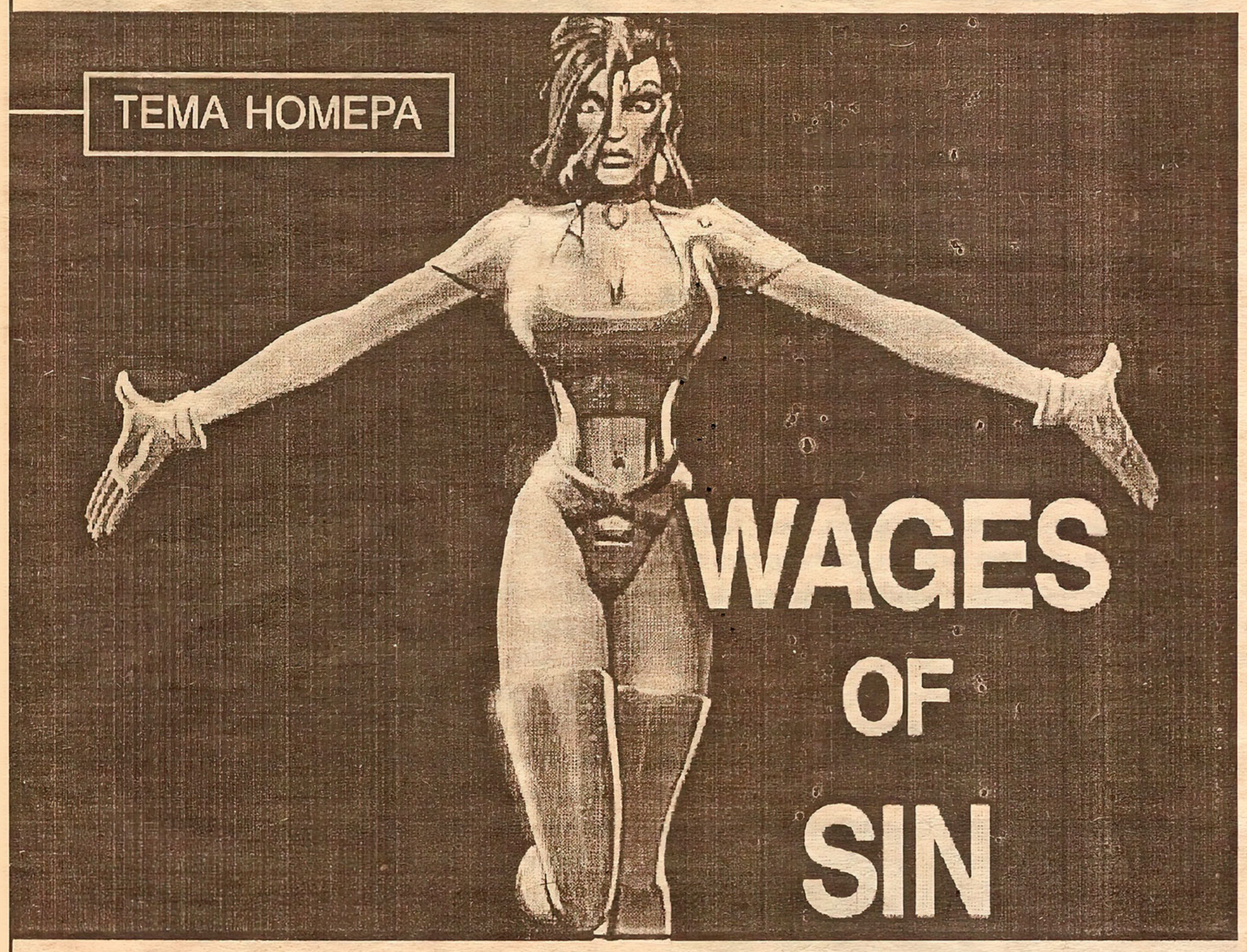
МЕГАХИТ!

ЕЖЕНЕДЕЛЬНОЕ ИГРОВОЕ ОБОЗРЕНИЕ

НОМЕР 5

PC CD ROM



PREVIEW

SEED

ТАКТИКА

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

ПРОХОЖДЕНИЕ

ПЕТЬКА И ВИЧ СПАСАЮТ ГАЛАКТИКУ

КОДЫ

TOCA 2

preview

SEED



Совсем недавно Восток от Запада надежно предохранял Железный Занавес. Обоюдными усилиями с двух сторон его таки завалили. Занавес упал и придавил все, что было с нашей стороны. Однако время шло и народ мало помалу начал выбираться из-под обломков.

В частности, жизнь не прекратилась в некогда братской Венгрии. В данный момент там активно функционирует компания Human Soft, разрабатывающая игрушку SEED, то есть «Семя». Я смотрю, нигде нет покоя от семян, постоянно кто-то кого-то хочет осеменить! Сперва Турок что-то там посеянное пропалывал, а теперь вот целую игрушку агротехническую норовят соорудить. Правда, почему «Семя» - разработчики пояснить не могут, название к игре никакого отношения не имеет.

Фирма Human Soft, до поры до времени прятавшаяся от нас в Венгрии, смело отметает все каноны жанра и скоро представит нам совершенно оригинальный продукт. Жуткая помесь игр «от первого» и «от третьего» лица в одном флаконе, да еще на базе замогутного графического ядра собственноручного изготовления - вот что такое SEED!

Сама мысль создания подобного гибрида типа «венгерский тяни-толкай» мне крайне подозрительна. Но не надо забывать, что масса толковых разработок идет на стыке наук и жанров, и тихие венгры вполне могут поразить нас чем-нибудь этаким, сногсшибательным! Хотя чего от них ждать - я даже представить не могу.

Речь в игрушке, как обычно, пойдет про Добро и Зло. Наглый главный монстр с шайкой прихвостней цинично узурпировал власть на неведомой нам планете. Наша задача - дать ему укорот, разогнать незаконные бандформирования и навести конституционный порядок.

Героя нашего зовут по-приставочному просто - Герой. Сам он не местный, инопланетянин, но из себя весь такой гуманоид, то есть при двух руках и стольких же ногах. С виду - чистый бык, Кибердемон без копыт и с заштопанной башкой. Парень крепкий, мускулистый, и поэтому первого встреченного врага порвет голыми лапами (с такой рожей, кстати, немудрено). А уже с него снимет специальную волыну, которая и есть одно-единственное на всю игру оружие. Правда, стреляет оно в двух режимах, но это мало что меняет, потому как ни один из режимов не похож на главное оружие всех-времен-и-народов - рокет лаунчер.

И вот выходит Герой на честный бой супротив злодея, который постоянно мучает всех быков вроде него, мирно проживающих по месту прописки на той же самой планете. Ну, недолго ему там уже злодействовать осталось, подлецу. Потому как наше, компьютерное Добро, оно не то что «с кулаками», оно вообще страшнее всех монстров вместе взятых. Как начнет шарашить, только держись.

продолжение в середине номера



WAGES OF SIN



Категория: экшен
Разработчик: 2015
Издатель: Activision
Системные требования: P133, 16Mb, 3DFx

Недавно прикупил тут продолжение SiN - Wages of Sin. Я не синофил, но люблю полноту: раз есть начало, то надо и концовочку прикупить. И прикупил. Ну, там знаменитейший патч 1.03 присутствует, который якобы разом поправляет все недостатки Сина и все такое. Сразу расслабьтесь: если он чего и исправляет, то это фиг заметишь. Лично мне не удалось. Там как обычно: рассказывают, что все замечательно идет на p166 с 32 метрами, но на самом деле этого нет и быть не может по определению.

Сперва она потребовала проинсталлировать Син, но это я проделал ранее. Показал куда. Понятное дело, если я чего делаю, то строго по-большому, то есть инсталлирую на все 600 запрашиваемых метров. Так вот, все вместе это добро теперь занимает ровно 889 метров, с чем я синофилов и поздравляю. Хорошо у меня винчестеров много, а так ведь фиг поиграешь во что посерьезнее.

