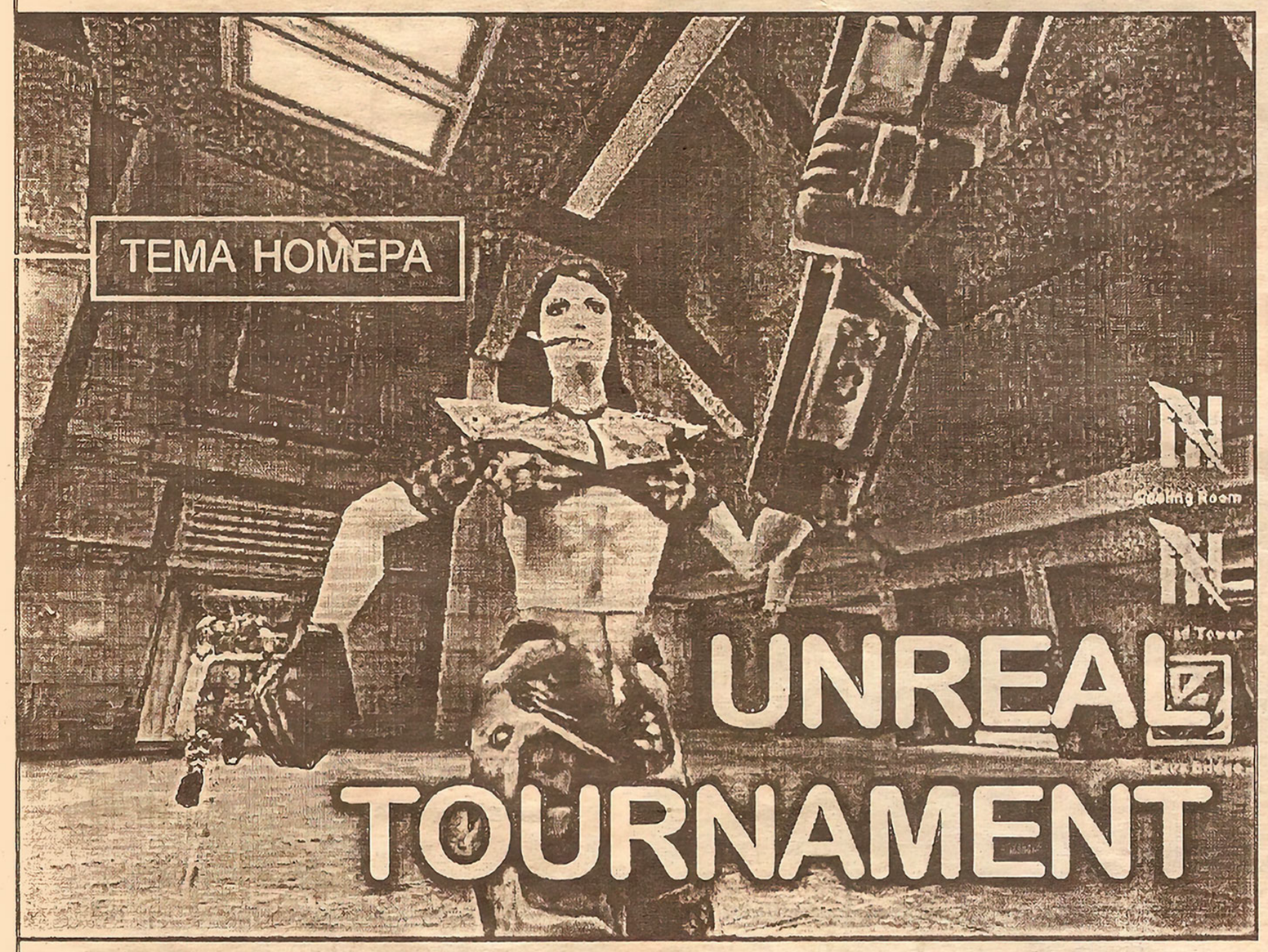
МЕГАХИТ!

ЕЖЕНЕДЕЛЬНОЕ ИГРОВОЕ ОБОЗРЕНИЕ

НОМЕР 4

PC CD ROM



PREVIEW

DIABLO 2

ПРОХОЖДЕНИЕ

RESIDENT EVIL 2

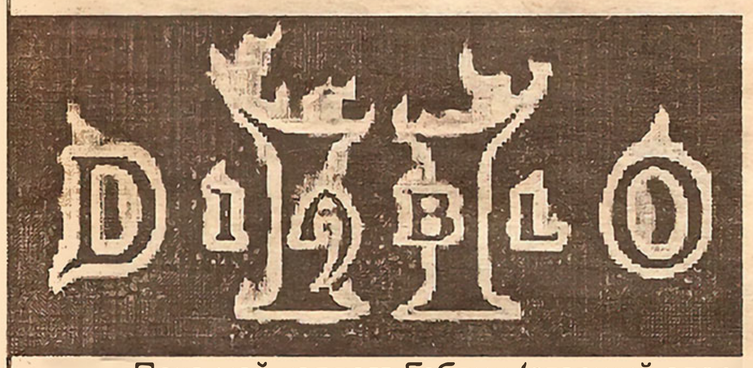
КОДЫ

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

SPECOPS

AGE OF EMPIRES

preview



Пока мой коллега Гоблин (старший опер, между прочим) знакомит вас с тем, что творится среди 3Д-шутеров, я возьму на себя труд разобраться с тем, как обстоят дела с Diablo 2.

Для начала факты. Игра ожидается к концу 1999 года, выйдет скорее всего на 4 дисках (обсуждается и вариант DVD-версии). Она будет состоять из трех больших миров и одного финала. Большой уровень - это город, окружающие его замки, подземелья, леса и прочие места, где водится всякая нечисть. В каждом городе вам ждет не менее пяти основных квестов и с десяток второстепенных. Сюжет же продолжает историю первого Daiblo и не содержит ничего оригинального. Его можно описать в двух словах: Дьявол сумел вырваться на волю и жаждет освободить своих, не менее кровожадных братьев.



По большому счету, перед нами та же игра, которая выглядит гораздо лучше. Она даже, несмотря на свой «плоский» вид, поддерживает 3DFX-акселераторы. На самом деле Diablo 2 и без них выглядит замечательно, но с аппаратной акселерацией вы получите массу изощренных световых и прочих эффектов. Кроме того, графика стала во много раз более разнообразной. Города будут не похожи друг на друга, будет много открытых и ярких мест. Не забудьте и тот отрадный факт, что все уровни во время загрузки будут генерироваться случайным образом. В результате вы никогда не попадете на один и тот же уровень снова, и не встретите монстров на их прежних местах. Конечно, это не относится к городам, где все будет фиксировано.

Обратимся к героям. Их будет пять (в финальной версии возможно больше или меньше) основных типов:

The Sorceress (колдунья), наиболее близка к магу из первой игры. В основном, применяет атакующую магию, типа огненных шаров или ледяных шипов, падающих с неба.

The Amazon (Амазонка). По сути, раскачанная Rogue. Имеет лук, которым владеет в совершенстве. Способна к магии, может усиливать убойное действие своих стрел.

The Paladin (Палладин). Его специализация - защита. Владеет магией щита, прекрасно лечит, хотя и великолепно владеет холодным оружием.

