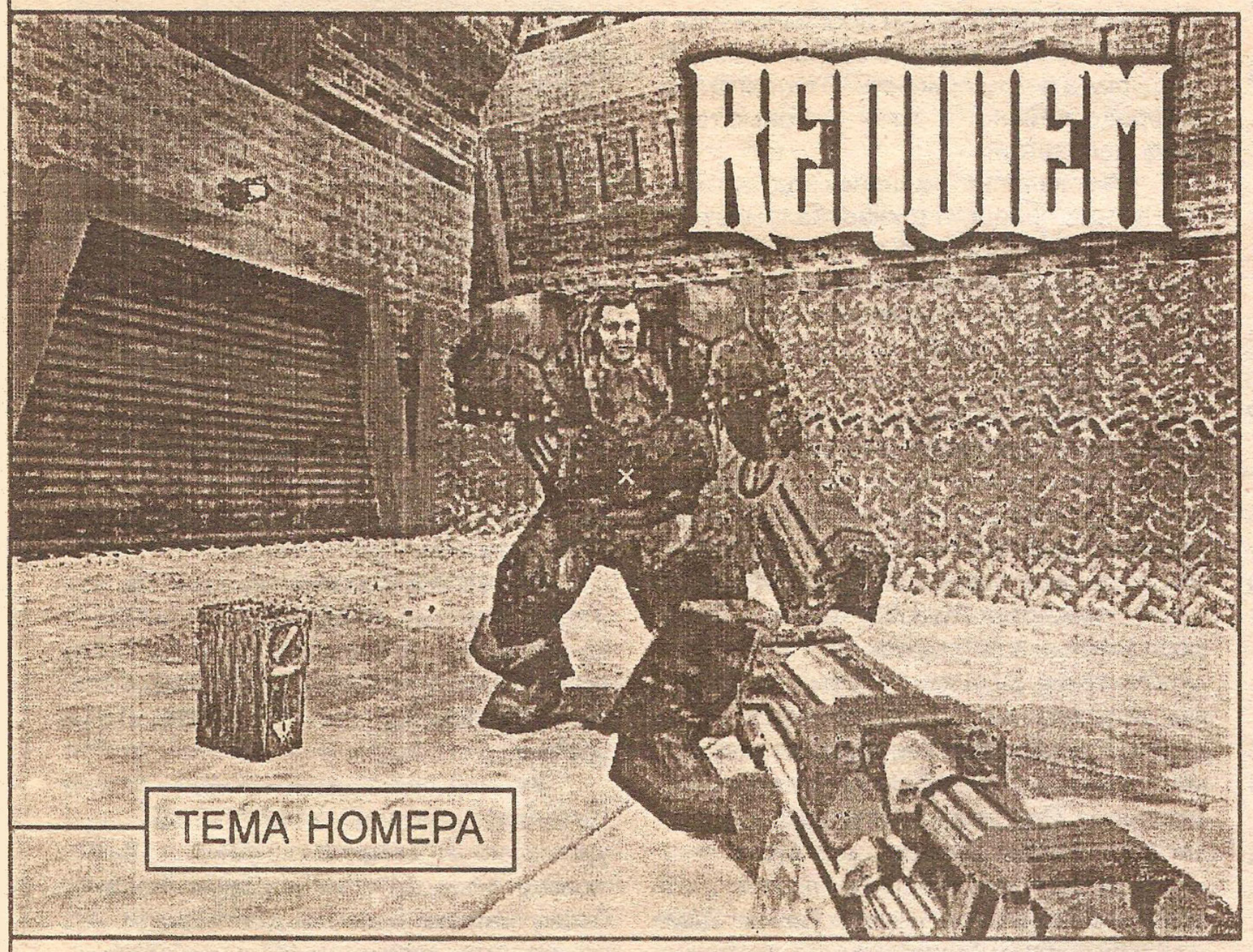
МЕГАХИТ!

ЕЖЕНЕДЕЛЬНОЕ ИГРОВОЕ ОБОЗРЕНИЕ

НОМЕР 6

PC CD ROM



ТЕМА НОМЕРА

PREVIEW

VAMPIRE

ПРОХОЖДЕНИЕ

ПЕТЬКА и ВИЧ СПАСАЮТ ГАЛАКТИКУ

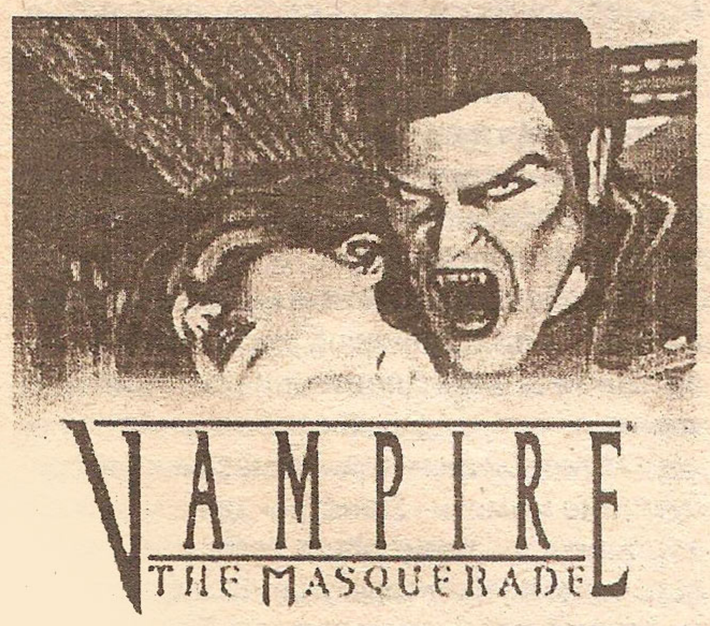
КОДЫ

NEED FOR SPEED 3

STARCRAFT

FORSAKEN

preview



Миф о вампирах - один из самых таинственных среди всех существующих. Универсальность легенды просто удивительна как, каким образом одинаковые сказания об этих созданиях смогли появиться у самых отдаленных и изолированных друг от друга народов? И не может ли быть так, что эти существа действительно находятся рядом с нами, прикрываясь своеобразной маскировкой, маскарадом, правила которого нам неизвестны, но строго соблюдаются другой стороной.

Начиная с знаменитого творения Брема Стокера, эта тема неоднократно поднималась в средствах массовой и поп-культуры. Не будем перечислять их - в это множество входит слишком многое, нас больше интересует сериал Vampire: The Masquerade, седьмой год выходящий в издательстве White Wolf Publishing, и получивший своё отражение в виде книг, настольных игр и фильмов. Кстати, кассеты с телевизионной версией этого произведения, получившей название «Clan», вполне доступны и на нашем рынке.

И вот теперь Nihilistic Software и Activision планируют создать еще одну грань этого рукотворного мира - компьютерную игру По словам создателей это будет action-based role-playing game. За их плечами вполне успешные «тайтлы» Jedi Knight, Dark Forces, Descent и Requiem, так что Vampire: The Masquerade: Redemption вполне претендует на звание хита.

И это не будет просто адаптацией получившей успех настольной RPG, сделанной по мотивам вышеназванного сериала. Сочетание игры в реальном времени с 3D-графикой и «ролевыми» особенностями персонажей создаёт действительно реальный мир, наполненный подробностями и особенностями, взятыми как из RPG, так и из придуманной истории. По версии White Wolf, история вампиров начинается во времена рассвета человечества, когда Каин был превращен в вампира за убийство брата. Отчаяние и изоляция от остального мира подвигнуло его на создание трёх других вампиров, в свою очередь породивших других, увеличив своё общее количество до тринадцати. Пройдя период споров и разногласий внутри создавшегося ордена вампиров, их круг распался, став основой для тринадцати кланов. Каждый из них имел собственные таланты, отличия и правила внутреннего социума, которые часто вели к конфликтам между кланами, превращавшимися в жестокие войны.

Эта история - фон, на котором будут развиваться события Redemption. Ваш герой - вампир Christof Romuald, путешествующий в трёхмерном и высокодетализированном мире. И хотя Nihilistic Software замалчивают особенности грядущей игры, кое что всё же стало известно. Всё начинается с того, что паладин Christof, посвятивший себя защите основ чести и справедливости, в очередном витке судьбы сталкивается с вампиром и получает «Посвящение», становясь таким же. В связи с этим, игра начинается в 12 столетии и продолжается сквозь тьму веков, дойдя до наших дней. Как заявляет Ray Gresko, игровой дизайнер проекта: «Мы будем бросать Вас в наиболее шумные и интересные эпохи, испытывая вас и в темном средневековье и в настоящем времени». И действительно, разработчики смоделировали большое количество городов, включая средневековую Прагу и Вену и современный Нью-Йорк и Лондон.