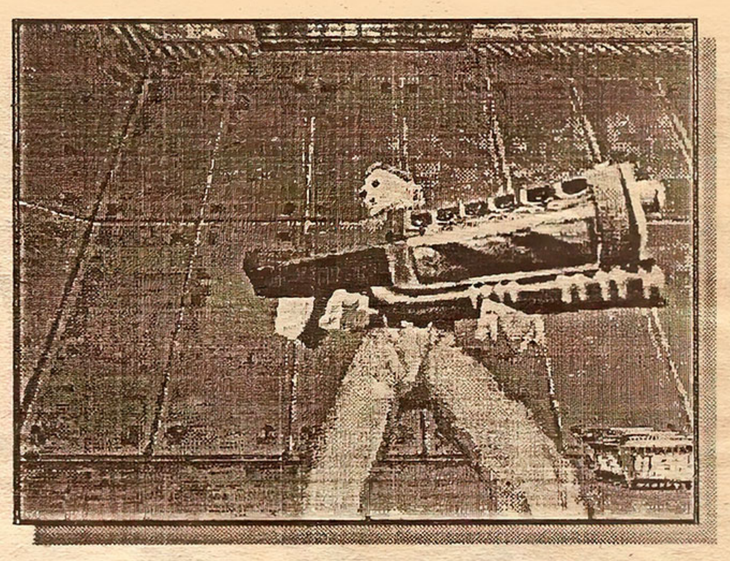
Насадил, поджигаю и потираю руки в предвкушении обещанной стремительной загрузки. Ага, сейчас! Как все было, так и есть. А поскольку моя замечательная звуковая карта Turtle Beach Montego легко поддерживает A3D, то заводящийся Син ровно ДЕСЯТЬ раз мне радостно просигналил, что этот чудо-стандарт поддерживает, зазыввно демонстрируя табличку и издавая однообразные 3D-звуки. Запарил, честное слово. Стандартные три минуты ожидания, а следом - предложение вставить диск SiN. Ну, блин...

Вынул адд-он, вставил Син, завожу по новой. Думаю: может, сейчас оно мне предложит стереть Quake или Анрыл? Но нет, обошлось! Пошел мультик на движке игрушки.

Сама игра.

История продолжается: бандюки города Фрипорт никак не угомонятся и настоящий полковник Джон Блэйд снова приводит негодяев в чувство. Для установления законности и наведения порядка сочинены 17 новых уровней для одного, введен десяток новеньких монстрюганов и выдано семь новых видов оружия.

По ходу мультика винт верещит как циркулярная пила, только что дым из электронного болвана не валит. Конечно, все икает и дергается, но вообще интересно и забавно. Наста-аящий полковник Джон Блэйд наводит порядок. Кстати, рекомендую игру всем, у кого винты позастоялись. Раскрутится все, что только может раскрутиться.



Что касательно игры одному, то адд-он WoS даже повеселее, чем сам папа SiN. Если понравился оригинал, то это понравится еще больше. Так что рекомендую.

Оружие, монстры и прибамбасы.

В лучших традициях последних хитов добавили фонарик, потому как ползать во мраке канализационных коллекторов и плавать в фекальных водах без света скучновато, а местами даже таким любознательным как я становится и вовсе не интересно. Светит он хорошо, нареканий нет. Кроме того, подбавили гоглезы (ThermOptic Goggles), тоже вещь очень полезная. В Quake II Mission Pack #2: Ground Zero точно такие же были. Да вроде и в Дюке были... Давно здесь сидим, короче.

Для пущей развлекательности добавили лазанье на веревках. Не скажу, что это очень круто, потому как эту тупизну аркадную - прыгать, я вообще не люблю. А тут надо залезть, раскачаться и скакануть куда надо. Ну, на любителя.

Монстры стали поглавнее, однозначно. И чисто внешне поглавнее, и скачут

preview

продолжение

Скажу по секрету: как только заходит речь про «третье лицо», надо сразу нацеливаться на рукопашные и кучи пазлов. А раз игрушку делают с намеком на близость к приставкам, то ждите врагов размером с трехэтажный дом, а вместе с ними и «бои бегемотов». Боюсь, там же будет присутствовать постоянная прыготня, комбо-удары и движения, гравитационные извращения, сохранения игры на чек-пойнтах, глупые «секреты» и прочая приставо-аркадная тупизна. Ну-ну, не расстраивайтесь, не все так плохо: говорят, виды от первого и третьего лица будут постоянно переключаться, создавая массу удобств (и наоборот).

Побоища сопроводят самые замечательные эффекты из всех виденных ранее, потому как знатный движок изобилует самыми невероятными способностями: кругом точнейший просчет всего на свете в реальном времени и полнейшая аутентичность в 32-битном цвете. В замогутности можно не сомневаться, потому как этот движок запросто отхватывает наипервейшие призы на конкурсах независимых разработчиков. Свет, тени, текстуры - в общем, кто чего перекричит. Поговаривают, что даже в софтверном режиме с SEED не может сравниться никто! А уж лучше его - только SEED в 3D-ускоренном виде. Следует признать, что картинки выглядят весьма и весьма неплохо.

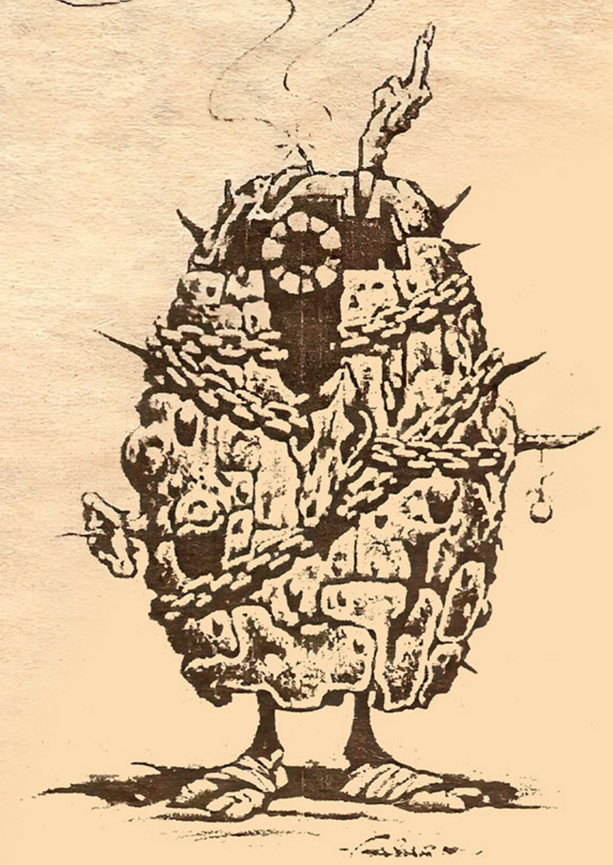
Мне же пока больше всего понравились скетчики предполагаемых врагов - эвон, какие знатные уродцы! Каждый норовит както по-своему куснуть и обидеть нашего бычару: из одного на лету порох сыпется (хорошо хоть не песок), другой дышит в лицо какой-то пакостью ядовитой и подкравшись поближе взорваться норовит. А третий пикирует сверху и как комар кусается, гад такой. Иногда промахивается и втыкается в стену, после чего долго не может шнобель свой выдернуть. Кстати, тут им как раз можно будет сзади заняться.

Но - приставочность дает о себе знать в самом больном месте: в игре не будет малтиплеера. Причем совершенно точно.

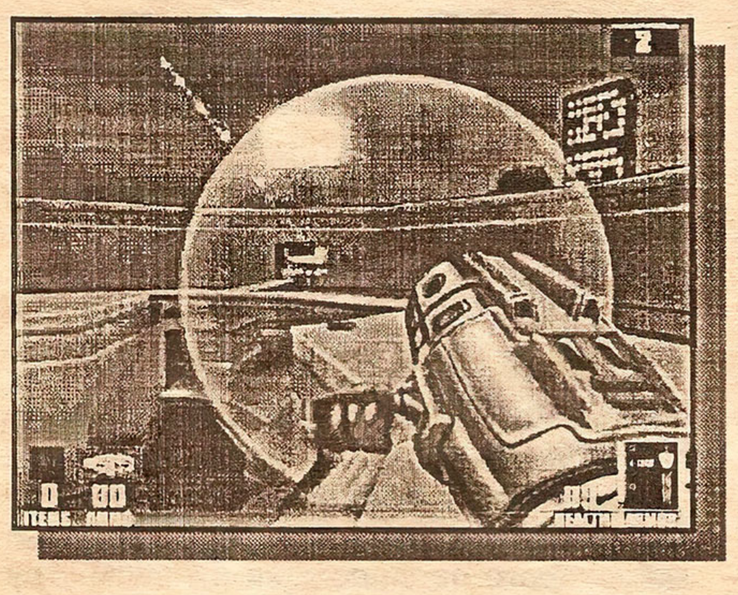
А кроме того, разработчики грозятся свалить всех наповал каким-то особым, непередаваемым юмором. Мол, с одной стороны у нас будет весело, а с другой - жутко, а через это все вместе будет жутко весело!