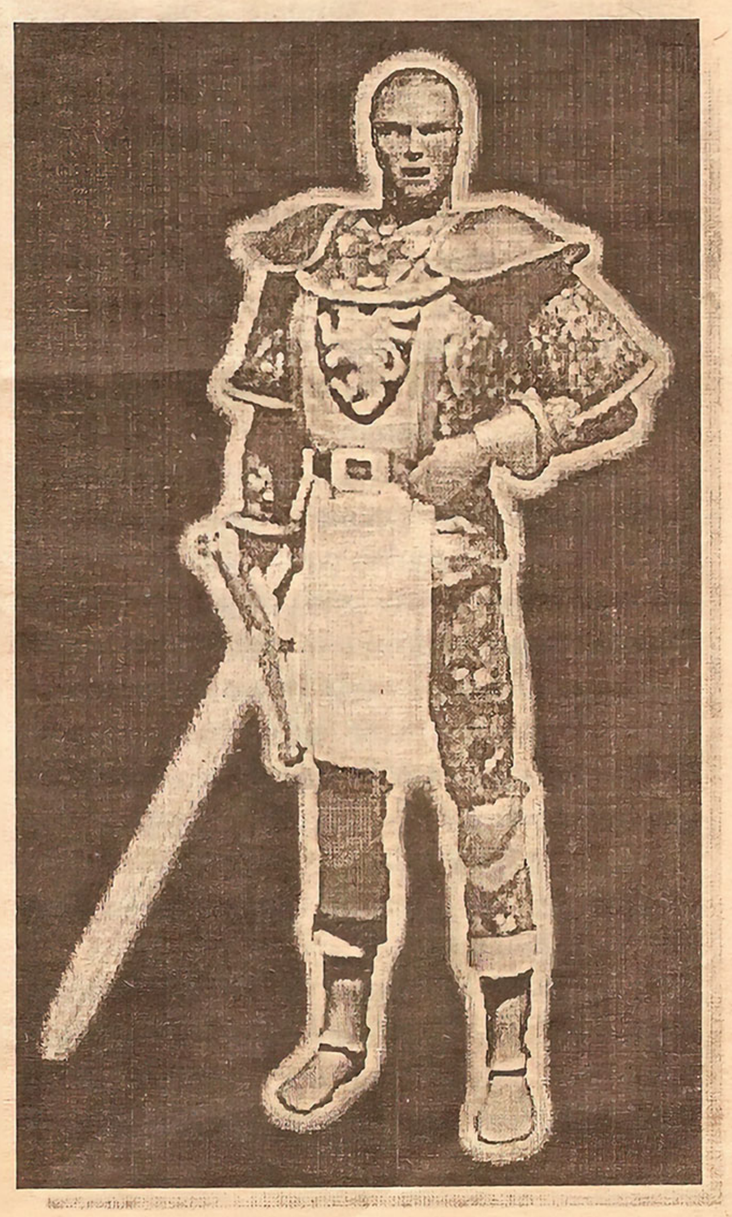
Necromancer (Повелитель мертвых). Про этого парня все ясно. Калечит, травит, оживляет зомби, големов и прочую дрянь.

The Barbarian (Варвар). Машина для убийства. Гигант, способный одной левой махать стокилограмовыми топорами, не любит магию.

Каждый из вышеуказанных персонажей будет иметь большое количество характеристик и спецциальных скиллов. Так, зарабатывая опыт, вы сами будуте решать в какой области специализировать своего бойца, так как это открывает путь к новым, более изощренным знаниям.

Звучит все это невероятно захватывающе. Уже сейчас, не надо быть семи пядей во лбу, чтобы предсказать этой грандиозной игре титул Мегахита и лидерство во всех возможных хит-парадах. Будем ждать...

Автор: Стас Пучковский. (с) 1999



UNREAL TOURNAMENT



Развитие индустрии компьютерных игрушек выходит на новый виток. Почуяв огромные прибыли, которые в самом ближайшем будущем принесут онлайновые игры, гиганты индустрии один за другим приступают к изготовлению сугубо сетевых разновидностей своих мегахитов.

Впереди на белом коне, как обычно, Джон Кармак из id с Quake III: Arena под мышкой. Но со стороны на него сурово посматривают Team Fortress Software в обнимку с Valve, прячущие за спиной Team Fortress II. Не дремлет и еще один серьезнейший конкурент: фирма Epic Games, творцы бессмертного Unreal.

Анрыл как игра для одного был хорош всем и даже сейчас, после выхода таких монстров как Half-Life и Thief, это отличная игра. Подкачало в ней только одно: полная невозможность играть по Сети. Страшные задержки превращали процесс в сугубо мазохистское развлечение, не давая возможности порадоваться хорошим задумкам и прекрасной графике.

Но сейчас денно и нощно мерцают в знаменитой конторе мониторы и срочным порядком, ударными темпами куется оружие онлайнового возмездия - Unreal Tournament. Заброшены работы над мишн паком, никто не строит Unreal II, забыты патчи для сети, все силы брошены на Unreal Tournament! Я, конечно, сильно сомневаюсь в том, что старого солдата можно чем-то отвлечь от родного сердцу Quake, но чем черт не шутит? И что это там такое нас ждет?

Ну, перво-наперво - улучшеный интерфейс пользователя. Можно смело распрощаться с занудными прелестями ввода команд через консоль, теперь все настройки будут производиться через привычную, «оконную» систему с выпадающими меню. Все упрощено до предела и сделано так, чтобы даже видящий игру впервые спокойно мог подсоединиться к идущему на далеком сервере бою. Толково придумано, я люблю когда все без затей, по рабоче-крестьянски. Правда, и играть потом придется с подкатившими на легкость включения рабоче-крестьянами, но это уже потом.

А забота о чайниках проявлена просто неописуемая. Мало того, что все настройки предельно упрощены и разжеваны, так для каждого действия еще и предусмотрены учебные «демки», проясняющие как и куда бежать, как при этом скакать, как флаги тырить, что там и зачем в самых различных случаях. И все это с шутками и прибаутками!

Это правильно, мне никогда не нравится унизительно-снисходительное обращение к несчастному чайнику. Чайник - он ведь тоже в чем-то человек. Его ведь учить надо, болезного! Нет, не только ракетой в рыло. Несомненно, такая забота привлечет массы застоявшихся без дела анрылофилов к сетевому дэсматчу.

Конечно, в Epic четко осознают, что не у каждого человека имеется выход в интернет, а среди счастливых обладателей даже в США не у всех хороший доступ. И хотя уже сейчас игра идет по сети не хуже чем Quake II, вопроса это не снимает. Поэтому для тех, у кого нет хорошего коннекта, UT будет укомплектован сворой злобных ботов - управляемых компьютером человекообразных соперников (бот - это сокращение от «робот»).

Искусственный интеллект для них прописан знаменитой личностью - Стивеном Полжем, отцом-прародителем легендарного «рипербота». Уже в самом Анрыле боты были достаточно грозным противником, но в UT они предстанут в еще более продвинутом виде. Папа Стивен обучил их коллективизму и взаимовыручке, а так же прописал каждому индивидуальные способности и наклонности, попутно предоставив геймерам возможность менять все характеристики на собственное усмотрение. Новый бот запросто бегает по лестницам, катается на лифте, плавает различными стилями и даже одевает защитный костюм перед прыжком в агрессивную среду. Мало того, они еще и переговариваются вслух, и если ты плохо дерешься, могут всячески обозвать и выругать.