События игры фокусируются на внутренней борьбе Христова (не правда ли, своеобразная фамилия?), вынужденного противостоять тому, за что он сражался всю свою жизнь. Вынужденный быть вампиром, он тем не менее борется с «зверем внутри себя», скрывая свою тайну от обычного люда. Не имея явного предпочтения между добром и злом, он становится символом возможной гибели как мира вампиров, так и всего человечества.

продолжение в середине номера



REQUIEM

AVENGING ANGEL



Категория: Экшен.
Разработчик и издатель: 3DO
Системные требования: P200, 32 Mb, 3D-акселератор.

Похоже, привычный стиль «режь и беги» навсегда отходит в прошлое, потому что после **Thief** и **Half-Life** делать что-то тупо-прямолинейное просто не солидно. Нет, конечно, нам еще выдадут простой как солдатские трусы **Mortyr**, но это уже мутантское исключение.

Реквием же не подкачал, явив собой очередную ядреную помесь **FPS** и **RPG** (до присоединения **RTS** пока еще не дошло). Больше всего он похож на гибрид **Half-Life**, **Shogo, Hexen** и **Jedi Knight**. Мутант такой.

Выражается это в том, что вся игра густо населена различными неигровыми персонажами, которых надо сперва искать, потом спасать, разговаривать с ними и все такое. В общем нашему Мэлэкаю, спустившемуся с небес ангелу, придется изрядно подсуетиться и попыхтеть для того, чтобы понять, что к чему и сделать все так, как надо. Без этого - никуда. Нахрапом эту игру не пробежишь.

Инсталляция.

Игрушка требует всего-навсего 212 метров на винте, что по нынешним временам просто несерьезно. Отлично работает и под **Voodoo**, и под **TNT**. Правда, у меня сперва был какой-то белый треугольник на полэкрана, но как только насадил драйверы посвежее, сразу все стало как надо и побежало как следует.

Сразу надо отметить такой важнейший факт, как скорость вспоминания сохраненной игры. Вжик - и готово. Почти как в **Quake**. После ужасов **SiN** и **Heretic II** просто отдыхаешь. При этом еще и вспоминает оно тебя само на последнем запомненном месте, что уж вообще просто прекрасно.

Управление.

Уже становится заметно повсеместное внедрение стандарта «клава - под левой, мышь - под правой». Гоняя Мэлэкая по уровням, мы чувствуем себя как дома, здесь все привычно и удобно. Все резко и просто, движения и прицел очень четкие. Мне понравилось.

Управление в воздухе здесь покруче, чем даже в **Blood II**. Как подпрыгнул - рули куда заблагорассудится под любыми углами. Типа прыгнул вперед, а прилетел назад - можно все. Кстати, тупой аркадной прыготни в игре мало.

Категорически не понравились «липкие стены», которые тормозят движение хуже чем в **QII**. Иногда из-за этого непросто пролезть даже в обычную дверь. А уж как цепляет за углы - это просто приводит в ярость. Очень странно сделаны проникновения в люки и дырки в полу: надо сперва набежать на дырку, а потом присесть. С одной стороны вроде логично, с другой - впервые такое вижу, непривычно.

А вот количество кнопок под заклинания просто приводит в ужас. Запомнить их сразу никак невозможно, точно попадать не глядя трудно, а биться без заклинаний смерти подобно. Так что придется изрядно потренироваться.

Графика.

Как уже сказал выше, в моем понимании графически Реквием являет собой нечто среднее между **HL** и **Shogo**. Все яркое, красочное и живое, вообще сделано отлично. Негров я там вроде не встречал, но стены разрисованы повсеместно. Уровни подгружаются как в ХЛ, только побыстрее. В игре всего три эпизода, но размеры - мое почтение. В общем и целом они малость скучноваты - маловато текстурок, но за стрельбой и расправами время летит быстро, так что на это особого внимания не обращаешь. Особо хороши уровни с боссами, там ребята постарались от души.

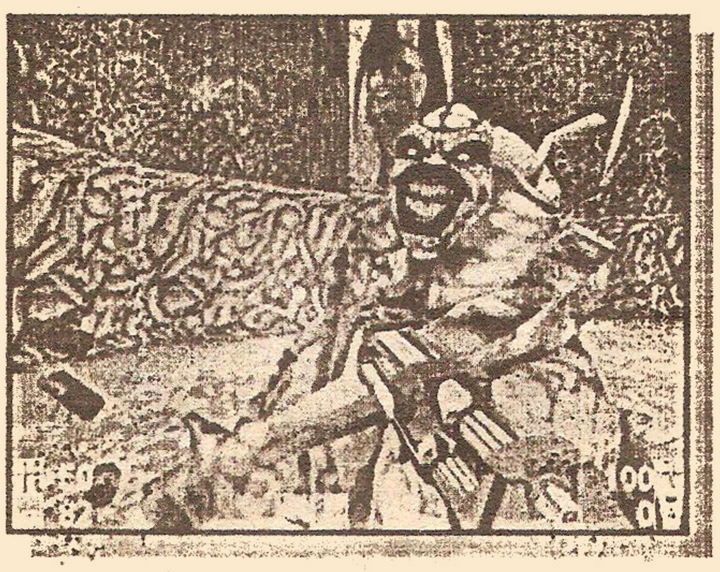
Выглядит все на крепкую пятерку. Внимание к мелочам - на высшем уровне. Даже на какой-нибудь паршивой аптечке можно разглядеть акробата на кресте и самые мелкие заклепочки. Здорово. Даже такую вещь как динамические тени стороной не обошли. Конечно, местами они выглядят просто по-идиотски, но от игрушки много требовать просто смешно. Это как раз то, о чем так много орали в **Prey** - враг за углом, а мы видим тень. Не сильно помогает, осмелюсь заметить.

Но вот следов от пуль и взрывов на стенах почему-то не остается. Недогляделили. Хотя стреляет и взрывается все просто отлично.

Звук.

Звук - местами прекрасный. Например, грешники в Аду на первом уровне орут так, будто звук писали стоя с микрофоном прямо возле котла с кипящей смолой. Слушаешь с удовольствием.

Выстрелы и взрывы - весьма достойны. Четко отличаются звонкие попадания пуль по броне и тупое чавканье при попадании в мясо. Звуки отдельных заклинаний - просто атас. Это слушать надо. А уж вопли демонов - это вообще лучшее, что было в играх.



Раздражает только непонятные способы воспроизведения, потому как иногда звук просто волшебный, а иногда с каким-то декомпрессионным шипением. Но вообще очень и очень неплохо. А вот музычка так и вовсе неплохая. Нечто похоже было в **Blood II**, но тут однозначно лучше. И титры, кстати, присутствуют, так что даже не шибко грамотный в языке запросто поймет, чего от него хотят.

Монстры

Ни один 3D-action в силу технологических особенностей не может держать на уровне много монстров. В этом плане образец - **DOOM**, где отдельные умельцы на одном уровне собственного производства ухитрялись рассадить ни много ни мало 30000 (тридцать тысяч) монстров. С тех славных пор Реквием - первая игра, где монстров просто откровенно много, больше, чем где бы то ни было. Так что ходить по уровням ковыряя в носу не получится.

Поскольку Мэлэкай - парень мощный и навороченный, то хорошо тренированному военному ангелу даже монстры-боссы по барабану, поэтому враги стараются взять числом и, должен отметить, это им удается.

Умение при этом тоже присутствует. Интеллект противника не то, чтобы очень умный, но стреляет без промаха. Любой монстр что твой Робин Гуд, так и норовит в башку попасть. Дохнешь достаточно быстро, поэтому запоминаться не мешает почаще. Лично меня они, сволочи гадские, валили с завидным постоянством, чего о себе сказать не могу. При этом присутствует такая неправильность, как появление новых врагов за спиной - там, где ты все зачистил. Это неправильно, расстрелы меня в стиле «бутерброд» я не приемлю.