Вообще-то как только я вижу приставочную игру - мне уже смешно. А уж когда вижу выродка-мутанта вроде Турка, то вообще от хохота падаю как карандаш. Очень сильно хотелось бы, чтобы SEED вышел достойным, непохожим на своих кошмарных братков.

Автор: Старший опер Goblin (c) 1999



позабавнее, и подыхают смешнее. Интеллекта не добавилось ни грамма, как были кретинами, так и остались. Разве что убегать стали при случае, но на бегу почему-то не отстреливаются, а хотелось бы. Вот помню был такой настоящий монстр - Александр Солоник. Тому все равно было куда бежать и как стрелять, бэмс! - кругом покойники. Вот с кого AI писать надо, граждане разработчики, вот на кого нужно монстров равнять. Нормальный монстр - это отставной милиционер. Впрочем, и многие действующие вполне подойдут.



Лучше всего сделали оружие. Комплект SiN подработали, кое-что сделали сами, кое-что стянули из Quake. Стреляет отлично, отдельные экземпляры просто радуют глаз.

Номер один - Concussion Gun, ранее известный под названием Air Fist из конверсии PainKeep. Бодро отшвыривает все, что в тебя летит со стороны распоясавшегося неприятеля: ракеты, гранаты, самих врагов и все такое. Причем быстро и далеко. И если кого-то с его помощью приложить об стену, то мало не покажется. Боеприпасов ему не надо, так что если все закончилось - вполне можно отбиваться с его помощью. Мало того, с ним еще и знатные рокет-джампы можно совершать с минимальным для здоровья вредом.

Пересмотрен пистолетик за номером один. Пошли на пользу уроки знатной игрухи Blood, и теперь мы можем лупить сразу с двух рук («акимбо» называется по-ихнему, «по-македонски» - по-нашему).

Опережая всех, команда 2015 пристроила в игру огнемет! И, пожалуй что, он просто крут! На близких дистанциях - страшная вещь. Только беприпасов к нему нет. Кончился керосин - ищи новый огнемет.

Еще появился Plasma bow. Собственно, это не лук, а арбалет, стреляющий какой-то зеленой дрянью, якобы энергией. Плюется он достаточно далеко, а эта зеленая параша еще и неплохо потом взрывается (зеленым же взрывом).

Подправили мощность ракет, выдав Stinger Missile Pack. Это такой рюкзак, который выпускает сразу четыре ракеты. Летят они по кривым траекториям, но взрываются примерно в одном месте. Вещь хорошая.

Далее - IP36. Применять строго издалека, иначе порвет самого. Ракета с ядерной боеголовкой.

Ну и ракеты с головками наведения, присутствующие только в дэсматче (обскакали Анрыл Турнамент, обскакали). Выстреливаешь и управляешь полетом, заруливая за углы и по коридорам. Только непонятно, куда при этом самому заныкаться надо, поскольку пока ты так рулишь, собой управлять не можешь и самого тебя быстро грохнут добрые люди.

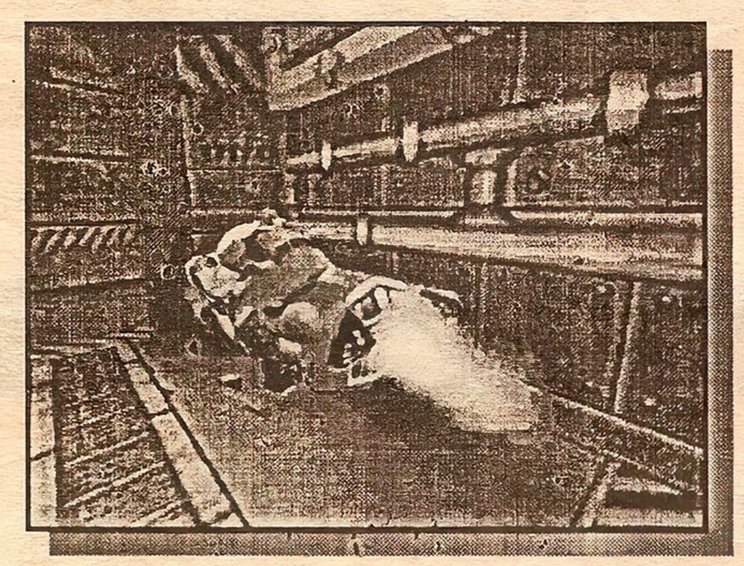
Но хоть и стало оружие получше, все равно не мешало бы сделать его минимум в два раза мощнее каждое. Это, кстати, и самого SiN тоже касается.

Кстати, все эти виды вооружений присутствуют в уширенных и улучшенных видах, надо только в консоли набрать, скажем, give EvilStingerPack и все такое. Сразу станет то, что надо.

Дэсматч.

Под дэсматч построено 13 отличных уровней, парочку из которых соорудил такой архитектурно-уровневый монстр как Sten «ZTN» Uusvali. Для бестолковых поясняю: все уровни для QI и QII названия которых начинаются с «ztn» - его работа.

Появился свежий вид малтиплеера - гонки на хавербайках (это мотоциклы такие воздушные). Правда, мне они сразу напомнили Старшего Брата: конверсию Malice, где точно так же можно было погонять на подводных лодках. Летать на них весело, дэсматч сделан здорово: и рулить интересно, и стрелять прикольно, и мины можно бросать да и про гонки при этом не забывать, потому как за каждый хорошо пройденный круг накидывают фраги. Так что Hoverbike Deathmatch - полный rules. Все дело портит только то, что по большей части надо гонять в коридорах, как это принято в играх на базе Q. Эх, к этой бы крутизне да анрыловые просторы... Вообще цены бы не было!



Разнообразнее стал и дэсматч пешком: кроме стандарта появилось еще три дополнительные разновидности. Номер раз: Mob Rules Deathmatch. Один из играющих назначается «информером», то есть стукачком. А не замаравшая себя сотрудничеством с органами публика бросается его, подлеца такого, отстреливать. Сам он при этом никого убить не может. Второй режим - Marked for Death. Здесь стукачку выдается Informer Gun и если он в кого-то из него попадает - стукачком становится подстреленный, а бывший изменник сразу превращается в честного мобстера. Третья дм-новинка - Lynch Mob. Тут стукачок не меняется на протяжении всей игры, все охотятся за одним и тем же. На хавербайковых уровнях все это не работает, кстати.

Заключение.

Короче, повторюсь: если понравился Син, то еще больше понравится адд-он. Если не понравился Син - все равно можно попробовать, игрушка смешная.

Ну, и под занавес раскладка карт:

DM Maps.

Дэсматч-карты пешком:

2015dm1 bsp
2015dm2.bsp
2015dm3 bsp
2015dm4.bsp
2015dm5.bsp
2015dm6.bsp
2015dm7.bsp
2015dm8.bsp

Карты под хавербайки:

hbdm1.bsp
hbdm2.bsp
hbdm3.bsp
hbdm4.bsp
hbdm5 bsp

Карты для сингла:

2015intro_cin.bsp - вступительный мультик
undergrd.bsp - 1 уровень игры
church.bsp - 2 уровень
druglab.bsp - 3 уровень

Если в этом месте грохнешь доктора Лансинга, сюжет пойдет так:

daenzer-day.bsp - склад днем
sya-day.bsp, syb-day.bsp, syc-day.bsp - система хабов, днем
ship-day.bsp - корабль днем
club-night.bsp - ночной клуб ночью
vacant-night.bsp - здание ночью