Тестировавшие продвинутых ботов граждане хором уверяют, что в ходе боев не могли отличить их от своих приятелей, настолько разумно и грамотно действуют продвинутые боты. Скользкий вопрос, согласен. Приятели тоже всякие попадаются. Бывают и такие, что самый тупой бот против них что твой Иммануил Кант в период расцвета.

Но по большому счету даже самый позорно-тупой бот позволяет спокойно потренироваться на себе в домашних условиях, дабы при встрече с живым противником уже не опозориться. Ибо встреча ламера с ветераном может отбить у чайника охоту к играм подобного рода навсегда.

Чтобы это было не скучно делать, игра против ботов будет построена по типу «лестницы». В самом Анрыле мы играли от лица уголовника, спасшегося после крушения космического «столыпина». В UT нам предстоит сражаться против собранных со всей галактики отпетых подонков-уголовников, участвуя в различного рода соревнованиях как в одиночку, так и во главе команды из верных ботов. Если удастся проскакать до конца, то есть возможность получить почетное звание Unreal Grand Master.

Боевые действия развернуться на целой куче уровней всех мыслимых размеров и различного архитектурного устройства, общим количеством 32 штуки. Некоторые будут из реального мира, некоторые - из совершенно нереального. Свежие темы, богатые новые текстурки, подозрительно изогнутые поверхности (кирпичик в окошко id), также прозорливо добавлены падающий снег и проливной дождь. Я так понимаю, что теперь дело только за ураганами, смерчами и извержениями вулканов.



И сделано все это визуально даже покруче, чем в оригинале. Тут не поспоришь, там и впрямь все красиво было, даже безо всяких этих «турнаментов». А теперь еще добавлен замок на вершине скалы, плывущий по морю корабль анрыловых папуасов-нали (кстати, неплохо бы шторм и качку добавить), зависшие в пространстве технологические платформы и тому подобные прелести. Ну, это смотреть надо, чего тут расписывать.

Чтобы не скучать от однообразия стандартного дэсматча, нам будут предложены следующие виды смертоубойных развлечений: Last Man Standing, Capture the Flag, Assault, Domination, и Deathmatch/ Team Deathmatch.

Last Man Standing - дэсматч с ограниченной возможностью риспауна (немедленного возрождения). Скажем, каждому участнику выдается десяток «жизней», и как только они потрачены - игра для него заканчивается. А побеждает тот, кто продержится дольше всех.

Capture the Flag - тут все ясно, вражеский флаг отбираем и волочем к себе на базу, одновременно не позволяя стибрить свой собственный. Дело знакомое и привычное.

Domination - преобладание, так сказать, нечто по типу нашей забавы «царь горы». Здесь надо будет в составе команды определенное количество времени (секунд по десять) удерживать несколько контрольных точек, обозначенных специальными мульками. Ну, кто больше уконтролирует, тот и победил.

Assault - понятно, нападение и штурм (читай - Team Fortress). То есть одна команда держит оборону, а вторая стремится ворваться на охраняемый объект и все изгадить и переломать. В качестве примера приводится уровень в виде несущегося поезда, на хвост которому из вертолета высаживается атакующая команда. Команда защитников в это время риспаунится в середине состава. Задача атакующих - пролезть на паровоз и дернуть стоп-кран, а защита, понятно, изо всех сил упирается и не дает. Паровоз несется, стены мелькают, подстреленный народ с визгом под колеса падает, командир кричит «Бурнаши на крыше!» - песня, одним словом. Другой уровень изготовлен по типу «рядового Райана», там идет высадка на пляж, где надо брать приступом две огромные, управляемые защитниками пушки. Кроме того, предусмотрен штурм базы противника с выведением из строя всех его компьютеров. А так же противостояние двух огромных башен на астероиде и подводный штурм секретной базы субмарин противника. По окончании битвы команды меняются ролями, так что скучать будет некогда.



Tournament Deathmatch/Tournament Team Deathmatch - тут и говорить не о чем, чистая классика, всем все ясно.

Мало того, в каждой разновидности дэсматча можно включить повышенную прыгучесть, которая позволяет всем скакать так, как будто постоянно задействованы jump boots. Картина боя меняется радикально.

Кстати, боты не только виртуозно владеют всеми видами оружия в игре, но еще и четко просекают тонкости всех вышеупомянутых режимов сражений. Они четко слушаются приказов и роли в команде смело можно распределять: кого поставить в оборону, а кого отправить на смерть лютую.

Вот чем огорчал папа Анрыл? Странным применительно к дэсматчу оружием и убожеством звукового сопровождения стрельбы. Все это исправлено и переработано, а к старым видам вооружений добавлено кое-что новенькое, что позволит пробивать вентиляционные дыры в мозгах противников еще быстрее и эффективнее.

Для начала выкинули убогую «единичку» и вместо нее поставили нормальный пистолет, модель Enforcer. Мало того, для еще более конкретной стрельбы их можно будет нахватить сразу пару штук и бить с двух рук «по-македонски».

Долго ломали голову, что бы здакое приспособить для рукопашных: топор, дубину или бейсбольную биту? Выбор остановился на пневматическом молотке по фамилии Impact Hammer. Нажимаем на кнопочку - молоток начинает всасывать в себя воздух. Ждем, когда он насосется как следует, и сразу тыкаем в зазевавшегося противника. Его вспучивает аки жабу через соломинку и мгновенно рвет на куски, джибзы - фонтаном! Ну, примерно, как усадить товарища на газовый баллон и крантик на 150 атмосфер под ним резко открутить. Эффект в обоих случаях - потрясающий.

Ветеранам предлагается такой могучий инструмент как Redeemer - замогутный рокет лаунчер нового образца, одно изображение которого занимает четверть экрана. Боеприпас - огромная, медленно летящая ракета со страшным радиусом поражения. И даже это не рокет лаунчер, а Warhead Launcher. Warhead - это не «голова войны», как мне тут из-за спины пытаются подсказать, а «боеголовка». В альтернативном режиме стрельбы это будет не просто ракета, а нечто вроде ПТУРС'а, потому как в нее «встроена» видеокамера. Производишь выстрел, берешь управление на себя и несешься по уровню в самое вражеское кубло, ловко заруливая на поворотах. Йи-хаа!!! Выходи строиться, кто не спрятался - я не виноват! Управляться будет прекрасно и полеты на больших уровнях (а где там маленькие?) будут являть собой зрелище феерическое.

Кроме того, как я уже говорил выше, бойцам предоставлена возможность пострелять по набегающему противнику из установленных на базах стационарных пушек, дающих фантастический урожай жирных фрагов.

Как отдельная, особо хитрая фишка, проходит Translocator. Вещица добротная! Поставляется в двух частях: носимого с



собой маркера и устанавливаемого в нужном месте целеуказателя. Маркер ставишь в любом месте уровня, например - на «жирную» броню или, скажем, в лаву. Маркер можно применять либо на себя, либо на противника. При активизации на себя ты телепортируешься прямо на вожделенную броню, а врага - наоборот, в профилактических целях отправляешь пропариться в адском жару. Можно и перепутать, конечно, второпях. Полагаю, самое широкое применение это дело найдет в CTF, где целеуказатель можно отважно поставить под чужой флаг, либо спокойно приспособить под свой. После чего можно смело идти в атаку.