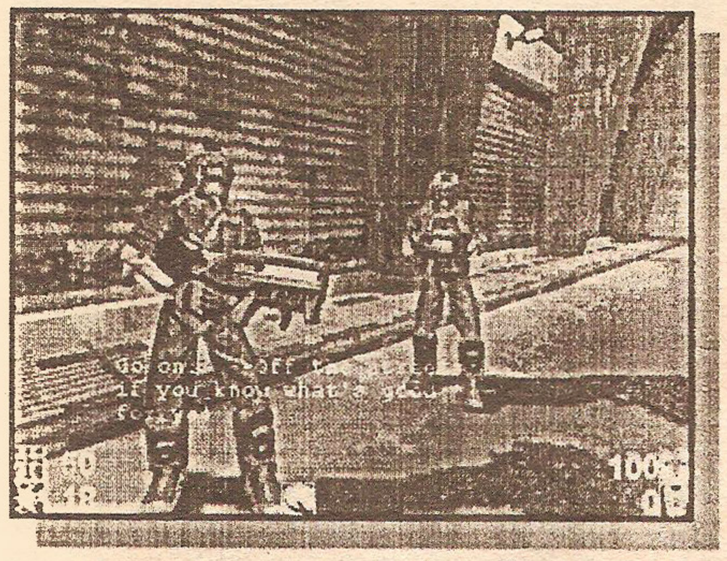
Причем сами, собаки злые, от летящих файерболов норовят заныкаться за ящики и вообще спрятаться.

Особо надо отметить модели и анимацию. Хотя полигончиков могли бы и добавить, но все равно противник смотрится на крепкую пятерку. Всякие шевеления на почве скелетной анимации, почесывания, присутствие мимики - монстры даже мигают и ворочают глазами. Мало того, у них даже есть четко различимые уши. Там даже птички летают, какие-то вроде голубей. От метких попаданий неплохо дохнут.

Повсеместно разыгрываются всякие сценки: то полиция пинает задержанных, то какие-то расстрелы у стеночек производят, то алкаш какой-нибудь возле помойки песни орут - и смотреть интересно, и эффект присутствия создает неплохой. Пожалуй, даже покруче чем в ХЛ. А уж как демоны летают и скачут - вообще выше всякой критики. Остальным теперь есть на что равняться.

Анимация смерти - отдельный разговор. Каждая смерть сопровождается истошными воплями, судорогами и агонией. Приятно глазу, глядя на такой результат от стрельбы получаешь троекратное удовольствие. При этом из убиенных прикольно вылетают коробки патронов, жратва и броня. Смотрится смешно.

Неплохо сделаны джибзы, по кроваво-



сти Реквием - верный последователь **Quake**, хотя и не настолько крутой.

Особо следует упомянуть боссов. Справиться с ними непросто, причем только потому, что их надо убивать сецифическими способами. Но вообще биться с ними интересно (как убить - справок не даю, мучайтесь сами).

Как недостаток отмечу отсутствие **hit detection**, то есть монстр одинаково реагирует и на попадание в голову, и на попадание в промежность. Что, в общем-то, вызывает некоторое недоумение: вроде как это появилось еще в **SiN'e**. Но стрельба в башку дает неплохой результат.

Заклинания

Как и в любом другом **FPS** главная задача в Реквиеме - валить противников. И делает это Мэлэкай так ловко, что у меня даже возникли страшнейшие подозрения в правильности моего представления морального облика ангелов как таковых, уж больно ловко и привычно у него все это выходит. Чик - и все уже на небесах. Или он кадровую работу на Земле ведет?

Способ для умервщления используется двоякий. Ангел без божественных сил - не ангел. А Мэлэкай не просто ангел, а ангел мщения, причем - с наворотами. А потому заклинаний знает - просто шквал, и с их помощью он делает всех просто одной левой дланью с ногтями черными и нестриженными, ибо сила его заключается в ней.

Именно в заклинаниях и их постоянном применении заключается основная прелесть игры.

Питает заклинания Божественная Эссенция **(Divine Essence)** типа «мана», которая копится сама по себе и тратится на различные чудодейства в различных количествах.

Заклинания можно приблизительно поделить на четыре типа: атакующие, обороняющие, спсобствующие маневру и интерактивные. Замечу, что все они достаточно неплохо продуманы, а потому пользоваться ими легко и приятно.

Конечно, дает их Господь не сразу, а только в ходе боев. Но иначе и играть было бы неинтересно.

Предлагаю пробежаться по списку.

Атакующие:

Изгнание дьявола **(Exorcist)**. Вреда причиняет немного, но зато жрет мало маны и быстро перезаряжается.

Заклинание Святой Троицы **(Pentecost)**. Испускает здоровенный электрический разряд, который рвет врагов на куски. Требует предварительной накачки энергии, при этом мощность атаки можно изменять по желанию. Если зарядиться полностью, то рвет практически любого. Имеет радиус взрыва **(splash damage)**, так что если попасть в толпу - разнесет всю толпу.

Серный заряд **(Brimstone)**. Разит супостатов огнем и дымом, неплохо оглушает и очень скорострельное.

Кипячение крови **(Bloodboil)**. Действует на противника как воткнутый в задницу десятикиловаттный кипятильник. Враг вспухает и обескровленный усыхает. Из него брызжет кровь и от тела отскакивают руки-ноги. Немного погодя пораженный богато взрывается, обдавая окрестности кишками. Неплохо оглушает. Не очень действует на бронированных врагов.

Молния **(Lightning)**. Шибает молнией. Тот же экзорцизм, только с подзарядкой. Трупы отлично дымятся и искрят. Но вообще слабовато.

Саранча **(Locusts)**. Целишься и выпускаешь рой озверевших кузнечиков. За эффектом можно не следить, кузнечики свое дело знают туго. Главный минус - не могут прокусить броню.

Засолка **(To Salt)**. Самое смешное заклинание. Целиться немного неудобно, потому как надо бросить навесиком жменю соли. Пораженный солью противник мгновенно каменеет и тихонько осыпается на пол струйками соли. Пользоваться непросто, но валит кого угодно с одного попадания.

Откровение **(Apocalypse)**. Самое мощное заклинание, оно же приобретается самым последним. Активизируешь и убегаешь изо всех сил. Через пару секунд на этом месте произойдет страшный взрывище. Энергии жрет много, а толку от него мало. Что-то типа **BFG**.

Теперь про оборону. По умолчанию все оборонительные заклинания привязаны к правой кнопке мыши.

Исцеление **(Heal)**. Дорогое, тратит 50 пунктов маны на 5 пунктов здоровья. Возни много, толку мало.

Отражение **(Deflect)**. Типа **AirFist**, отшвыривает летящие в тебя заряды. Отскочившие пули и ракеты лупят точнисенько по стрелкам, что довольно забавно. Перезаряжется две секунды, потому пользоваться надо умело.

Кроме того, подсобно-интерактивные заклинания.

Свет Святости **(Holy Light)**. Ангельский фонарик, для освещения темных углов. Жамк на кнопочку - и воссияешь святостью. Гаснет само, выжрав всю ману. Еще якобы слепит врагов, но я не заметил.

Изгнание **(Banish)**. Действует только на демонов, людей и механизмы не берет. Пораженный демон сперва застывает, а со второго попадания мгновенно отправляется по месту постоянной прописки - в Ад.

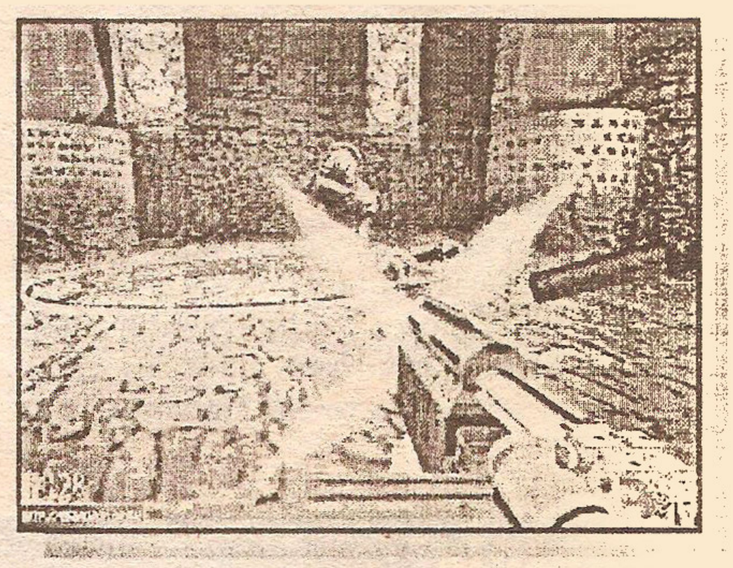
Шокер **(Shockwave)**. Устраивает небольшое землетрясение, оглушая противников и отнимая у них немного жизни. Смотрится отлично. Бывает неплохо сперва всех тряхануть, а потом быстренько перестрелять, пока не очухались.