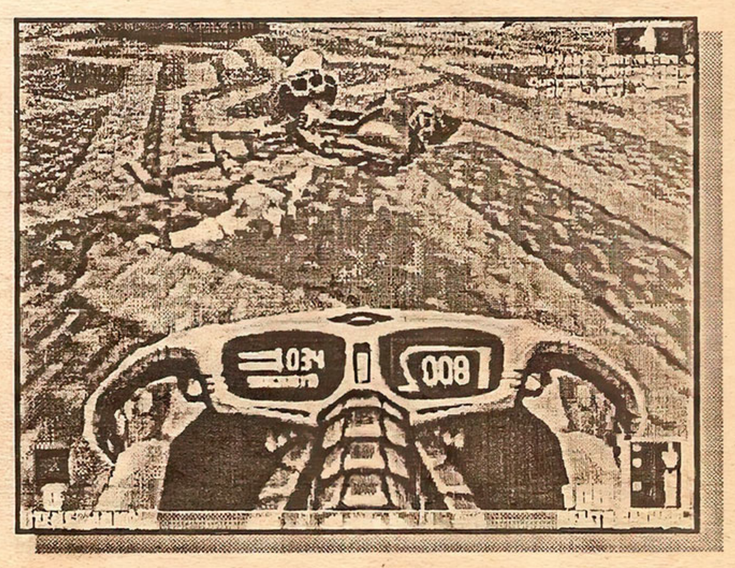
Если послушаешься доктора Лансинга, то все пойдет по-другому:

club-day.bsp - ночной клуб днем
vacant-day.bsp - здание днем
daenzer-night.bsp - склад ночью
sya-night.bsp, syb-nig ht.bsp, syc-night.bsp - доки ночью
ship-night.bsp - корабль ночью

После этого сюжетные линии соединяться и все пойдет ровно:

rescue_cin.bsp - мультик с Джессикой
museum.bsp - Музей искусств г. Фрипорта
ceremony.bsp - погоня за негодяями
casino1.bsp - снаружи казино
casino2.bsp - внутри казино
penthouse.bsp - пентхауз
smbc.bsp - фабрика мутантов
showdown.bsp - концовка фабрики и битва с первым боссом
canals_cin.bsp - мультик с забегом
nuke.bsp - финальный бой
credits.bsp - кредитсы

Автор: Старший опер Goblin (c) 1999



PC CD ROM

тактика

HEROES II OF MIGHT AND MAGIC

Long Live the King

Война в Эратии - самая лучшая вещь, которая могла случиться с нацией Deyja. Война в таком масштабе обеспечит нас бесконечным материалом для наших армий мертвецов. Сегодня мы начинаем наш праздник, и завтра мы сможем завоевать Эратию для самих себя.

Сердце Грифона. (A Gryphon's Heart)

Сложность: Нормально (100%)

Размер: Маленькая

Противник: Один - Castle

Задание: Для победы вы должны захватить город Stonecastle и принести туда артефакт Spirit of Oppression. Найдите Мудреца (Seer) - выполнение его задания позволит перенести награду в следующий сценарий.

Очень маленькая карта, включающая в себя два города и два маленьких подземелья. Одно начинается под вашим городом, имеет выход в другом углу карты и содержит избушку мудреца и немного ресурсов. Вход в другое расположен в противоположном углу карты и там находится артефакт, требуемый вышеупомянутым мудрецом. Подход к нему только один - по вдоль границы карты против часовой стрелки сквозь еще одну заставу. С подобранным артефактом приходим к мудрецу, а полученный предмет несём другому мудрецу, сидящему слева внизу от вашего города за мельницей. Именно у него вы и получите необходимый Spirit of Oppression.

Прохождение - без проблем: боевым героем спуститься в первое подземелье, пройти его, подождать подвезённые войска, пробиться во второе, выполнить все задания и идти на штурм Stonecastle.

Сезон сбора. (Season of Harvest)

Сложность: Нормально (100%)

Размер: Средняя

Противник: Два - Замок и Оплот (Rampart)

Задание: Для победы вы должны в течение трёх месяцев накопить суммарно 2"500 скелетов во всех ваших армиях. 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.

Учитывая, что в данном сценарии противник не имеет героев и ведёт себя пассивно, можно не осторожничать. В связи с поставленной задачей ваши враги - многочисленные и слабые нейтралы. Кроме того, в городах противника нельзя ничего дополнительно строить и их гарнизоны слабы.

Прохождение - в 1день второй недели посадить боевого героя на корабль и пустить накапливать скелетов. В конце четвёртой - отправить другого в неисследованные места. Важно построить в городе Amplifier (+10% скелетов) и Skeleton Transformer - именно он может дать вам недостающих бойцов. Помните - ваш главный враг - время.

Полезная информация. Квестовая башня охраняет ещё одного героя, тюрьма которого расположена в левом углу карты. Кроме него там находится много «союзных» войск, присоединяющихся к вашей армии. Избушка мудреца и искомый артефакт расположены на линии в центре карты.

продолжение в следующем номере

прохождение

Петька и Василий Иванович спасают галактику.

Это прохождение написано только с одной целью - помочь в трудных местах. Поэтому описывается самое необходимое, чтобы закончить игру. Если Вы хотите получить максимум удовольствия, попробуйте все возможные варианты и прослушайте все комментарии встречаемых в игре героев лучшего из русских народных приключений.

Основные телодвижения:

1.[Look] - Смотреть 5.[Talk] - Говорить

2.[Walk] - Идти 6.[Chapai] - переключиться на Чапая

3.[Get] - Брать Inventory - Чемодан с вещами

4.[Use] - Использовать Options - Настройки и менюшки

Map - Карта F2 - Сохраненка F3 - Восстановленка

Правая кнопка мыши - выбор телодвижений через Красную Звезду.

Alt-R - Если вдруг пропадает курсор

По умолчанию все действия выполняет Петька или Анка. Василий Иванович подключается особым образом (см. Основные телодвижения).

Часть 1: Деревня Гадюкино

Перед нами главная задача перебраться через мост на сторону беляков. А поскольку свободный проход на другую сторону только у Анки, необходимо под Анку... замаскироваться.

Мы в доме Петьки (П.) и Василия Ивановича Чапаева (ВИЧ). На окне стоит аквариум с килькой и Ключом на дне. Используем (клавишка 4 или U) аквариум для получения Ключа. Поднимаем (клавишка 3 или G) Ключ и отрываем голову Кукушке. Используем дверь шкафа. Берем Резиновый матрасик в шкафу. Все найденные нами предметы лежат в Чемодане с вещами (клавишка I); здесь можно их рассмотреть, узнать их предназначение или что-нибудь полезное с ними сделать.

Выходим (клавишка 2 или W) в прихожую направо. Открываем Чемодан с вещами, берем Ключ и используем его на Сундук с лампой. Нашли Инструкцию по сборке пулемета. Выбираем ВИЧ (клавишка 6 или C) и берем Подкову под потолком на счастье. Идем налево к выходу.

Слева от дома стоит баня. Посмотрим (клавишка 1 или L) в Замочную скважину. Баня занята анархистами. Идем направо мимо пустого колодца, старой печки к дому Анки. Заходим в дверь. Поговорим с Анкой (клавишка 5 или T):

- Как там, у беляков?

- А чего ж ты туда зачастила?

- Мадам, что Вы делаете сегодня вечером?

- А как насчет в баньке попариться?

Осмотримся в доме Анки. Берем Меха у печки и Запчасти со стола.

Выходим на улицу. Идем налево к дому Петьки и Василия Ивановича. Затем опять налево мимо пьяного красноармейца и окна с пауком и кактусом. Попадаем к клубу. Зайдем вовнутрь.

После третьего часа лекции становится понятным, что необходимо выбираться. Поговорим с солдатами, играющими в русскую рулетку:

- Ой, ребята, чего это вы делаете?

Используем револьвер на лампочке под потолком и оказываемся на улице.

Идем дальше по дороге от клуба в лес. Мы на перекрестке. Поговорим с пионером Павликом Морозовым:

- А сейчас вы куда?

- Что ты сам ее Фурманову отнес.

продолжение в следующем номере

RESIDENT EVIL 2

окончание

По коридору идем к большой металлической двери. Включаем выключатель, чтобы она открылась, и расправляемся с ожившими цветками. Маленькая комната приводит в большую лабораторию с кучей зомби. Забираем красную Key Card и выходим из лаборатории. Идем прямо вперед, избегая падающих с потолка слизняков, и открываем дверь с помощью карточки. Большая ночная бабочка на стене явно не сильный противник. В углу находится компьютер. Чтобы им пользоваться, сначала нужно расстрелять слизняков на столе. Вводим имя «Guest».