Для тех, кто не хочет сражаться сам или хотел бы просто посмотреть на битвы титанов, предусмотрен режим наблюдателя. В нем можно одинаково легко смотреть за боем через множество зафиксированных «видеокамер», так и смотреть «из глаз» любого игрока на выбор.

По просьбам игровой общественности поменяли модель игрока на более толстую и массивную, что совершенно справедливо, потому как идущие в комплекте уж больно субтильные и тощие, фиг по ним попадешь. Новые «шкуры» хорошо стилизованы и более детально проработаны.

В ходе сражений предусмотрена возможность общения. Сообщения теперь можно посылать не только текстом, но и заранее заготовленными звуковыми файлами, что гораздо удобнее и практичнее.

И последнее: Unreal Tournament - совершенно самостоятельная игра. Ее не надо устанавливать поверх Анрыла как адд-он, потому как UT - совершенно самодостаточный продукт.

Выход этой чудесной игрушечки ожидается со дня на день, но конкретный срок пока называть отказываются.

Старший опер Goblin (c) 1999

HEROES II
OF MIGHT AND MAGIC

Liberation

Мы установили твёрдое правление в Эратии, но нации, расположенные рядом, лежат в руинах. Мы начнём наш освободительный поход со столицы - Стэдвика, и мы не остановимся до тех пор, пока все захватчики не будут выдворены за пределы наших земель!

Освобождение Стэдвика (Steadwick's Liberation)

Сложность: Тяжело (130%)
Размер: Большая
Противник: Два - Inferno и Dungeon
Задание: Для победы вы должны захватить город Steadwick. Найдите Мудреца (Seer) - выполнение его задания позволит взять награду за него в следующих сценариях.

Вам предстоит повторить прохождение уже знакомой карты - той, что использовалась в последнем сценарии кампайна Dungeon and Devils. С небольшим отличием. Во-первых, все проходы к городу с заставами завалены камнями, и единственный путь - через подземелья. Во-вторых, входов в них два - один, уже знакомый, в правом нижнем углу карты (охраняется чёрными драконами) и другой, практически неохраняемый - в центре правой части карты, над городом Inferno.

Прохождение - марш-бросок ударной группировки с двумя архангелами по местам боевой славы.. Учитывая, что вы уже хорошо знаете карту и расположение городов и шахт, для начала захватываем родной город под заставой, рядом с Адским, потом сам город Ада, деревню снизу от входа в подземелье, возврат в захваченный родной город за подкреплением, если оно нужно (обычно к архангелам «цепляется» очень много «нейтралов») , обход справа горной цепи, спуск в подземелье (разведка боем, главное - сохранить архангелов) и дальше - по обстоятельствам. Вторым героем, купленным у Волшебников (Tower), зачищаем и занимаем шахты у родных городов, неплохо запустить и третьего, пошуровать у изначального Замка. По возможности, ими прорвать заставу в левом нижнем углу и подняться наверх - освободить героя из тюрьмы, находящейся в левом верхнем углу и привезти им квестовый амулет Мудрецу, расположенному рядом с вашими стартовыми городами.

Полезная информация: в правом верхнем углу по прежнему находится мощный артефакт, города в подземелье расположены треугольником, подобно тому как это было в адском сценарии, выход к Стэдвику - по туннелю налево. Сильная группировка драконов в подземелье охраняет три шахты серы и немного сокровищ.

Сделка с дьяволом. (Deal with the Devil)

Сложность: Нормально (100%)
Размер: Средняя
Противник: Один - Ад (Inferno)
Задание: Для победы вы должны захватить город Kleesive. Некоторые сторожевые башни пропустят вас, но только, если вы принесёте с собой артефакт, полученный за выполнение задания в предыдущем сценарии. Артефакт, подобранный в зоне за охранными башнями, вы сможете пронести в следующий сценарий.

В начале игры у вас город и деревня Замка, расположенные в левом нижнем углу, и город Оплота (Rampart) - в левом верхнем. Между ними нет прохода - они разделены нейтральной областью, вход в которую находится внутри земель Ада и охраняется pack ArchDevils. Сами земли Ада имеют четыре входа, охраняемые pack'ами Pit Lord'ов. Там находятся два города и две не расстраиваемых до городов деревни с небольшим набором войск противника. Искомый замок размещен в центре правой части карты, в своеобразном «загоне», охраняемом несколькими ArchDevil'ами.

Прохождение - по выбору игрока, так как надо одновременно строить оба города. Лично я создал два ударных кулака в каждой области, прошелся ими по шахтам и почти одновременно вторгся к противнику. Учитывая сложность карты, проблем не возникло.

Полезная информация. Охранные квестовые башни расположены в нейтральных землях, в левой части карты. Кроме того есть еще и два Мудреца - один напротив входа в нейтральные земли, другой - в правом нижнем углу. Первый требует артефакт (щит+6), который выдаёт второй мудрец, а тому в свою очередь нужен меч+6, лежащий около первого мудреца.

Проблемы нейтралов. (Neutral Affair's)

Сложность: Нормально (100%)
Размер: Средняя
Противник: Два - Fortress и Stronghold
Задание: Для победы вы должны захватить все города противника и уничтожить всех его героев. Некоторые сторожевые башни пропустят вас, но только, если вы принесёте с собой артефакт, полученный за выполнение задания в предыдущем сценарии. Артефакт, подобранный в зоне за охранными башнями, вы сможете пронести в следующий сценарий.

В начале игры у вас три города, расположенных в правом верхнем углу карты и отделённых от противника очень мощными заставами. Города «болотников» - слева от вас, «пустынников» - снизу.

Прохождение - достаточно безопасно. Учитывая наличие мощным застав, можно спокойно развиваться. После создания ударной группировки спуститься вниз через заставу под городом «волшебников» (Tower) - там неплохие сокровищницы. В начале игры очень важно обойти все Refuge Camp, в них можно купить очень мощных союзников. Так, мне повезло обзавестись там Gold Dragon и Ghost Dragon, после чего захват шахт стал очень приятным делом.

Полезная информация - телепорты расположены в трех оставшихся углах карты. Рекомендую для разведки попрыгать и пооткрывать местность - помогает для знания намерения противника. Корабль у озера служит для переправы к рядом расположенной золотой шахте. Искомые квестовые охранные башни расположены в правом нижнем и левом верхнем углах, но вы можете пройти только через одну их них - там артефакт первого-второго уровня и много сундуков).

Туннели и троглодиты. (Tunnels and Troglodytes)

Сложность: Тяжелая (130%)
Размер: Большая
Противник: Один - Темница (Dungeon)
Задание: Для победы вы должны захватить все города противника и уничтожить всех его героев. Некоторые сторожевые башни пропустят вас, но только, если вы принесёте с собой артефакт, полученный за выполнение задания в предыдущем сценарии, но награда, находящаяся за ними, того стоит.