Далее идут маневровые заклинания.

Ускорение **(Haste)**. Наш Мэлэкай и так бегает как конь, но с ускорением носится так, как не всякий doomer умеет. Действует секунд 10.

Полет **(Flight)**. Хоть и есть у ангела крылья, но летать он почему-то не может. И заклинание тоже не помогает. С ним Мэлэкай только подпрыгивает высоко. Конечно, учитывая присутствующий бешеный контроль за движением в воздухе, вещь неплохая, но тогда и назвать надо было по-другому. Вообще непонятно, ведь даже в полуторамерном Дюке был нормальный джэтпак, а тут у крылатого ангела, который должен летать по определению, всего лишь повышенная прыгучесть. Непонятно.

Замедлитель времени **(Warp Time)**. Самое лучшее заклинание в игре. Тормозит время для всего, кроме твоего собственного передвижения. Враги еле шевелятся и стреляют как во сне (смотри художественный фильм «Мэтрикс» с Киану Ривзом), даже летящие в тебя пули видно. Действует примерно 4 секунды. Правда и твое оружие стреляет медленнее, но можно запросто подкрасться и просторелить всем бошки. Подстреленные враги валятся и взрываются как в замедленном кино, зрелище просто чудесное, почти как фильмы Джона Ву.



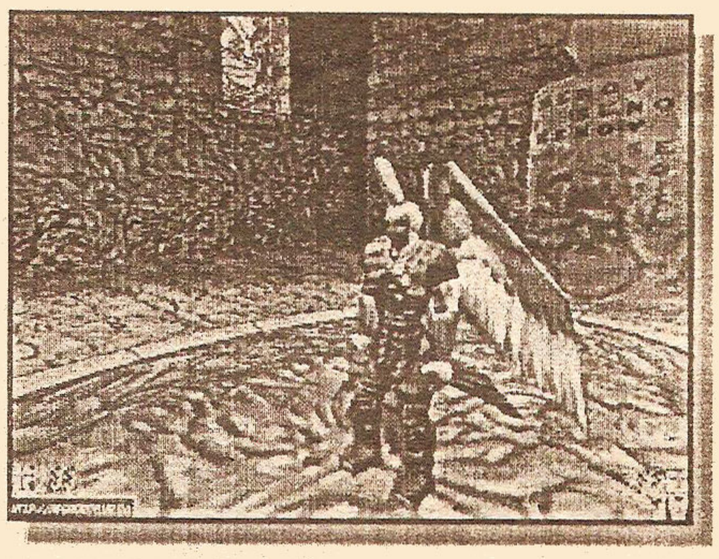
Настояние **(Insist)**. Мгновенная перевербовка врага для участия в боях на твоей стороне. Работает только на живых людях, механизмы не берет. Неплохо закинуть его врагам издалека и полюбоваться как они там друг друга валят. Правда, вербануть можно только одного и только на 5 секунд, но все равно приятно.

Воскрешение **(Resurrect)**. То же, что и insist, только действует на мертвых. Для оживления пригоден только тот противник, который подох тушкой, а не разлетелся на куски. Воскрешенный бросается за тобой и впрягается во все драки. Наоживлять их можно целую кучу и бегать по уровням гурьбой. Иногда это полезно, а вообще это стадо идиотов мешает. К сожалению, после того, как убьют второй раз, враги уже не оживляются.

Одержимость **(Possess)**. Переселение души. Дает возможность выйти из тела и вселиться в любого противника, захватить управление его телом и быстро натворить разных интересных делов. При этом твое собственное тело падает на пол, а ты можешь 10 секунд поураганить. По окончании действия душа возвращается в тело, а использованный враг дохнет. Можно и не вселяться ни в кого, просто полетать в разведку, а заодно посмотреть на свою страшную рожу со стороны.

PC CD ROM

requiem



Исцеление других **(Heal Other)**. Заклинание дурацкое, лучше кого-нибудь еще воскресить, чем лечить раненного.

Оружие

Мэлэкай - типичный ангел. Крылья, нимб и все такое. Только вот рожа такая страшная, что Кейт Флинт из **Prodigy** отдыхает, да еще рокет лаунчер под мышкой. И вообще вооружен он до зубов, потому как Господь отряжает своих слуг на дело только с полным боекомплектом. Все эти заклинания - дело нужное, но настоящий джигит без ствола из дома не выходит Мэлэкай - как раз из таких, поэтому таскает с собой большой комплект на все случаи жизни.

Все оружие - проверенное и освященное руками Создателя, а потому действует безотказно. Движок в игре вообще очень резкий, движения четкие, а потому и оружие стреляет очень точно. Пройдемся по арсеналу.

Пистолет «Хакаэль». Не самый хороший выбор, потому как самое паршивенькое заклинание поубойнее будет.

Штурмовая винтовка **«Азазель»**. Скорострельность имеет такую, что ей могут позавидовать все пулеметы из других **FPS**, любого небронированного врага валит моментом. Но патроны жрет немилосердно, однако при этом не требует перезарядки.

Шотган «Троица». Из названия понятно, что стволов у этого чуда аж три. Перезаряжается долго, патронов жрет много, но против его мощи устоять не может ни один противник в игре, не спасает никакая броня.

Гранатомет «Вельзебомб». Инструмент стандартный, но, при наличии огромного радиуса взрыва гранаты, сам он сделан неважнецки, потому как баллистикой обладает препоганой.

Ракетомет «Шепот». Обычный рокет лаунчер. Радиус взрыва такой же, как у гранаты (кстати, и боеприпасы у них одинаковые), только целиться и стрелять гораздо удобнее.

Снайперская винтовка «Палач». Откровенно слабовата, потому как даже при стрельбе в роговой отсек валит далеко не каждого. Кроме того, боеприпасов к ней настолько мало, что это даже не серьезно.

Рэйлган **«Откровение»**. Вот это - вещь. Единственный инструмент, составляющий конкуренцию ангельским силам. Разносит в клочья практически любого. Правда, дают его не сразу, а ближе к концу игры.

Заключение.

Когда-то давно царь Петр ввел указ, в соответствии с которым с каждой въезжающей в Питер телеги требовали пару хороших булыжников для мощения городских дорог. Телег было много, камней - еще больше, и вскоре все дороги были отлично вымощены.

Среди игр бывают верстовые столбы (читай - квэйки), а бывают и просто камни. **«Реквием»** - как раз вот такой камень в покрытие широкой дороги, по которой идет развитие FPS'ов. Ладный, хорошо обтесаный, солидный.

Всегда приятно, когда кто-то новый привносит что-то свое собственное, свежее и интересное. Потом как-то незаметно это становится неотъемлемой часть жанра, а про родителя уже никто и не вспоминает. На мой взгляд, Реквием стоит того, чтобы про него не забыть на следующий же день. Хорошая игра. В конце концов, многим вон даже тупорылый «Шога» понравился.

Все сказанное выше не призывает повально всех роняя кал мчаться в лабаз и выметать **«Реквиемы»** с полок. Приобретать игру стоит в основном тем, кто прется от 3D-action в любых его проявлениях и особенно тем, кто любит играть в сингл. Я сам как раз такой, а потому лично мне - понравилось.

Автор: Старший опер Goblin (c) 1999

preview



продолжение

Будучи яркой фигурой, Христов привлекает к себе других вампиров, сопровождающих его в путешествиях. В число этих NPC входят волшебница Serena и ликантропы Wilhem Streicher и Erik McDonough, способные подобно вервольфам превращаться в животных. Каждый из них имеет собственные параметры и способности, разнообразие которых позволит решать одни и те же задачи по разному, побуждая проходить игру еще раз, но по-другому. Вашей команде предстоит выполнить большое число заданий и подквестов, а 3D-окружение значительно изменит общий gameplay, приятноудивив поклонников стандартных RPG. Все «миссии» и «уровни» будут скорее похожи на аналогичные в Half-Life, разве что карты будут побольше.

Разворачивание ролевой игры в реальном времени - трудная задача, но Nihilistic решает её, создав специальный игровой «движок», постоянно «рэндерящий» 3D-мир. Вид «от третьего лица», всяческие спецэффекты с тенями, туманом, освещением и трёхмерными моделями - всё это основы той гордости, с которой Ron Huebner демонстрировал возможности созданной технологии. На данный момент игра ориентирована работу с Direct3D и Glide и на средние системы, такие как iP233, но естественно предпочтительно что-нибудь типа iP II. Понятно требование 3D-акселератора, но его наличие уменьшает аппаратные требования.