Возвращаемся в голубую шахту и открываем дверь справа. Подходим к контрольной панели и вводим свои отпечатки пальцев. Войти не удастся, поскольку нужны отпечатки второго человека. Зато это понадобится Клэр при ее прохождении. Рядом с этой есть дверь, которую можно открыть, используя лабораторную карточку. Включаем выключатель и избавляемся от зомби. Забираем магнитооптический disk и выходим. Аннет Биркин попытается встать у нас на пути, но балки, упавшие ей на голову, не дадут ей этого сделать. Запускается система самоликвидации и часики начинают тикать. Забираем G-вирус и идем дальше в красную шахту. После душещипательной сцены с двумя летальными исходами идем в красную шахту, спускаемся вниз по лестнице и вставляем диск в панель рядом с большой дверью. Идем прямо через комнату и включаем выключатель справа. Лифт начнет движение, но монстр появится раньше. Последний босс - он трудный самый. По элеватору к свободе. Все, конец. Ага, не тут-то было.

Начинается прохождение за Клэр (второй диск), которая приезжает в город на мотоцикле в поисках своего брата, и не может остановится на полпути. Короче, кому еще не надоело, может проходить снова. В статье написано, чем отличаются разные сценарии и за кого еще можно проходить.

Итак, несколько подсказок для прохождения за Клэр

Она начинает немного с другой позиции, но все равно придет в полицейское управление. Попасть в главный холл нужно по коридору с воронами, а медаль с единорогом должна быть на втором этаже в конце. Вентиль будет в восточном офисе на первом этаже. Попасть на второй этаж можно по лестнице, которую предусмотрительно опустил Леон. Чтобы попасть в комнату с голубой карточкой нужно потушить огонь.

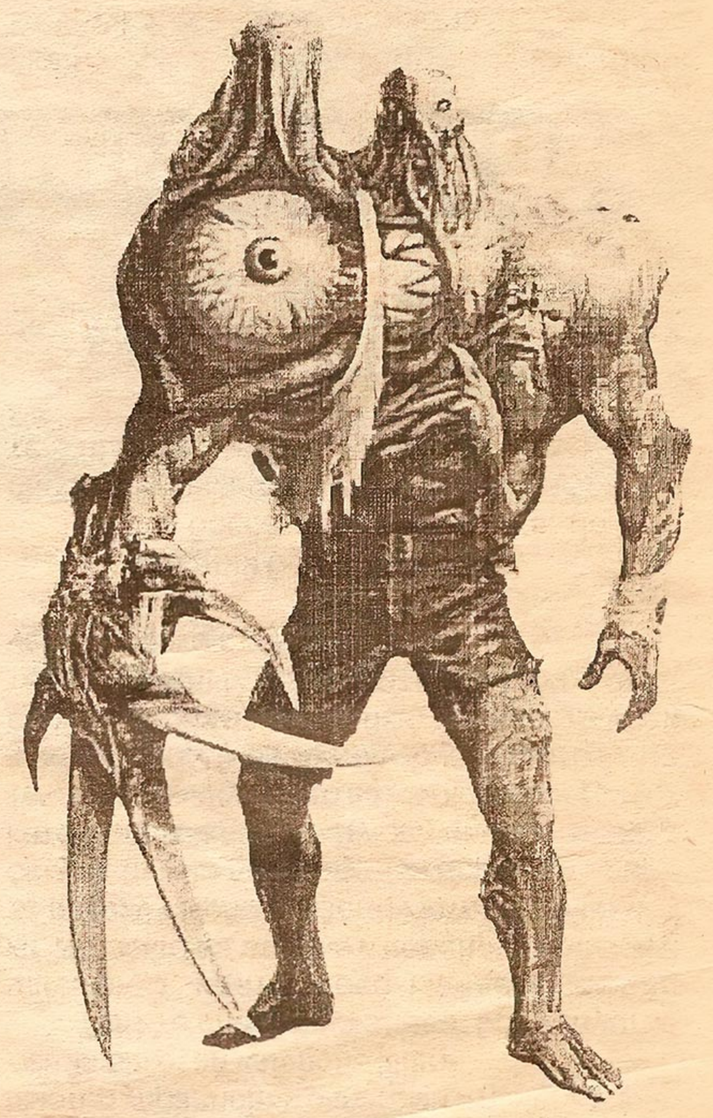
Вместо шахматных фигурок она будет собирать разноцветные камушки, и, правда, куда уж ей отличить коня от ладьи. Сломанная дверь рядом с вертолетом может быть открыта с помощью взрывчатки. Детонатор находится в западном офисе на первом этаже. Пластиковая взрывчатка должна быть в маленькой комнате рядом. Это офис Brian'a Irons'a. С помощью панели открываем слот, в который впоследствии нужно будет складывать разноцветные камушки.

В подвале она должна спуститься в трубу расположенную рядом с комнатой для вскрытий. В корпорации Umbrella она начинает с другой позиции. Сперва нужно найти переключатель элеватора. После того как Клэр попадает в транспортную зону, она должна найти Platform key. Идем через ворота по мосту к электронной панели. Забираем два прибамбаса (Fuse) и идем через белую дверь.

Последний босс не заставит себя долго ждать. Конец похож на финал первой части Resident'a. Избегаем монстра как можно дольше. Добрая душа (мистическая фигура) подкинет ракетную установку. Один выстрел довершит все дело.

Еще одна подсказка, как найти специальный ключ (Specialkey)

Он не нужен для прохождения, а токмо для утверждения себя в роли крупного спеца по отгадыванию секретов. Проходим на нормальном уровне до здания полицейского управления, не подбирая ничего по дороге. Пройти с пустой обоймой, тыкая в зомби ножичком, не очень веселая перспектива. А никто и не говорил, что будет легко. Забираем патроны с центрального стола и выходим. Один из сотрудников S.T.A.R.S. теперь стал зомби и бродит в туннеле под главным входом в здание. Кончаем его и забираем ключик. Он открывает замок в затемненной комнате (проявочной). Это даст возможность заиметь пару новых костюмчиков. Правильно, главное это чтобы костюмчик сидел, а остальное по боку.



КОДЫ PC

NHL 99

Нажмите на Quit NHL 99 -> Credits -> Programing. Теперь наберите на клавиатуре:
- warp9 - увеличивает скорость игры
- headbone - делает большие головы игрокам
- buffed - делает игроков большими
- 1999 - показывает видео
- quicker - все игроки имеют хорошие показатели
- nobody - убирает болельщиков с трибун
- gulliver - делает вратарей длинными

Во время матча наберите на клавиатуре:
- mantis - длинные руки, ноги и шея у игроков
- nhlkids - делает игроков маленькими
- homegoal - «хозяева» льда забивают гол
- awaygoal - «гости» забивают гол
- penalty - пенальти
- injury - первого чекнутого игрока выносят со льда
- zambo - на лёд выезжает машина, заливающая лёд
- victory - победа
- flash - вспышки камер с трибун
- spots - загораются прожекторы
- check - все друг друга «встречают»
- grab - все друг друга цепляют

Когда забьёте гол, во время реплея, нажмите 4 и услышите как кричит игрок, забивший гол. Также действует при пробивании булитов.

Railroad Tycoon 2

«BigfootGold» -золотая победа.
«BigfootSilver» -серебренная победа.
«BigfootBronze» -бронзовая победа.
«King of the hill» -дать вашему герою $100,000.
«Powerball» -дать компании $100 million.
«Slush fund» -дать компании $1 million.
«Let me in» -дать полный доступ ко всей закрытой территории.
«Speed Racer» -удвоить скорость поезда.
«AMD103» -сконвертировать все двигатели в двигатель AMD-103.
«Casey Jones» -неизвестно.
«Show me the trains» -доступ ко всем двигателям.
«Viagra» -увеличить размер города.