В начале игры вы владеете Замком, Башней и Оплотом, находящихся на узкой полоске суши в левой части карты. В правой части - точно такая же полоска суши противника, но его город находится в подземелье. Сушу разделяет огромный океан, в углах которого есть водовороты-телепорты. Соответственно, вся война будет вестись в подземельях, где в углах расположены телепорты, много городов противника и сокровищниц. Существует три спуска, равномерно расположенных по вашему берегу. Выход из одностороннего телепорта с вашей стороны безопасен - враги не считают его распечатывание целесообразным. Чуть ниже, на побережье, напротив спуска вниз - здание апгрэйда войск.

Прохождение - строго планируемая экономика и развитие. Во-первых, в верхнем городе «эльфов» купить героя (желательно, владеющего Navigation) и отвести его на побережье, где напротив города, вверху есть верфь. После чего на купленном корабле поплыть вдоль берега вниз, собирая по пути брёвна и деньги. Там, в самом низу, - скопление бревен и артефактов. Последние хорошо отдать своевременно подошедшему герою из города «волшебников» - «рыбаку» они не пригодятся. В море всего три интересных острова - на одном месторождение и склад циклопов; на другом - пароль и барак пикеменов плюс маяк под охраной horde pikemen'ов; на третьем, место высадки охраняют золотые големы - второразрядный артефакт, Учитель (монах со свечкой и книжкой).

Во-вторых, в рядом с Замком находится ОЧЕНЬ хорошая вещь - щит (атака-3, защита+12), с которым вполне реально героем из Замка пробить все заслоны у шахт и артефактов. Рекомендуется рейд на север с возвратом по берегу домой. Героем от эльфов - сбор ресурсов на побережье и разведка местности.

В-третьих, покупается дополнительный герой в городе «волшебников», который идет вверх по побережью и спускается вниз в подземелья. Покупка осуществляется по факту отсутствия «родного» героя, поскольку уходящий покупает оставшиеся войска и сапгрэдив их на побережье, спускается вниз, под землю.

Разведав местность и накачавшись, основной герой спускается вниз. Там - по обстоятельствам, ближайшие города противника - за заставами у верхнего и нижнего спуска. Чуть позже к нему присоединяется «волшебник» и «лесовик». Там - по обстоятельствам и желанию!

Полезная информация: под верхним входом в подземелья - сокровищница с полезным артефактом. В нижнем левом углу подземелья - библиотека (+2 к четырём харкам), рядом телепорт.

Автор: Андрей Ясенков

RESIDENT EVIL 2

продолжение

Используем зажигалку на плите и зажигаем свечи в последовательности: средняя, правая и левая. Берем шестеренку и направляемся на чердак, где ее и юзаем. Забираем последнюю шахматную фигурку и вперед к выключателю, где как раз ее и не хватало (чтобы быстрее попасть туда, смотрим на шахту и отвечаем «Yes» на предложение воспользоваться этим путем).

Проверяем по пути Бена. Судьбе его явно не позавидуешь. Идем к выключателю с фигурками и мочим по пути довольно крутую и большую тварь. Вставляем фигурку и проходим в дверь. Ада уже ожидает. По трубам идем в очередной офис (на столе можно почитать факс). Сдвигаем металлический шкаф и открываем дверь. Заходим внутрь и зажигаем две керосиновые лампы.

Если надобно, собираем патроны по пути. Возвращаемся назад и опускаемся вниз на эскалаторе. Управление вновь переходит к Аде. Идем за женщиной и поднимаемся по лестнице. Быстро бежим по коридору и спускаемся вниз (тараканы не успевают прилипнуть к быстро бегущей мишени). После перепалки с женой изобретателя возвращаемся, и контроль опять в руках несгибаемого молодого копа.

Спускаемся и идем в канал, слева есть небольшая ниша с трупиками. Забираем там медаль с изображением Волка. Идем к противоположной стороне канала и налево. Паучки могут доставить массу неприятностей. Обнаруживаем водопад и идентификационную панель перед ним. Опускаем туда медаль. Требуется еще одна.

Идем в проход сзади в сдвоенные двери. Используем вентиль, чтобы опустить мост. Забираем вентиль с собой. Идем по коридору до конца и встречаемся с Адой и аллигатором. Теперь можно просто убежать от него и спрятаться за поворотом - он проломит стену и уползет невесть куда, а можно его и прикончить.

По дороге к аллигатору замечаем зеленый выключатель слева. Убегая от рептилии, замечаем, что он стал красным. Нажимаем - выпадет газовый баллон. Когда зубастая харя его зажует - остается только выстрелить. Верхней челюсти как не бывало, видно, не судьба зеленому чудищу кушать больше грецкие орехи.

Снова встречаемся с Адой и идем дальше. Теперь некоторое время можно идти вместе и отстреливаться от всяческих зомбей. Идем по мосту и поднимаемся наверх. Забираем медаль с орлом с очередного трупа. Возвращаемся через коридор с аллигатором в комнату, где стоит печатная машинка. Опускаем мост вентилем и идем дальше. Вставляем медаль в панель рядом с водопадом. После того как он иссякнет, входим в дверь. Включаем выключатель справа от вагончика и заходим в него. Выйдя направляемся налево. Подбираем ключ от ящика с оружием.

Здесь довольно скоро приходим к трамвайной кабинке. Заходим внутрь и берем карточку, которой включаем ток на панели рядом с кабинкой. Лифт начнет опускаться. Выходим из вагончика и убиваем монстра, который протыкал крышу. После окончания спуска Леон берет Аду на руки и несет ее в офис.

Компания Umbrella

Выходим из комнаты и идем по коридору с надписью « Main Shaft». Идем в левую шахту (она подсвечивается голубым цветом). Проходим в конец коридора и заходим в замороженную дверь. Слева забираем Fuse Case и используем его на машине справа, чтобы получить Main Fuse. Возвращаемся в главную шахту и используем Main Fuse на центральном устройстве. Направляемся в шахту справа (красную). По коридору идем до конца и открываем дверь. В ящике забираем огнемет и поджариваем щупальца в вентиляционном отверстии. Лезем следом. Парочка ползающих тварей с мозгами набекрень ожидает.

окончание в следующем номере



КОДЫ PC

Heroes of Might & Magic 3

Наконец-то, для всех страждущих!!
Во время игры, нажми **[TAB]** и вводи коды:
nwconlyamodel = Build all buildings in your castle.
nwcsirrobin = Immediate failure.
nwctrojanrabbit = Immediate success.
nwcavertingoureyes = Hero gains extra 35 archangel.
nwcantioch = Hero gains tent, ballista and ammo.
nwcigotbetter = Hero gains 1 level up.
nwccastleanthrax = Hero gains highest luck.
nwccoconuts = Hero gains unlimited move points.
nwcmuchrejoicing = Hero gains top morale.
nwcalreadygotone = See the full revealed secret item map.
nwcgeneraldirection = See the full map.
nwcshrubbery = All sources increased.
nwctim = Hero gains all magic and 999 spell points.