Соответствие RPG Vampire: The Masquerade базовым правилам и особенностям созданного White Wolf Publishing мира вампиров - еще один из немаловажных этапов формирования внутреннего мира игры. И если некоторые правила, присутствовавшие в «настольной» версии можно было опустить в компьютерной, то для вида создаваемого социума таких поблажек не делалось.

Еще один момент, который разработчики попытаются воссоздать - это более реалистичное соответствие присутствующих в игре предметов и элементов той роли, которую они в ней играют. NPC не будут терпеливо дожидаться ваших реплик, враги - нападения, а традиционные магазины - вашей покупки. Скажем так, их вообще может не быть. Да, создание мира с полностью уникальными и нестандартными объектами - трудная задача, но тем интереснее такой мир познавать.

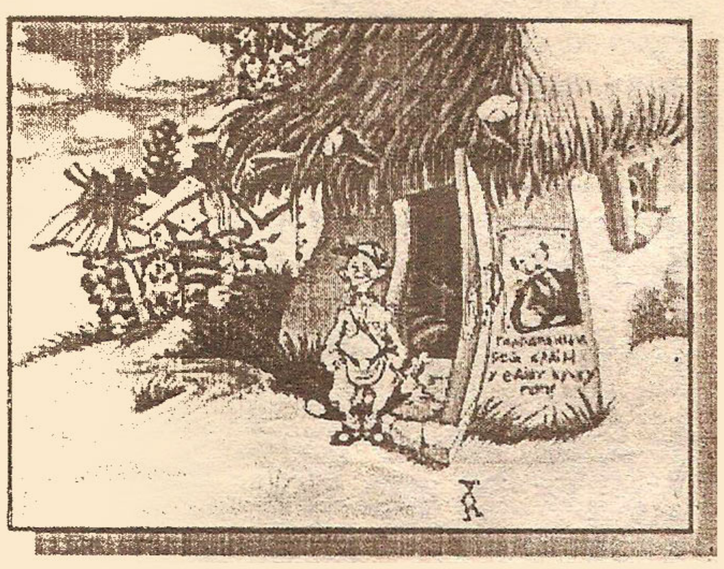
Заканчивая, стоит добавить, что изначально в игру закладываются возможности сетевой игры. Детали поверхностны, но вполне возможна ситуация с созданием собственного клана, что уже может перевести игру в плоскость «клубных» игр. Интересны планы включения в игру как редактора сценариев, самих карт (ожидается Quake-подобный редактор), так и 3D-моделей персонажей - структура «движка» позволяет и это.

Игра ожидается к осени этого года, грозя стать хитом, сломающим традиционное видение жанровых особенностей ролевых игр.

Автор: Андрей Ясенков (c) 1999



Петька и Василий Иванович спасают галактику.



продолжение

Идем по дороге влево мимо знака «Верной путейидете, товарищи!» Попадаем на болото. Здесь нужно помочь жадному матросу отбиться от назойливой вороны. Открываем Чемодан, берем Меха и надуваем Резиновый матрасик. Берем Подружку и ставим ее к березе у болота. Слева на грядке берем зеленый Табак.

Возвращаемся через перекресток к клубу, затем идем вправо к дому с окном, в котором паук и кактус. Попадаем к магазину с пьяными красноармейцами. Напротив магазина - сарай Кузьмича, где заперта его корова. Поговорим с Алкашом у двери сарая. Заходим в магазин. Поговорим с продавщицей:

- Нет ли чего для умственного развития?

- Не отпустишь ли в кредит, хозяюшка?

- Ну, дай хоть пальму Кокосы пойду выращивать...

- Попить не найдется?

Выходим на улицу и идем вправо от магазина. Попадаем на грядку. Открываем Чемодан. Берем Семена и сажаем в грядку. Идем налево к пасеке. Поговорим с пасечником:

- Послушай, Кузьмич. А как там твои пчелы?

- Ну что, Кузьмич, не передумал насчет пчел-то?

Открываем Чемодан. Берем Запчасти и соединяем их с Инструкцией. Берем сухой Табак и соединяем с Мясорубкой. Берем Махорку и отдаем ее Кузьмичу.

Возвращаемся вниз по дороге от пасеки к грядке с пальмой. Идем по развилке вправо от площади с магазином по дороге за сараем. По мостику идем к дому Фурманова. Берем хороший Топорик. Используем ворот у колодца. Выберем ВИЧ и пошлем его испить из Ведра. В Чемодане берем Топор и применяем его на веревке у Ведра. Ведро берем с собой. Заходим в дом Фурманова. В углу берем Весла. Справа висит плакат с лозунгом «А ты записался в Красную армию?» Посмотрим на плакат и оторвем себе Талон на спрайт. Теперь выходим от Фурманова и идем к магазину (можно воспользоваться картой - клавишка М).

В магазине открываем Чемодан, берем Талон, отдаем его продавщице. С Банкой спрайта идем на перекресток к Пионеру Павлику. Берем банку из Чемодана и меняем ее на Банку со спиртом. Идем по дороге, куда пошел Пионер. У пенька замечаем Прутик. Берем Топор и им по Прутику. Продолжаем двигаться вправо. Берем Прутик и используем его на пятках в стогу сена. Берем Сено. Идем вправо мимо дома Анки к пустому колодцу и старой печке. Выбираем ВИЧ и посылаем его за штуковиной в печке. Это парик от резиновой подружки.

Отправляемся на пасеку. Берем Банку со спиртом и отдаем ее Кузьмичу. После серии анекдотов используем Кузьмича, вернее проверяем его карманы. Там Записка с шифром. Откроем Чемодан и воспользуемся Капиталом. Теперь возьмем Шприц и используем его на дальнем улье с пчелами.

Уходим с пасеки вверх по дороге к свалке. Далее в лес к трансформатору. Рядом с трансформатором под знаком «кирпич» лежит кусок провода. Выбираем ВИЧ и подбираем провод, таким образом замыкается разорванная цепь. Используем переключатели - рубильники - на трансформаторе, так чтобы все они оказались в нижнем положении. Возвращаемся к свалке мусора.

продолжение в следующем номере

КОДЫ PC

Forsaken

Ввести в любом меню:
bubbles - включает режим читов
iamzeus - режим бога
иногда в коде надо заменит **z** на **y**.
Чтобы выбрать уровень надо:
На экране первого уровня, на котором говорится **volcano**, вместо нажатия **enter** введите слово **bubbles**. Вы услышите звук, затем введите **thefullmonty**, если все правильно вы услышите другой звук. Теперь надо подвести курсор к слову **volcano** и использовать кнопки лево/право для выбора уровня.

Need For Speed 3: Hot Pursuit

Все коды нужно вводить в главном меню.
Хотите прокатиться на других машинах?
go01 - Miata
go02 - Toyota Landcruiser
go03 - Cargo Truck
go04 - BMW 5 Series
go05 - 71 Plymouth Cuda
go06 - Ford Pickup with Camper Shell
go07 - Jeep Cherokee
go08 - Ford Fullsize Van
go09 - 64/65 Mustang
go10 - 66 Chevy Pickup
go11 - Range Rover
go12 - School bus
go13 - Taxi - Caprice Classic
go14 - Chevy Cargo Van
go15 - Volvo Station Wagon
go16 - Sedan
go17 - Crown Victoria Cop Car
go18 - Mitsubishi Eclipse Cop Car
go19 - Grand Am Cop Car
go20 - Range Rover Cop Car/Ranger Vehicle
go21 - Cargo Truck (как 03)
Или просто весело прокатиться?
rushhour - увеличивает траффик на дороге.
empire - заезд по трассе Empire City.
elninor - заезд с El Nino.
merc - заезд с Mercedes CLK GTR.
gofast - будете очень быстрыми в одиночной игре.
dcop - pursuit Diablo SV
ecop - pursuit ElNino
allcars - все секретные машины
monkey - переключает с автоматической трансмиссии на ручную
bullhorn - будет использоваться bullhorn у pursuit машин (только в HotPursuit)
madland - делает машину быстрее уменьшая её вес (правда я не уверен)

Коды по заявкам. Специально для Андрея Киришина коды для классических стратегий Warcraft и Starcraft. Пишите нам и мы опубликуем коды и по вашим просьбам.