TOCA 2

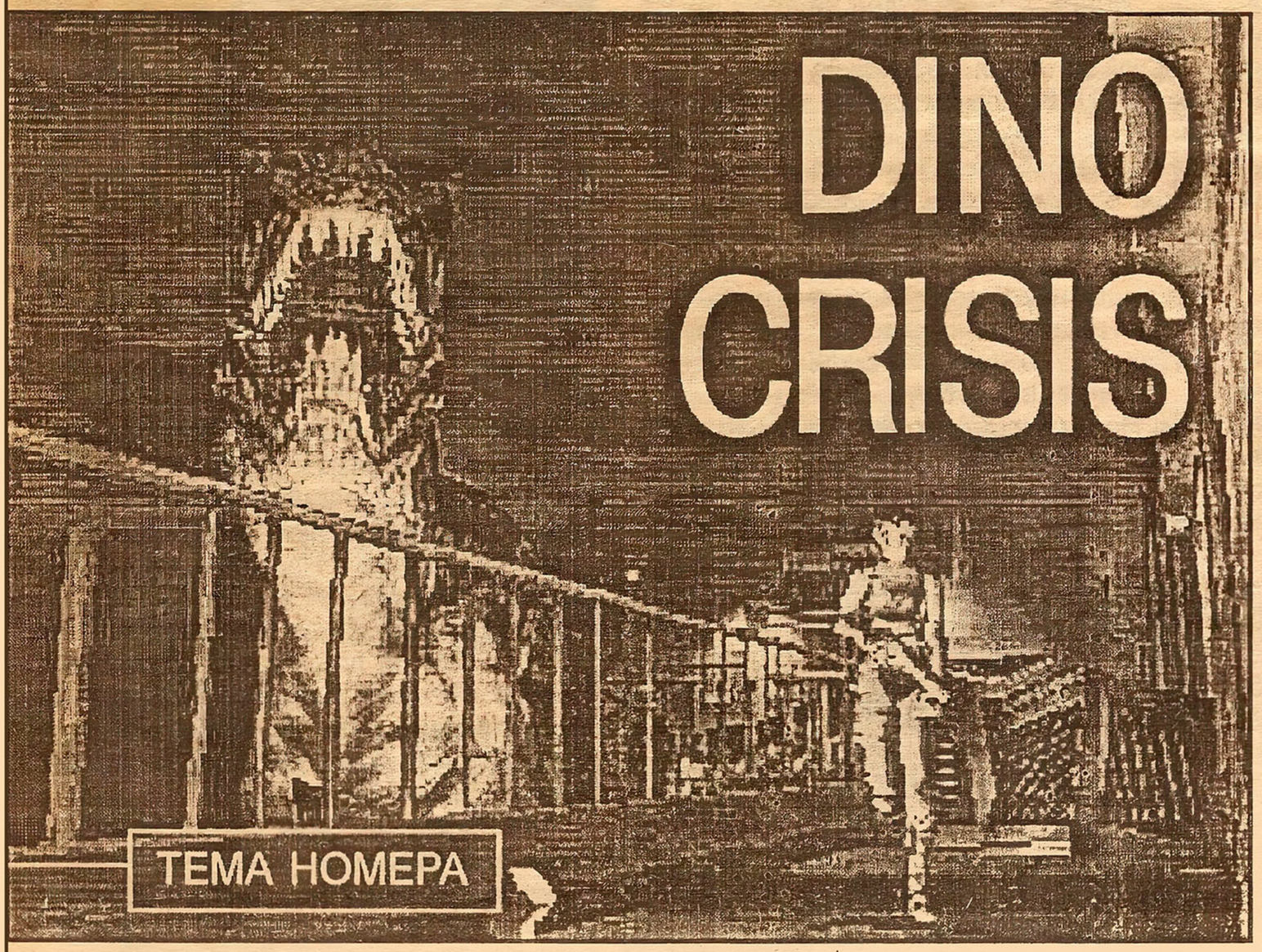
Введите TOPDOWN как свое имя.
Услышите голос «Cheat Mode Enabled» и сможете играть с видом сверху. Также попробуйте вводить другие имена:
DOUBLE - Все трассы
CARTASTIC - Все машины
OUCH - Battle Mode
RUBBER - Забавные аварии
MOVIE - Смешные аварии
HIGHJUMP - Низкая гравитация
HANGOVER - Туманный горизонт
SKINNY - Видно только колеса
SKATES - Двойная скорость, двойные тормоза
GIRDLE - Высокие стены
TIMEOUT - Полная дистанция

МЕГАХИТ!

ЕЖЕНЕДЕЛЬНОЕ ИГРОВОЕ ОБОЗРЕНИЕ

НОМЕР 5

PlayStation



ОБЗОР

SPORTS CAR GT

ПРОХОЖДЕНИЕ

SYPHON FILTER

КОДЫ

DUKE NUKEN TIME TO KILL

RALLY CROSS 2

REBOOT

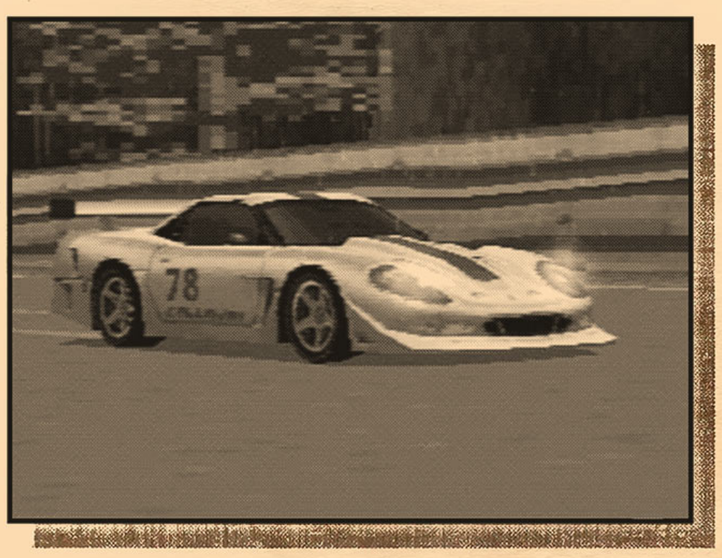
обзор

SPORTS CAR GT

Разработчик: Westwood Pacific
Издатель: Electronic Arts

Честно признаться, я люблю гоночные игры. Не всякие, конечно, а только те, что я могу назвать хорошими. Таких немного. Для примера, это Gran Turismo, Ridge Racer 4, Need For Speed High Stakes... Поэтому игроком меня можно назвать придирчивым и привередливым. Как раз таким, который может честно и беспристрастно написать обзор, справедливо отметив все достоинства и недостатки. Что я сейчас и сделаю на примере игры Sports Car GT.

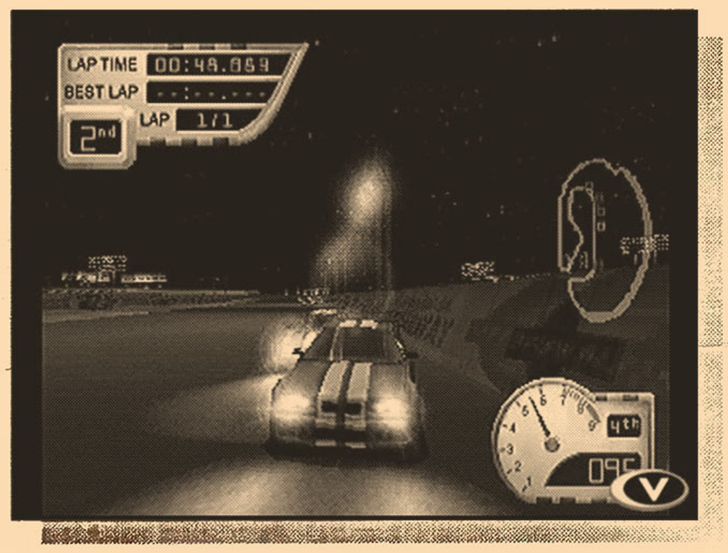
Игра эта выпущена издательством Electronic Arts, что как бы «гарантирует» качество. Но не для меня! Для меня никто ничего не гарантирует! Я смотрю непредвзято. Поэтому сразу отмечаю тот факт, что игра получила лицензии не FIA GT, а менее популярного чемпионат IMSA, родом из Америки. Большинству, это конечно, все равно, но знатоки сей факт оценят и сразу поймут, что европейских трасс не видать как своих ушей.



Вппрочем, о трассах позднее. Начну с общих впечатлений. В опциях ничего не обычного нет. Разве что, предлагают включить режим повреждений. Советую не включать, так как на игре реально это все равно не отразится. Разве что дымок черный время от вермени будет появляться. Короче, так и запишем - «разбиваемости нет».