Age Of Empires

Во время игры нажмите Enter и наберите коды :
MEDUSA - все жители превращаются в медуз. Когда житель погибает, он становится черным рыцарем, а если снова, то тяжелой катапультой
DIEDIEDIE - все умирают
RESIGN - миссия заново
REVEAL MAP - показывает всю карту
PEPPERONI PIZZA - получить 1000 пищи
COINAGE - получить 1000 золота
WOODSTOCK - получить 1000 дерева
QUARRY - получить 1000 камня
NO FOG - убрать fog-of-war
HARI KARI - самоубийство
PHOTON MAN - супер юнит с лазерной пушкой
GAIA - власть над животными (вы теряете власть над своими людьми)
FLYING DUTCHMAN - jaggernaughts превращаются в Flying dutchman
STEROIDS - мгновенная постройка
HOME RUN - выиграть миссию
KILLX - где x - номер игрока (1,2,3,4,5,6,7,8)
BIGDADDY - крутая машина с ракетницей
BIG BERTHA - тяжелая катапульта сильней и дальше стреляет
E=MC2 TROOPER - футуристический юнит, стреляющий ядерными ракетами

SpecOps

1: Удалите **savedata.txt** файл из директории specops и вы получите доступ ко всем миссиям.
2: Во время инры, нажми **alt+shift+v**, потом иди в **items list** и увидишь **«Viewfinder»**, выбери его, потом экран станет синим на секунду, и рэйнджер прыгнет. Это установит часы на 9:59, а рэйнджера сделает бессмертным.

МЕГАХИТ!

ЕЖЕНЕДЕЛЬНОЕ ИГРОВОЕ ОБОЗРЕНИЕ

НОМЕР 4

PlayStation



PREVIEW

GTA LONDON 1969

ПРОХОЖДЕНИЕ

SYPHON FILTER

КОДЫ

GEX 3

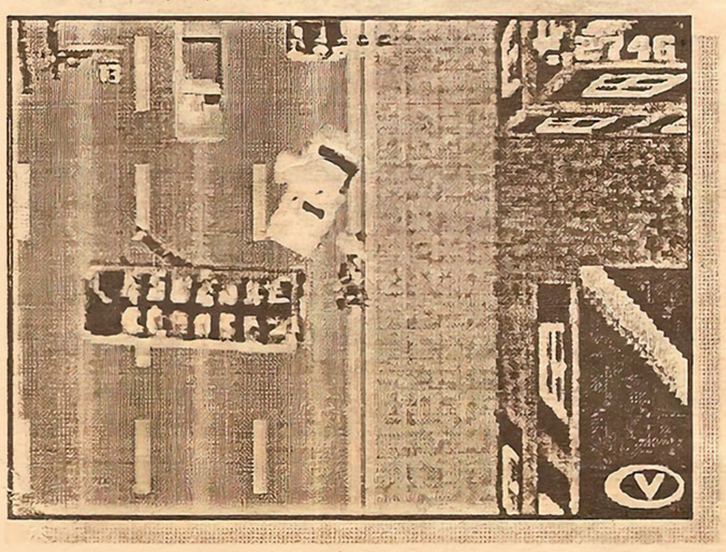
FUTURE COP

FORSAKEN

preview



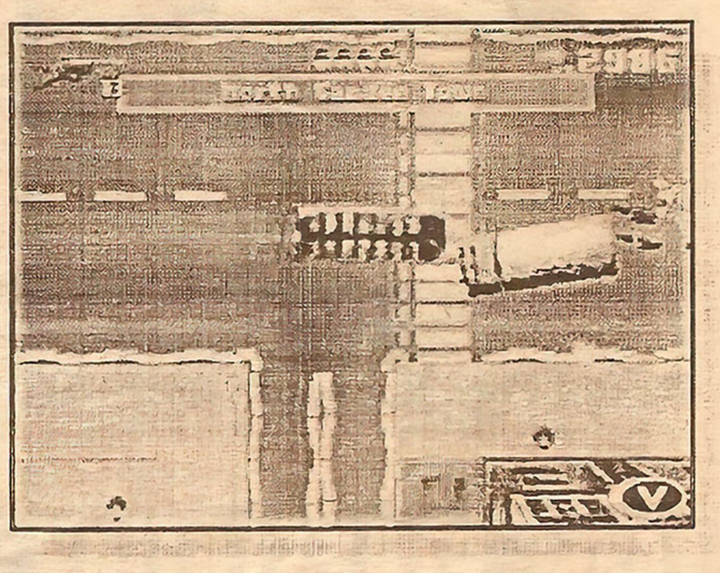
Когда в прошлом году на Playstation наконец-то вышла игра Grand Theft Auto, мир изменился. Тихони-очкарики и добряки-хорошисты, студенты-биологи и любители мультсериалов, то есть все, у кого оказалась копия игры, оказались в преступном подполье. Еще вчера законопослушные граждане, сегодня они угоняют дорогие Porsche, прорываются сквозь полицейские кордоны, отстреливаются от конкурентов и даже (о ужас!) давят зазевавшихся прохожих. Разумеется, все это виртуально. Для того и делают Hard Core Crime Simulators, чтобы хорошие парни, вроде нас с вами, могли где-то выместить свою отрицательную энергию и далее оставаться хорошими.



Однако, время бежит, игра уже пройдена и изучена, хочется продолжения. К сожалению, о GTA 2 речь пока не идет, зато выходит набор дополнительных миссий под названием London 1969. Разумеется, сделан он будет на старом движке, поэтому от графики я откровений не жду. С другой стороны, разработчики из Rockstar Games обещают, что все будет по-новому. Разберемся в их обещаниях поподробнее...

Лондон. 1969 год. Стильный город, стильное время. Хиппи и мини-юбки, рок и взлет преступности. Именно тогда лондонская полиция начала носить оружие, потому как от бандитов не стало никакого спасения. Именно тогда мы присоединимся к местной преступности, в надежде стать грозой добропорядочных английских обывателей. Кстати, если в первой игре город был выдуманный, то здесь собираются использовать реальную карту столицы Великобритании. «Внимание всем постам! Преследую нарушителя по Риджент Стрит! Он сворачивает на Оксфорд-Стрит! Здесь большая авария! Требуется помощь!»

А вы не забыли, что движение в Лондоне правостороннее? В смысле ездят они там неправильно и рули на машинах с другой стороны? У них там на тротуарах специально для туристов большими буквами написано - «Смотри направо, олух!». Это не байки, сам видел. Так что гонять будет непривычно. Хотя, это же GTA, а не симулятор сдачи экзаменов в ГАИ. Можно будет ехать куда угодно и как угодно! Что? Говорите я еду по встречной? Вы думаете это мои проблемы? Нет, дружок, это твои проблемы!



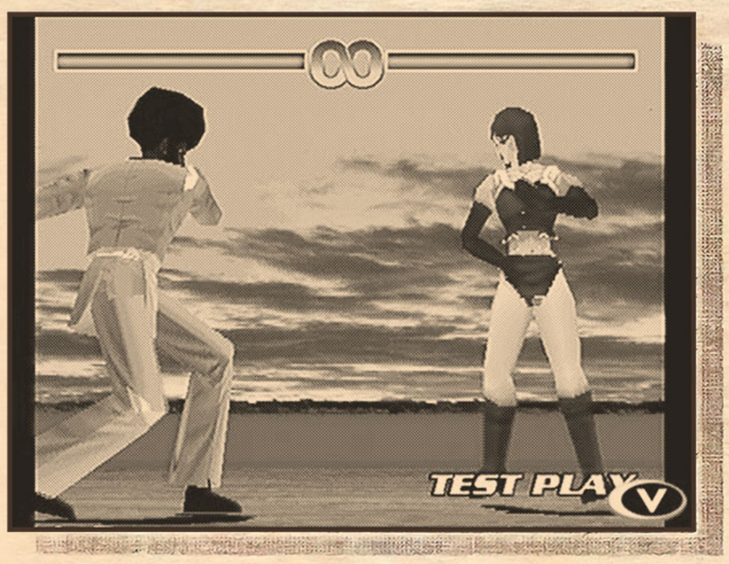
Теперь о неприятном. Для того чтобы играть в этот набор из 30 миссий, вам понадобится оригинальный Grand Theft Auto. Плач о том, что вы его продали или подарили никого не волнует. Поэтому срочно сдуйте пыль с коробочки и убедитесь, что диск присутствует на своем законном месте. Он вам скоро понадобится ради четырех больших уровней, ради 20 стильных английских машин, ради пяти новых видов оружия, и наконец, ради нового, но рискну предположить, не менее крутого саундтрэка. А саундтрэк в первой игре был просто Cool. Да что там, музыка, там все было Cool...