Warcraft 2

Во время игры нажть Enter и вводить:
it is a good day to die - бессмертие
glittering prizes - деньги.лес.нефть
make it so - строиться все быстро (и у врага тоже)
hatchet - с 2 ударов работник срубает дерево

Starcraft

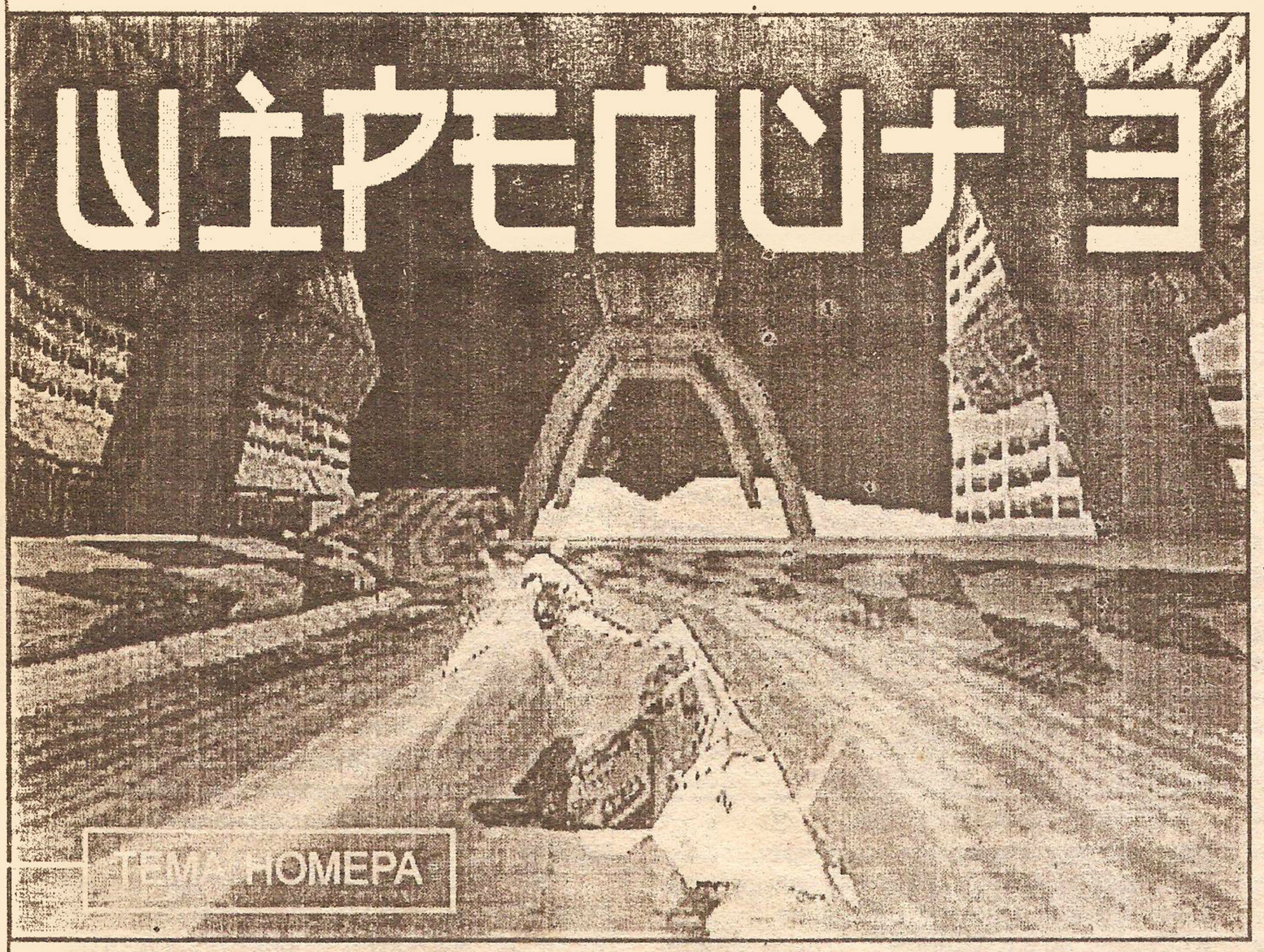
power overwhelming - бессмертие
staying alive - бесконечная игра
there is no cow level - пройти миссию
whats mine is mine - даются минералы
breathe deep - дается газ
something for nothing - делаются все возможные апгрейды
black sheep wall - показывает всю карту
modify the phase variance - строит любое здание
war aint what it used to be - выключает «Fog Of War»
food for thought - строит столько юнитов сколько надо, несмотря на количество «ферм»
opheila - после ввода слова надо набрать название миссии и вы немедленно перенесетесь туда
medieval man - все возможные апргрейды юнитам
man over game - выиграть игру
noglues - противник не может использовать магию
game over man - проигрыш
operation cwal - быстрая постройка
the gathering - бесконечная пси-энергия

МЕГАХИТ!

ЕЖЕНЕДЕЛЬНОЕ ИГРОВОЕ ОБОЗРЕНИЕ

НОМЕР 6

PlayStation



ОБЗОР

ИСТОРИЯ PLAYSTATION

ПРОХОЖДЕНИЕ

MEN IN BLACK

КОДЫ

ROLLCAGE

SOULBLADE

SPAWN

обзор

ИСТОРИЯ SONY PLAYSTATION

Часть первая.

Возвышение компании **Sony** от обычного издателя программного обеспечения до одного из самых крупных мировых производителей приставок - одно из наиболее значительных достижений в хронологии видеоигр. Это история, которая начинается и заканчивается революционной технологией, содержит самый оскорбительный для **Sony** инцидент, но в конечном счёте приводит к формированию супермощной корпорации.

Nintendo Playstation

Корни **Playstation** можно проследить вплоть до 1985 года, года разработки **CD-ROM**, а пятью годами спустя, **Sony** совместно с **Philips** представляют аудиоверсию этого устройства. Потенциал **CD-ROM** был всегда очевиден, но в 1985 году наиболее популярный компьютер Великобритании имел только **48КБ** оперативной памяти и загружал данные с кассетной ленты. По сравнению с этим компакт-диски, с их ёмкостью **660Mb** и трансфером данных **128Kb** выглядели технологией, на десятилетие опередившей время.

Как не странно, одна из первых попыток **Sony** внедрить **CD-ROM** в общемировой рынок была связана с расширенным форматом **CD**, разработанным ею совместно с **Matsushita** и **Philips**. Только последний фактически мог бы производить **CD**-плееры, однако **Matsushita** присоединились к конкурирующему консорциуму **3DO**, в то время как **Sony** имели амбиции по созданию полностью нового формата, названный ими **Super Disc**. Приобретение двух голливудских студий. **TriStar** и **Columbia Pictures**, не говоря уже о **CBS Records** было одной из частей пост-**Betamax** стратегии по созданию базы для **Sony hardware**. Другой ключевой момент был связан с альянсом с **Nintendo** - компании, которая в начале девяностых сделала больше денег, чем весь Голливуд, вместе взятый.

Империя Nintendo была построена на основе **8bit NES** - машине, нашедшей свой путь в более чем треть американских и японских домов. **Sony** верила в **Super NES**, 16-битный вариант которого должен был популяризировать **Super Disc** и в 1988 году сделка с Nintendo была подписана. Согласно этому секретному союзу **Sony** было предложено встроить свою технологию в новый проект **SNES** - и объединенный модуль **SNES/CD-ROM** стал прообразом **PlayStation**.

В 1991 году **Sony** были готовы предать гласности все подробности сделки, и в первый день чикагского **CES** провели пресс-конференцию. Как и ожидалось, **Nintendo** так же провёл свою на следующий день.. но поддержал **Philips**. Потеря лица для **Sony** была огромна - европейский представитель корпорации **Olaf Olafsson** был прямолинеен до резкости: «Они нанесли нам удар в спину».

Решение **Nintendo** не имело никакого отношения к технологии - это была чистая политика. Гигант игровой промышленности, базирующийся в Киото, становился всё более непростым для влияния **Sony** на ключевую технологию будущего **Nintendo**, так за несколько месяцев до **CES** они послали её исходники в штаб-квартиру **Philips**. **Sony** были извещены за 48 часов перед **CES**: они сначала пробовали отговаривать **Nintendo**, но, когда им было бесцеремонно отказано, быстро повернулись к **Philips**. на бывшего партнёра **Sony** оказывалось огромное давление, но напрасно - потенциальная награда союза с **Nintendo** была слишком большая для **Philips**, чтобы сопротивляться.