Далее, нас ждет выбор, Аркада или Чемпионат (Season). Ничего не напоминает? Хе-хе... Выбираю аркаду, смотрю на предлагаемые машины. Машин тут, кстати, много. Всего около 45 лицензированных каров. Есть и хорошо нам известные, типа BMW или скажем Porsche. Есть и чисто гоночные монстры, которых в обычных играх и на улицах не встретишь. Это, например, Callaway, Saleen, Vector, Panoz... Выглядят они круто, ничего не скажешь. Правда, модели в игре не самые лучшие. Всем приведенным мной выше эталонным играм уступают. Яркие они здесь и игрушечные. Разумеется, все автомобили поначалу недоступны.

Трасс совсем немного (пять), и они исключительно американские. Лагуна-Сека, Моспорт, Лас-Вегас... (В последний момент выяснил, что есть еще две трассы, вымышленные. То есть всего получается семь.) Выглядят вполне реалистично и основательно. Есть все необходимые



погодные условия и ночные гонки. Ночные гонки, к слову, реализованы замечательно. Освещение красивое, на машинах фары горят, все как надо. Хвалю.

А главное в гоночной игре что? Управление, то бишь физическая модель. Потому как самую лучшую графику можно запросто убить кривым управлением. Здесь, к счастью, не так, хотя и не все благополучно. Машина ведет себя резковато, зато позволяет использовать заносы, что дает возможность совершенствовать технику и оттачивать мастерство. Ведут себя машины по разному, как и должно быть. То есть BMW от Panoz'а отличить можно запросто. В список недостатков отнесу полное отсутствие вида из кабины и повтора. Обидно, гонку проехал без единой ошибки, обьехал двоих на последнем вираже - а повтора нет! Хоть, блин, вой с досады!

продолжение в середине номера

PlayStation

preview

DINO CRISIS

Хотя я уже выслушал некоторую критику в свой адрес, за то, что критиковал «писюковцев», я вновь поднимаю этот вопрос. Вот, к примеру, Гоблин. Он приставки поливает грязью как захочет! Потому что он свой комп любит, а приставки нет. У меня, кстати, PC тоже есть, но играть я предпочитаю на Playstation. Почему? Да потому что мои любимые игры на приставке и выглядят лучше и играются лучше.

К примеру, Resident Evil 2. Посмотри на него на PC! Персонажи выглядят неплохо, но задние фоны все в пикселях. Особенно удручающе все это на маленьком мониторе и с паршивыми компьютерными динамиками. Другое дело - Playstation! Подключаю к большому телевизору, звук через усилок сразу на могучие колонки. Вот это дело!

Кстати, Resident Evil 2 я вспомнил не случайно и не просто так. Хочу рассказать, что мы вправе ждать от горячо любимой серии. Правда, для начала - пара горьких обломов. Во-первых, RE: Code Veronica выйдет только на сеговской приставке Dreamcast. Речь в этой игре пойдет вновь про Клэр, которая попадает на некий остров, полный зомби. Во-вторых, Resident Evil 3 готовится к выходу эксклюзивно на Playstation 2. Вот такая бодяга. То есть, нам больше в игры этой серии на родной «соньке» не поиграть.

Но, не плачь друг! Утри свою суровую мужскую слезу, и приготовься выслушать радостную весть: главный продюсер серии RE (читай, тот кто все это придумал) Синдзи Миками не отдыхает от трудов праведных, а вкалывает над новой игрой для Playstation! Новая игра будет называться Dino Crisis. Что-то типа «Кризис с динозаврами».



Играть там мы будем за девушку. Но не простую, а секретного агента из специальной группы, посланной на тропический остров. На острове находится обширный военный комплекс, где расположена лаборатория по разработке «Принципа чистой энергии». Вот уже несколько дней, как никто с этой самой лабораторией связаться не может, поэтому и посылают нашу группу. Группа людей не обнаруживает, зато встречает самых разных динозавров в диких количествах. Короче, Jurassic Park чистой воды!

Игра по стилю будет похожа на Resident Evil. Но есть несколько важнейших отличий. Сядь и выслушай внимательно, это интересно! Главное и самое принципиальное - долой готовые бэкграунды, да здравствует полное



3D! Да, да, да. Теперь и до авторов RE докатились самые последние веяния, и новый хит ни в чем не уступит Metal Gear Solid или Silent Hill. А вполне возможно, что и превзойдет вышеназванные шедевры.

Во-вторых, вместо медленных и тормозных зомби, которые отстреливались пачками за раз, нас будут ждать резкие и злые динозавры. К примеру, прыгучие велосирэпторы, способные за секунду перескочить десяток метров, откусить незадачливому игроку голову и еще подумать при этом «Hmmm... He was a pretty boy...» А как насчет гигантских тиранозавров, с пятиэтажный дом размером? Уже страшно? То-то, а ведь



это только маленькая часть из присутствующих в игре гадов.

Конечно, весь кайф игры не в трехмерности, и не в динозаврах. Кайф в тех маленьких деталях, которые можно и не заметить сразу, но которые делают просто игру настоящим приключением. Например, великолепный звук. Помните, как знатно в RE подвывали зомби? Здесь обещают сделать еще круче, с полной поддержкой всяческого surround. Обещают и реалистичное освещение, что значит раскачивающиеся лампочки, мигающие фонари и прочие нагнетающие страх вещи.

Разуммеется, страха и ужасов в Dino Crysis будет выше крыши. Авторы обещают то, что по английски называется «Shocking Gore». Хе-хе... Это я люблю. Это, то что надо. Правда, маленьким детям и слабонервным смотреть запрещается. Игра для суровых парней закаленных схватками с зомби, мутантами и прочим отребьем. Динозавры звери тупые, но нешуточные. Им руку отхватить, что тебе Pepsi глотнуть. Shocking Gore в том и заключается, что твари будут нашей героине и прочим игровым персонажам конечности с хрустом откусывать. Кровь, понятное дело, рекой. Еще раз говорю, людям к таким вещам неготовым, к игре и близко не подходить!

Пора закругляться. Добавлю лишь, что играбельный вариант игры народу представят на выставке E3 в Лос-Анджелесе, что пройдет в середине мая, а полный и окончательный релиз выйдет не раньше лета-осени.

Автор: Buster (c) 1999

обзор

продолжение

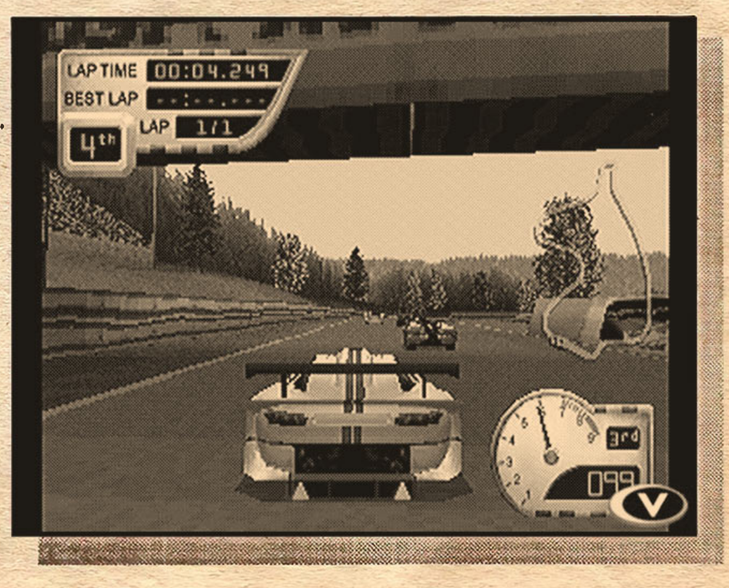
А теперь посмотрим, что такое Season. А это, хе-хе, чистой воды Gran Turismo! Содрали один к одному. Дают поначалу возможность участвовать только в гонках на серийных машинах. И денег, в аккурат на BMW M3 (стремнее не нашли). Разумеется, есть и куча апгрейдов (в отличие от High Stakes, где их всего три), от аэродинамики и резины до тормозов и подвески.

Конечно, поначалу играть тяжело. Машинка слабенькая, приходиться вести себя сверхагрессивно, благо игра это позволяет. Потом, на заработанные баксы, апгрейдим свой BMW до состояния маленького монстра, и двигаем в следующую лигу. Все это нам хорошо знакомо и привычно. Разработчики, впрочем, припасли еще одну фичу, опять слизанную, на этот раз из High Stakes. Берешь машину, записываешь ее на мемори кард и идешь к другу, с которым играешь в режиме сплит-скрин. Проиграл - отдавай машину!