автор. Buster (c) 1999

FIGHTER MAKER

Нет, я никак не могу удержаться, чтобы еще раз не поддеть писюковцев, которые оттяпали у нас больше половины и без того небольшой газеты Мегахит. На этот раз я открыто и прямо спрошу у них - «А как там, у вас на вашем хваленом PC с файтингами?» Что я услышу в ответ? Невнятное бормотание про красивый MK4, до про Теккен, который кому-то из них с грехом пополам удалось запустить на эмуляторе. Нечем им крыть, нечем! И это правильно, потому что лучшие в мире файтинги (я не считаю игровые автоматы, малопопулярную приставку Sega Saturn и экзотический Dreamcast), именно у нас, на Sony Playstayion!

Да, есть что вспомнить... Все Теккены, первымделом. Особенно третья часть, которая может справедливо считаться «королем горы». Вспомнить можно и чудесный разносторонний Fighters Impact с массой стилей борьбы, и красивых девочек из Dead or Alive (я надеюсь, все добрались до финальных костюмов, хе-хе...), и наконец, забавный и веселый WWF War Zone, где можно было создавать своих персонажей. Согласитесь, это была клевая фича (от англ. Feature - черта, особенность). Делать своих борцов до чертиков увлекательно, но в игре WWF все ограниченно лишь внешним видом и набором стндартных приемов. А что если двинуть дальше?



Уже. Не я один такой умный. Кроме меня, такая идея пришла в голову разработчикам видеоигр из компании Agetec. И судя по всему, они наворачивают такое, что слабо не покажется. Называться их шедевр (это я его заочно называю шедевр, а там посмотрим) будет Fighter Maker. Считаю, что переводить не надо. Кто не смог понять о чем идет речь, отправляется за словарем.

Так вот. В игре планируется около 20 различных персонажей. Стандартных и основных. Соль не в этом, а в режиме Edit Fighter, где можно будет создавать бойца себе по вкусу. Берем любое тело, выбираем костюм и, внимание - сами придумываем походку, стиль боя; вплоть до конкретных пинков и бросков, позы при победах и поражениях. Короче, можно все! Хочешь, чтобы твой персонаж летал аки птица? Будет летать. Хочешь, чтобы он дрался одними ногами? Будет драться ногами! Тут я вспомнил некое индийское кино, отсмотренное в глубоком детстве. Там злодеи отрезали парню руки, так он потом их всем одними ногами замочил. Крутой мужик! Такого, как я уже сказал, сварганить тоже можно запросто.

«Каким образом, Buster?» - спросят меня люди. И я отвечу. В игре будет создан редактор keyframe animation. Кто занимается 3Д-графикой, тот знает. Вы берете начальную точку движения и конечную. Скажем, нога согнутая в колене, и нога на уровне вражьей челюсти. Затем сами выбираете принципиальные точки в середине движения. Будет это удар с разворота слева или прямой, как мозговая извилина идиота, решать вам. После чего компьютер (в смысле, приставка) сам соединит ваши точки и можно



любоваться плавным и красивым пинком. Или броском, не принципиально.

Минус в том, что все отредактировать невозможно. Например, я захочу создать спортсменку, на фоне которой даже Nina Williams из Теккена побледнеет. Тут-то всплывает первое ограничение - параметры фигуры. Они, понимаешь стандартные, из 20 модификаций. А если я хочу нестандартное? Не буду уточнять, что. В общем, обломись Buster... Ну и естественно, текстуры не поменять, ничего нового не добавить. Тут, конечно, компьютеры хороши, слов нет. Подсоединился к Интернет и накачал себе, скажем, новых машинок к Need For Speed 3. Вот за это я компьютеры ценю и одобряю.

С другой стороны, нефиг тут расстраиваться! Потому как в любом случае, с выходом Fighter Maker'а нас ждет новая эра. Посудите сами - каждый может понаделать своих уникальных бойцов, назвать их как угодно, научить свежепридуманным приемам и записать на memory card. После чего проводить с друзьями турниры. Выходит на ринг, скажем высокая фигуристая блондинка с короткой стрижкой по имени Bùsterina, вся в облегающем черном и исполняет Double Mortal Salto Jumpkick! Вот это, я понимаю, серьезно! Впрочем, губу пока можно закатать и ждать июня. Раньше Fighter Maker не выйдет...

Автор: Buster (c) 1999

КОДЫ PLAYSTATION

Forsaken

Выдели options selection на экране меню и жми Left, Right, Left, Right. Заходи в options menu. Если все введено правильно, появится выбор читов. Выбирай!

Future Cop: L.A.P.D.

Во вермя игры нажми Start, затем Select чтобы попасть в меню. Выдели sound FX и нажимай следующие комбинации:
Recharge energy to full: Square, Select, Circle, X
Finish the mission: Square, Circle, Square, Circle, X, Select, X, Select
Switch blue player to black: Square, Select, Circle, X, X, Circle, Select, Square
Turn on invincibility: Circle, Circle, Select, Select, Circle, Select, X, Square
Get machine gun ammo: Square, Circle, Select, X, Select, X, Circle, Square
Get machine gun power-up: Circle, Circle, Circle, X, X, X, Circle, Select
Get 200 bonus points in precinct assault: Circle, Square, Circle, X, Select, Square, X
Get super heavy weapons: Square, Square, Square, Circle, X, Circle, X
Get super special weapons: Square, Circle, Square, Select, Circle, X, Square, Circle
Get super jump: Circle, Circle, Circle, Circle, Square, X, Select, Square, X, Select, Circle
После ввода кодов, нажимай Quit, затем Yes, чтобы попасть в игру.

Gex: Enter the Gecko

Debug Mode
Нажми Pause и выдели опцию «Exit». Then, держи L2 и нажимай Left, Circle, Up, Down, Right(2), Left, Triangle, Up, Down. Если все введено правильно, будет звук.
Бесконечные жизни.
Нажми Pause и выдели опцию «Exit». Then, держи L2 и нажимай Up(2), Down, Right, Triangle, Down.
Неуязвимость
Нажми Pause и выдели опцию «Exit». Then, держи L2 и нажимай Left, Right, Triangle, Down, Right, Left.
Выбор уровня
Нажми Pause и выдели опцию «Exit». Then, держи L2 и нажимай Right(2), Left, Right, Triangle, Down, Right. Потом выйди в игру и нажми Select, чтобы выбрать уровень.
Rambling Gex
Нажми Pause и выдели опцию «Exit». Then, держи L2 и нажимай Down, Right, Up, South, Right, Left, Right, Down(2).