Новая сделка была подписана в конце 1992. но развитие добавочного устройства шло относительно стабильно: 200 моделей были отправлены игровым издателям, диск был с энтузиазмом выдвинут **Nintendo** на последовавших торговых показах и по крайней мере одна «ужасная» игра была создана под новый формат. Однако **Nintendo Playstation** возможно так бы никогда и не дошел до продажи...

Продолжение в следующем номере...

Автор: Андрей Ясенков (с) 1999

WIPEOUT 3

Что ни говори, а имя очень много значит. Скажи, например, «Вайп - Аут» и все станет ясно. Бешеный ритм Prodigy и Future Sound of London, фейерверк красок и море адреналина. Wipeout - это легенда. Помнится, именно эта игра заставила меня купить Плэйстэйшн, а ее продолжение убедило раз и навсегда, что круче игры на Соньке уже не будет. Хотя, может и будет?

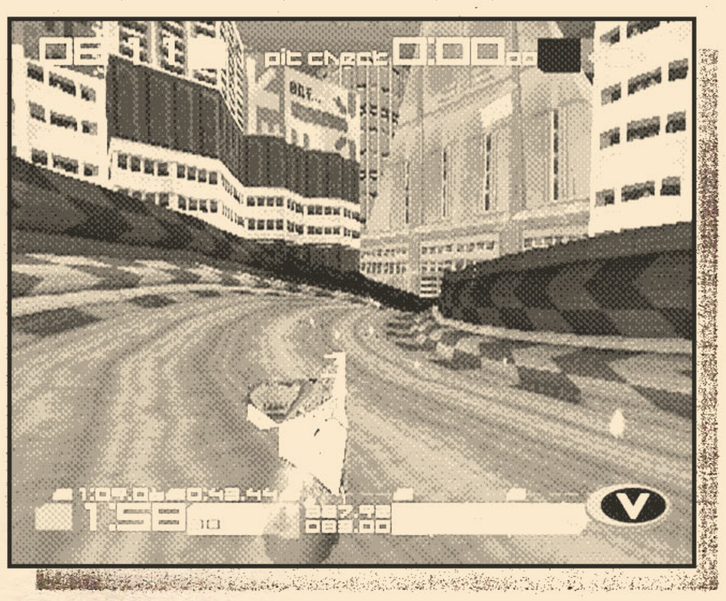
Как ты уже понял, речь пойдет о Wipeout 3. Издавать игру будет Psygnosis (Произносится, кстати, «Сайнозис». Запомни и не позорься). Однако, главный вопрос, не в том, кто издатель, а в том, кто разработчик. Если ты считаешь, что это глубоко малиново, то глубоко ошибаешься. Возьми, к примеру, игру Formula 1. Первую часть делала команда Reflections, они же делали продолжение F1'97. А вот третью часть, Formula 1'98, разрабатывала какая-то левая команда, название которой я уже не помню. И что? Именно третья часть стала глубоким отстоем, который и опозорил всю серию. Но к счастью, Wipeout такая участь не постигнет. Игру как делали, так и будут делать в Designers Respublic. Уффф! Вздохнем с облегчением и посмотрим, что нас ожидает.

Для начала скупые факты: восемь новых трасс, которые можно будет проехать в зеркальном отражении; три новые команды; поддержка виброджойстика Dual Shock;



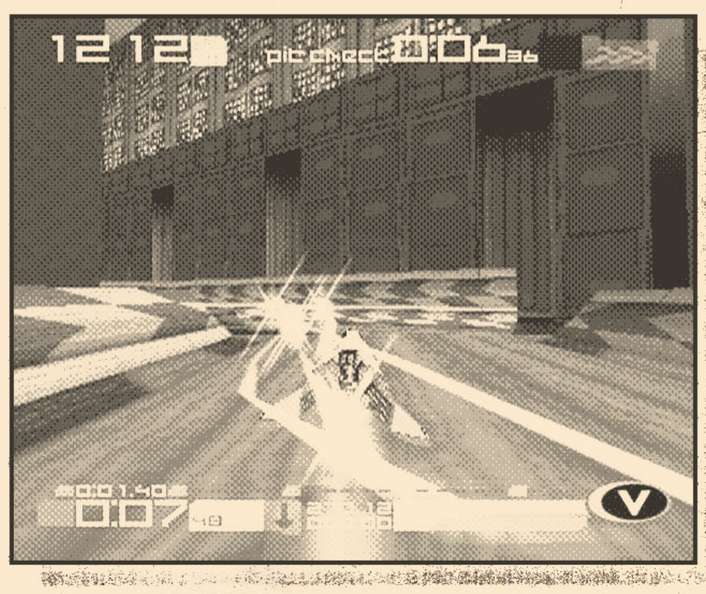
шесть режимов игры, включая сплит-скрин; к старым видам оружия добавятся пять новых, включая уникальное командное оружие. Плюс совершенно новый движок, плюс убойный саундтрек, над которым трудится DJ Sasha (Вот это сомнительно. Что за DJ Sasha такой? Sash знаю, а про этого Сашу никогда не слышал, как бы не напортил).

Теперь подробнее. Главная гордость дизайнеров - игра теперь будет идти в высоком разрешении, что гарантирует более четкую и ясную картинку. Как ни крути, а это здорово, особенно учитывая тот факт, что графика будет не менее навороченная, а спецэффекты еще более... гммм... эффектны. При всем при этом, разработчики в



один голос утверждают, что Wipeout 3 будет куда более быстрой игрой, чем ее предшественники. Причем, не только в кадрах в секунду, но и в gameplay. То есть глайдеры станут куда как быстрее, чем раньше. Стой, стой, погоди возмущаться! Я понимаю, что ты и так раньше на сложных трассах все бортики на поворотах обстучал. Специально для тебя следующий сюрприз.

Авторы поняли, что с крутыми поворотами в Wipeout XL они переборщили. Сами признаются, что трассы там чересчур заковыристые, даже для опытных гонщиков. Поэтому, во время работы над новыми треками они больше ориентировались на первую игру. Это значит, что будет больше подъемов, трамплинов, обрывов и прочих занятных мелочей. Первые трассы обе-



щают сделать очень простыми, и повышать их сложность постепенно, чтобы новичок легко мог освоить стиль и скорость новой игры.

Теперь о режимах игры. Всего их будет, как я говорил, шесть. Это Arcade Mode, взятый практически без изменений; Time-trial mode, то есть гонка на время против ghost ship; новый Tournament mode, где предстоит сражаться против семи команд; Deathmatch - это просто праздник какой-то! Далее следует Challenge Mode, как в N64. Не понятно? Мне тоже, я в N64 не играл, поэтому прояснить не смогу. И, наконец, обещанный multiplayer со сплит-скрином. Причем, играть одновременно можно будет четверым игрокам, при наличии линк-кабеля.

Вот такая грандиозная штука получается. И если этот DJ Sasha с музыкой не подкачает, мы получим просто убойный боевик в стиле Futuristic Racing. Слышу голос народа - когда получим? Отвечаю, альфа-версия игры будет представлена на выставке E3 в Лос-Анджелесе, что откроется через две недели, в середине мая. Саму игру, следовательно, имеет смысл ждать летом, так что, запасайся терпением. А пока, лучше последуй, моему совету: найди диск с Wipeout XL, заряди его в свою приставку и заряди колонки на максимум! Вспомни, что такое классная, динамичная игра!

Автор: Buster (c) 1999

КОДЫ PLAYSTATION

Rollcage

Вводи в качестве пароля следующие коды:
Все лиги, зеркальные трассы и прочее: MAXCHEAT
Все easy tracks: EEFNIEBA (make sure you've chosen easy difficulty)
Все hard tracks: EEFPHMBC (make sure you've chosen hard difficulty)
Все expert tracks: HEMPCMDD (make sure you've chosen expert difficulty)
Все expert tracks плюс новый car, все deathmatch modes, mirror tracks: HHMPNEED
Air horn: AIRHORNS (жми Select во время гонки, чтобы использовать horn)
Лучшие круги разработчиков: BESTLAPS
Иногда вы можете получить сообщение, что пароль введен неверно. Это шутка программистов. Все будет работать.

Shipwreckers!

