тоже интересный агрегат: **Grim Reaper**.



До этого же, если не купили Dragon Laser, и пока ещё бросаете вызов другим гонщикам, то можно прикупить в разделе Special:

**Polarized Glass** (\$2,000) - помогает от ослепляющих вспышек

А так же

**Taser Coils** (\$5,000) - при ударе бампером (по идее) у противника слепнет экран и вырубается электроника.

Ну и всякие глушилки от ракет соперников - тоже не помешают, а то пока будете отстреливать соперника впереди, в вас могут прилетать ракет от тех, кто едет позади вас. И если хотите бить рекорды времени - то нитро вам точно пригодится.

Кроме описанных выше "ништяков" на чёрном рынке можно купить (полный список):

\$20,000 **Grim Reaper** (машина): Скорость: 305 / Разгон: Awesome / Броня: Fair.

\$25,000 **Blacklash** (машина): Скорость: 330 / Разгон: Fair / Броня: Great.

\$30,000 **Dragon** (машина) : Скорость: 355 / Разгон: Good / Броня: Awesome.

Именно Dragon есть в начальной заставке (её как раз взрывают). И именно на ней можно в лёгкую бить рекорды треков (+2,000\$ к каждому заезду) без нитро, а с нитро так тем более.

\$25,000 **Dragon Laser**: про это уже не раз выше написали - имба, убивающая всё на своём пути, (часто) ещё до окончания первого круга.

\$9,000 **Advanced Targeting Computer**: полезная штука - помогает быстрее и точнее прицеливаться. В связке с Dragon Laser - вообще смертельный коктейль.

\$11,000 **Cloaking Device**: самая бесполезная вещь - невидимость. При чём и для вас - если играть с видом от третьего лица. Отключается при большом кол-ве повреждений.

\$10,000 **Polarity Inverter**: блокирует вспышки экрана от попаданий. Было бы полезно, если б не было Dragon Laser - с ним, просто некому по вам шмалять.

\$18,000 **Doomsday Missile**: прикольная ракета сносящая много брони, но 1 залп - это мало.

\$16,000 **120mm Gauss Gun**: хорошая замена пулемёту - 5 залпов на выстрел, и 1000 патронов. Если не использовать Dragon Laser - то можно баловаться и этим оружием.

Зная всё это уже можно в своё удовольствие накручивать круги на трассах и устраивать полную анархию.

Набирать максимальное кол-во очков в чемпионате. Тестировать секретные машины. Пробовать побить рекорды времени.

Комбинировать разное вооружение и бросать вызов соперникам на трассах.

Ну а пройдя режим Tournament и все 30 трасс - вы увидите финальную заставку.

Видно, конечно, что это «первая проба пера» у разработчиков (это теперь они с известным именем Crystal Dynamics, а тогда, только-только сформированная команда выходцев из EA и других студий) и даже финальные титры сделаны безидейно, но с юмором.

Кстати, если обратили внимание, то на предпоследней трассе, вдоль левого бортика есть надпись...

Вот что там написано:

"Once upon a time a genius, a spiritual overlord and a visionary racing criminal became "sotally tober" and decided they would create a legend. Mark said, "Future shock on wheels. Sex, drugs, and rock'n roll at 100MPH! And with more guns than the LAPD. It's what America's all about!" Madeline raised the toast, "And make sure it is done before September or we'll swing by our heels." And thus it was decided But they needed some help. Little did they know that a hedgehog trainer named Bill would arrive in a few weeks all set to kick some asphalt. "Don't tell me the odds," said Bill, "and I won't tell you to get the h#ll out of my office. "Bill put the 'T' in Artificial Intelligence, and a little A, too, just to keep me from going insane (again). Cyrus created a killer two million dollar demo, and then put together the best art teams ever legally assembled. "Programming doesn't have to be ugly," he said. "Programmers, maybe, but this thing will shine when me and Steve get done with it." Steve shrugged. "Say what you like, 'cause I'm not listening." Steve listens to only Rocker, Twix, Druger and Klaw (NOT!). "This thing will shine when me and Cyrus get done with it," says Steve. And so it began, at first a train wreck waiting to happen. But later the prize of the show was winning the blue bundle ribbon. Another Bill joined (you can never have too many Bills) and glued the whole thing together with Steve after setting all the cars on fire. The other Bill says mysteriously, "And wait until you see the other tunnels, too." As always, a few stunt programmers were needed. Troy, feeling like Godot as he waited for OS (should have been called the SOS) tried to make the Fat Lady sing, but when asked to play a tune, Troy sez "Bite me!" and stumbles home to bed at 130MPH. In the end, both the ground and the grunge behaved, and much sleep was had by all. A final thank-you to Frankie Goes to Hollywood (just like 3DO) for their musical inspiration! "The Ballad of Crash 'N Burn" was written by Jon "nakasete miyou" Horseley"

По сути, вольный-шутливый "пересказ" от разработчиков как они игру придумывали и создавали.



Автор: Ткачёв Дмитрий а.к.а. doom\_sun