Heart of Darkness

Пока игра выключена, подключи второй джойстик. Нажмии держи L1, L2, R1 and R2. Включай приставку, заходи в options из меню - держа нажатыми все четыре кнопки. В режиме options, выходи в дерево и загружай игру. Получишь новые уровни и мультики.

SYPHON FILTER



Миссия 1

Цель миссии: обезвредить все бомбы, уничтожить Кравитча и компьютер Пройти за угол и войти в здание «the place» Дойти до конца помещения и уничтожить человека в бронежилете-Кравчика .Уничтожьте компьютер и бегите обратно. Убейте человека за ящиками и вылезьте в окно .Отстрелите замок у решетки и спуститесь на элеваторе вниз. Включите фонарь (зажать select и , не отпуская, перебирать R2 L2).Нажмите на рычаг на щитке и возвращайтесь обратно к началу игры. Теперь идите в «vacant bank». В холле охраняйте человека в желтом , сапера , от террористов, пока он разминирует бомбу. Возвращайтесь обратно к началу игры. Спускайтесь в метро и идите прямо. Слева бомба разминируйте ее. Перебирайтесь на противоположную сторону станции и войдите в проход с надписью «no exit». Идем налево, включив фонарь, и спускаемся на лифте вниз. Идем налево вдоль станции, справа будет последняя бомба

Миссия 2

Цель миссии: обезвредить бомбу.

Перелезьте по вагону, не охваченному огнем , на другую сторону станции и пройдите с фонариком вдоль железнодорожной линии .Найдете С-4.Теперь поднимайтесь по балкам на второй этаж. Пробегайте вперед , мимо бомбы, до двери с надписью «exit» , установите на нее С-4 и отбегите. Выбежит сапер, чтобы обезвредить бомбу. Охраняйте его от террористов. Найдите газопровод «gas mains» и перекройте его. Бегите к той же двери «exit», слева от нее откроется проход от огня. Бегите дальше по вагонам.

Первый босс - Арамова

Бегите за девушкой вдоль железнодорожных линий, уворачиваясь от поездов. Когда она спрячется в проем стены , стреляйте ей в голову.

Миссия 3

Цель миссии: найти и обезвредить четыре вирусных бомбы (не забывайте прикрывать сапера), спасти заложников. Первая бомба находится в верхнем левом квадратике (смотрите карту местности).Вторая бомба за статуей. Бегите налево от статуи до тупика- третья бомба. Возвращайтесь к статуе и бегите направо от нее. На аллее четвертая бомба(смотрите на радар).Дальше освободите заложников с помощью снайперской винтовки, уничтожив террористов в голову. Бегите дальше до железобетонных нагромождений, наверху отключите радар. В лабиринте найти и убить человека в гражданском. Направляйтесь в музей.

Второй босс - огнеметчик

Стреляйте огнеметчику в баллоны за его спиной .

Миссия 4

Цель миссии: Оставаясь незамеченным, проследить за агентом.

Используя глушитель и уничтожая каждого охранника в голову по одиночке, пройдите до конца в холл. Убить точным попаданием в голову и забрать электронную карточку-ключ у Бентона. Дальше поднимитесь по статуе наверх , отстрелите замок на решетке и пробегите по вентиляционной шахте до комнаты с крутым склоном. Убейте всю охрану и заберите карточку от замка на- верху. Дверь открывается внизу на 15 секунд. Дальше бегите через комнату античных экспонатов к ракете. Встать на элеватор и выстрелить в замкнувшую панель управления на- верху. Поднимитесь на этаж выше и пробегите до конца, возьмете эл.ключ. Спускайтесь на нижний этаж .Дальше ,воспользовавшись эл.ключом, пробегаем до комнаты с луноходом. Забирайтесь на него и выше на мостик.

Миссия 5

Цель миссии: найти электронный ключ у охраны и схватить двух агентов (Арамову и Фагана) живыми.

Убив охрану, бегите по коридору под купол ,залазьте на балку и спрыгивайте вниз. Слева от планшетки «dinorama» появится охранник (именно у него эл.ключ . Пройдите через комнаты с экспонатами динозавров и встретите агентов. незамедлительно стреляйте электрошоком в АРАМОВУ . Залезьте по динозавру и по балке верх, подойдите к жертве .

Миссия 6

Цель миссии: установить С-4 на всех пяти цистернах и уничтожить Габрека. сотрудника базы, выключить тарелку радара ПВО .

Аккуратно (используй глушитель и эл-.шок), уничтожая всех солдат до того, как они дадут сигнал, и отстреливая прожектора, проходите до первой цистерны .И дальше в таком же стиле под арку и направо к эл.щиту. Отключите его и там же рядом вторая цистерна. Возвращайтесь к развилке и проходите через мост. Пройдя вдоль ямы для машин, слева будет третья цистерна. После следующей ямы справа в закутке - четвертая цистерна, а слева - проход к пятой цистернё. Но не торопитесь, справа от пятой цистерны - ГАБРЕК с двумя солдатами. Убив их газ.гранатой, заберите эл.ключ и идите к воротам напротив арки. Затем направляйтесь в ракетный бункер .

Миссия 7

Цель миссии: перепрограммировать СС-23 (10 вражеских ракет) и подняться на крышу.

Стреляйте по панелям управления лазерных ворот и ищите три бункера с ракетами, которые надо перепрограммировать. Идите к элеватору и поднимайтесь наверх. Включите радар.

Третий босс - вертолет. Стреляйте прицельно в бензобак

Миссия 8

Цель миссии: побег через главные ворота в течение 3 минут , не повредив при стрельбе цистерны.

Миссия 9

Цель миссии: уничтожить 10 ученых, освободить 6 подопытных, собрать 3 эл.ключа и найти вход в катакомбы.

Бегите по коридору встретите слева эл.дверь пробегите дальше направо, через ящики в палату, там найдете троих ученых - убейте их, у одного из них ключ .Обследуйте палаты по правой стороне .Бегите к эл.двери, перелезьте через ограду , разбейте и залезьте в первое окно, убейте ученого. Потом в следующее окно , и бегите по коридору дальше. Встретив ученого, убейте его. Заберите эл.ключ и следуйте дальше направо в библиотеку. Пробегите дальше до упора, там справа стоит ящик залезьте на него , и бегите по балкону. Увидите ящики, залезьте в окно ,и бегите по балке на другую сторону. Освободите заложника, идите направо и убейте последнего ученого. Идите наверх и налево. Найдите эл.дверь, потом - в окно слева.

Пройдите по мосту в окно на другой стороне. Слева элеватор.

продолжение в следующем номере

МЕГАХИТ. Еженедельная информационная газета
Учредитель:ЧП Каряжкин В.В. Екатеринбург, ул. Челюскинцев-8.
Издатель:Алексей Михайлов **Главный редактор:**Стас Пучковский **Верстка:**Константин Комардин
Дата подписанания в печать 15.04.99. время 8.00 Типография г Первоуральск пр Ильича, 26-а с готовых диапозитивов Заказ2239 , тираж 999
Цена договорная.