Специально по заявке Димы Зимина.
Пароли уровней:
1-2: Ship, Skull, Fish, Anchor, Ship, Anchor
1-3: Ship, Anchor, Skull, Ship, Anchor, Fish
1-4: Skull, Ship, Fish, Anchor, Anchor, Ship
2-1: Fish, Fish, Anchor, Ship, Skull, Anchor
2-2: Skull, Anchor, Anchor, Fish, Anchor, Ship
2-3: Fish, Anchor, Ship, Ship, Ship, Skull
2-4: Anchor, Fish, Ship, Skull, Skull, Fish
3-1: Ship, Skull, Skull, Fish, Anchor, Skull
3-2: Fish, Skull, Anchor, Fish, Skull, Fish
3-3: Fish, Fish, Ship, Skull, Fish, Ship
3-4: Ship, Anchor, Ship, Fish, Anchor, Fish
4-1: Skull, Skull, Anchor, Ship, Fish, Fish
4-2: Ship, Anchor, Skull, Fish, Fish, Anchor
4-3: Skull, Ship, Skull, Skull, Fish, Ship
4-4: Ship, Fish, Ship, Fish, Ship, Anchor
5-1: Anchor, Ship, Fish, Skull, Fish, Ship
5-2: Fish, Ship, Anchor, Skull, Ship, Fish
5-3: Ship, Fish, Skull, Anchor, Anchor, Skull
5-4: Skull, Ship, Anchor, Fish, Ship, Skull

Soul Blade

Выиграй игру всеми героями на уровне normal. Потом, иди в arcade mode, и увидишь, что можно играть за самого Soul Blade.

Spawn the Eternal

Коды по просьбе Сергея Захарова:
Набирай коды, когда игра стоит на паузе:
Невидимость: Hold L1+R1,and press s,s,o,o,t,x
Неуязвимость: Hold L1+R1,and press t,t,x,x,s,o
All power-ups: Hold L2+R2,and press t,o,s,x,t,x
All inventory: Hold L2+R2,and press x,s,o,t,s,o
Все здоровье: Hold L1+R1,and press x,o,t,s,x,o
Вся магия: Hold L1+R1,and press t,o,x,s,t,o
Пропуск уровня: Hold all top buttons,and press t,x,s,o,o,o

MEN IN BLACK

NEW YORK

Цель: Расследовать кражу со взломом разрядить бомбу и задействовать нового персонажа.

Проведите Джеймса сквозь первую дверь слева, как только войдете в комнату, затем пройдите еще раз налево и войдите в комнату с миной. Разрядите бомбу, отсоединив провод когда огонек остановится на широкой полосе, а затем прикончите охранника. Выйдете из комнаты, уложите еще одного охранника и пройдите в другую комнату в правой части дома. Пристрелите грабителя у окна.

Подберите патроны и маленькую аптечку. Выйдете из комнаты через окно, преследуйте таинственного врага. Проберитесь к лестнице, уклоняясь от выстрелов, подберите аптечку. Встаньте у пролома рельсов и спрыгните вниз в вагонетку.

Пристрелите двоих и пробейтесь к выходу, пройдите аллею и прикончите еще троих. В тупике вышибите дверь, убейте ниндзя и запрыгните на ящик в дальнем правом углу. Прыгая с ящика на ящик, доберитесьдо пожарной лестницы и залезьте на крышу.

Убейте двоих, возьмите аптечку. Проберитесь на край крыши, заберитесь на стену и перепрыгните на соседний дом. Прибейте еще двух врагов и прыгайте на соседнюю крышу. Убейте очередного врага, а потом возьмите идола «olmec». Подождите агента Кейя и... первая миссия закончена.

Battery park, New York.

ЦЕЛЬ: Научить пользоваться арсеналом.

Пройдите по корридору в штаб, зайдите в тир и выберите себе пистолет.

Теперь ему предстоит пробраться в первую галерею.

ГАЛЕРЕЯ

Удерживайте цель на экране и убивайте врагов как появиться. Но будьте внимательны убивайте только вооруженных.

ПЛАВАЮЩИЕ ДИСКИ

Несколько удачных прыжков и вы на новой стадии.

Враг

Изучите этого парня, поскольку он может встретиться еще не раз.

Когда завершите тренировку, пройдите в штаб. Когда получите задание, выберите себе агента вернитесь в оружейную возьмите себе оружие и направляйтесь в транспортную зону.

МИССИЯ 1

Цель: исследовать станцию.

Войдите внутрь, бросьте несколько монет в автомат с содовой и как следует врежьте по нему ногой. Выйдите через дверь слева, зайдите в сарай и возьмите ключ «Dorm» и маленькую аптечку

Выходите из сарая, пройдите наверх налева в спальню. Поищите в газетах нужную информацию и войдите в дверь вверх направо, прочитайте письмо, возмите ледоруб и аптечку. Выйдите из комнаты и поднимитесь в близлежащий коридор. Пройдите мимо (как в камере хранения) в маленькую комнату. Возьмите SHOTGUN с боеприпасами.

Вернитесь к ящикам откройте крайний слева и возьмите аптечку. Спуститесь обратно пройдите через последнюю дверь слева. Убейте противника и прочтите записку. Откройте люк в полу, спуститесь вниз, включите свет и возьмите кусочек мяса с помощью ледоруба.

Выбирайтесь наружу и возьмите патроны для оружия. Следуйте в машинный зал и включите рубильник на стене. С первого раза может не сработать, попробуйте еще разок. Теперь вернитесь назад к сараю, где нашли ключ «Dorm». Идите до лазарета на правой стороне. Суньте карту в машину, вышибите дверь ногой и возмите болшую аптечку.

Ознакомьтесь с рапортом шефа и убейте доктора. Прочтите отчет и осмотрите ежедневник. Затем возьмите сосуд для крови (BLOOD VIAL)и шприц (на трупе доктора. Сделайте шприцем прививку агенту, чтобы он не подцепил вирусную инфекцию. Покинув лазарет, войдите в комнату связи напротив, бросте мясо собаке.

Возьмите большую аптечку и патроны. Дождитесь когда поступит сообщение и отстучите ответ азбукой Морзе.

Вернитесь снова в главное здание, где начиналась миссия.

продолжение в следующем номере

Автор: Duke (c) 1999





Дополнения к прохождению

В первых двух номерах газеты «Мегахит!» мы напечатали прохождение игры Silent Hill. Теперь, перед вами дополнение к нему, позволяющее увидеть хороший вариант концовки игры (Good Ending).

Хорошее прохождение:

ГОСПИТАЛЬ

Возьмите на кухне госпиталя на столике пластиковую бутылочку затем идите в кабинет директора (DIRECTOR'S OFFICE) и влейте в бутылочку остаток житкости из разбитой колбы.

ОКОЛО МАЯКА В ГОРОДКЕ.

Выбравшись из канализации бегите в билльярдный клуб (ANNIE'S BAR). Поднимите ключ от HOTEL Гофмана, чек и 2 бутылочки с лекарством. Теперь бегите в MOTEL haerbey inn, заходите в арку с надписью MOTEL, там найдите комнату под N3 и отодвиньте шкаф напротив кровати влево. Увидите ключ, вам нужен магнит. Бегите в индийскую забегаловку (INDIAN RUNNER) наберите код, который на чеке «0473». Откройте ящик за стойкой. Возьмите ключ от сейфа который находится впереди. Теперь повернитесь на право и увидите листок на нем код от замка.

Теперь бегите по Уивер Стрит (WEAVER st) там с правой стороны найдете дверь с электронным замком (недолеко от отеля). Наберите код на двери «0886».

На диване лежит магнит, идите в комнату слева от телевизора.

Выходите на наружу, бегите на право к комнате N3. Используйте магнит.

Вернитесь в комнату, где нашли магнит. Идите в комнату справа, отыщите мотоцикл, и используйте ключ.

Следуйте обычному сценарию.

Во время боя с Сибил, после того как у нее кончатся патроны дайте ей себя схватить. Затем оттолкните ее и тут же войдите в сумку и выплесните на нее жидкость из пластиковой бутылки.

Следуйте по сценарию.

Когда умрет медсестра, вернитесь в комнату где она была и прочтите дневник. Дальше по обычному сценарию.

Автор: Duke (c) 1999

МЕГАХИТ. Еженедельная информационная газета
Учредитель: ЧП Каряжкин В.В. Екатеринбург, ул. Челюскинцев-8.
Издатель: Алексей Михайлов **Главный редактор:** Стас Пучковский. **Верстка:** Константин Комардин
Дата подписания в печать 22.04.99. время 8.00 Типография г. Первоуральск пр. Ильича, 26-а с готовых диапозитивов. Заказ 2424 тираж 999
Цена свободная