Резюме мое таково: игра как раз для того, чтобы заполнить ожидание после выхода NFS High Stakes и до выхода Gran Turismo 2, о котором я уже писал в третьем номере газеты. Открытий от Sports Car GT не жди, но поиграть с удовольствием и интересом можно вполне.

Автор: Buster (c) 1999

Рейтинг: 82.



SYPHON FILTER

продолжение

Миссия 10

Цель миссии: Уничтожить 9 ученых, освободить 4 подопытных, найти 3 эл.ключа и вход в катакомбы.

Как появились, спуститесь, налево первый подопытный, а направо - первый ученый. Вниз по лестнице и налево найдете еще двух подопытных и двух ученых, а направо, в зале за ящиками -проход, там четвертый подопытный.

Дальше, поднявшись по коробкам на балкон, пройдите по коридору. Окажетесь на втором этаже зала, перейдите на другую сторону по навесу, там четвертый ученый и эл. ключ. Теперь обратно на балкон. Перелезайте на соседний балкон и - в окно. Там пятый ученый и эл.дверь. За ней налево шестой, седьмой ученый и эл.ключ, а направо эл.дверь. За дверью - восьмой ученый. Пробегайте через комнаты, по навесу к большому окну. Дальше вниз, через проходы мимо кладбища, там будет девятый ученый и вход в катакомбы.

Миссия 11

Цель миссии: проследить за ученым, не спугнув его и не попав на глаза другим, пока он не зайдет в камеру Фагана, пленного агента.

Провести его ,не дав ему умереть и не оставляя одного. Далее следовать за девушкой.

Миссия 12

Цель миссии: найти Эриксона, найти и выключить эл.щитовую, найти и пометить три вирусных тела, войти в склад 76.

Идите в здание номер 76 и захватите Эриксона, возьмите сканер справа в ящике. Бегите к зданию напротив и запрыгивайте в окно. Дальше - налево по ящикам и вверх на крышу. С крыши вниз налево, заберите в домике гранаты и в сарае номер 23 заберите УЗИ-2.Повернитесь спиной к выходу сарая, бегите прямо до фонаря и налево вверх в окно. Затем включите сканер. В этом помещении у окна - первое тело. Выпрыгивайте в окно и забегайте за угол , потом после перестрелки - в первую дверь справа, к бочкам. Стреляйте в них и вставайте на их место. Провалившись вниз в катакомбы, идите направо. Подождите, когда закончится разборка между двумя группировками, и бегите дальше на контейнеры слева, по трубе направо к рубильнику. Слазьте к воротам и бегите влево, там - в здание справа, по ящикам - в окно и включайте сканер. Здесь - второе тело. Возвращайтесь к катакомбам до калитки. Пробегите чуть дальше и взорвите вход в здание номер 38. Включите сканер, там третье тело в левом дальнем контейнере. Возвращайтесь к калитке, налево в другую и по коридору вверх в здание.

Миссия 13

Цель миссии: найти 3 вирусных тела, войти в склад 76.

Бегите прямо в здание, за контейнерами проход. Слева здание номер 82 и там с помощью сканера найдете первое тело. Пробегите дальше, направо, в здание номер 74 и найдите сканером второе тело. Теперь залазьте на здание, которое стоит по середине площади, и перелезьте на соседнюю крышу. Там спрыгивайте направо и прямо под вами в ящиках, с помощью сканера найдете третье тело. Бегите дальше по катакомбам, после бочек налево и по туннелю поднимайтесь наверх. Там на право - к дверям 76 склада.

Миссия 14

Цель миссии: найти грузовой элеватор за 15 минут.

Бегите направо и по ящикам вверх, потом перекатом направо. Спустившись, залазьте на мост и бегите, пока он не обрушится. Бегите налево, убейте человека в огне и перелезьте через огонь по ящикам. Теперь налево, вверх и перекатами - в отверстие в стене. Там вверх на мост, по нему налево и вниз к элеватору. Стреляйте в пульт слева.

Миссия 15

Цель миссии: найти ангар ракет.

Бегите прямо до лазерного щита, там поверните направо, до первого моста и осторожно спускайтесь вниз по ящикам. Далее бегите по туннелю до ящиков и поднимайтесь наверх, потом - налево .Как зайдете в пещеру, залезьте на ящики, стоящие перед вами, чтобы включить на щитке рубильник. Теперь спускайтесь вниз к панели управления, затем встаньте на элеватор, прямо за вами. Бегите по туннелю, направо в отверстие и на следующий элеватор. Направо через мост в «power room» отключите три панели управления. Идите направо , там найдете красную рельсу, перелезьте на другую сторону и , включив фонарик, спускайтесь вниз. Теперь возьмите ружье ночного видения и вперед - на отстрел, стрелять в голову. Спуститесь осторожно вниз и идите направо. Влезьте наверх по балкам и бегите вперед до склона, там спуститесь вниз и - направо по мостам до дверей.

Миссия 16

Цель миссии : найти центральный компьютер управления ракетами и панель управления ракетой «siphone filter».

Бегите вперед на элеватор и, спустившись вниз, идите влево. Найдете две балки, залазьте на вторую и перепрограммируйте ракету «siphone filter». Потом в течение 5 секунд нужно повернуться вправо и - перекатом под закрывающуюся дверь. Теперь в течение 3 минут надо найти компьютер и отключить его. Бегите прямо к элеватору, наверх по коридору к компьютерам. Там убейте двух ученых и заберите эл.ключ, бегите через ворота к компьютерам.

Последний босс - **РУМЕР**

Этого босса ничем не убить, но есть способ. Залезьте в окна напротив и возьмите в ящике газ.гранату - это смерть РУМЕРА.

автор: Николай Панов

END

Duke Nukem: Time to Kill

Нажми паузу и вводи следующие коды:

Игра для взрослых:
Up(9), Down(7), Triangle, Circle, Square, R1, R2

Неубиваемость:
L2, R1, L1, R2, Up, Down, Up, Down, Select(2)

Временная неубиваемость:
R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2

Вечнные патроны:
Left, Right, Left, Right, Select, Left, Right, Left, Right, Select

Мощное оружие:
Right(2), Left, Right(2), Left, Right(2), Left

Все оружие:
L1, L2, Up, L1, L2, Down, R1, Right, R2, Left

Все ключи:
Up, Right, Up, Left, Down, Up, Right, Left, Right, Down

Двойные повреждения:
L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2

Все предметы:
R1(5), L2(5)

Big Head Duke
R1(9), Up

Small Head Duke
R1(9), Down

Big Head opponents
R1(9), Left

Small Head opponents
R1(9), Right

Level Select (Читай примечание)
Down(9), Up

Примечание: после этого кода, выйди из текущей игры. Затем выбери опцию **«Time To Kill»** внизу основного меню, и нажми **Left** или **Right** чтобы выбрать уровень, затем X, чтобы играть.

ReBoot

На экране main menu, вводи коды для:

Режим полета: **Left, Down, Right, Left, Up, R2, L1, Up, Left, Right** (Держи потом **Square** чтобы летать)

Полная glitch energy: **Right, L1, Up, Right, Down, L1, R1, Up, Down, Left**

Щит: **Down, R1, Left, Right, Down, L2, R2, Left, Right, Up**

Max ammo: **Up, L1, Down, Up, Left, R1, L2, Down, Left, Right**

Play as Dot: **Left, R1, Right, Up, Down, R2, L1, Right, Up, Down**

Играть за Энцо: **Up, Left, Down, Left, Down, L1, R1, Right, Down, Right**

Rally Cross 2

Для начала, начни **new season**. Затем, вводи эти коды на экране Enter Name screen.

Трассы и машины сложнейшего уровня: prevet

Трассы и машины профессионального уровня: **prepro**

Все трассы: **preall**

Трасса oasis из первой игры Rally Cross: **sisao**

Трасса jungle из первой игры Rally Cross: **elgnuj**

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 22.04.99. время 8.00 Типография г. Первоуральск пр. Ильича, 26-а с готовых диапозитивов. Заказ 2325 тираж 999
Цена свободная