OLDGAMES.RU

01'2005

ТЕМА НОМЕРА:

ВИРТУАЛЬНЫЕ ПУСТОШИ
ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

ИГРЫ НОМЕРА:

Wasteland
Dylan Dog
Moon Stone
Prince of Persia
Legend of Kyrandia
Trespasser



Вступительно слово...

Добрый!
Я не любитель читать (а тем более писать) вступительные слова. Говорить с читателем редактор должен на всех страницах журнала, а не только первой. Каждый элемент издания, каждое вступительное слово к теме – вот глас ответственного за выпуск. Вкупе со словами авторов статей это должно прозвучать как трубный глас – громко, осмысленно, дойти до сознания каждого читателя и перевернуть его душу. Но, тем не менее, так как это первый номер, я все же хотел бы сказать несколько слов.
Журнал, который вы видите перед собой, является логичным развитием одноименного сайта, который, по моему мнению, является одним из лучших ресурсов Рунета, посвященных старым играм. Поэтому будет нелишним после прочтения посетить данный сайт и приобщиться к общему делу сохранения игровой истории.
К великому сожалению, выход журнала задержался на целых два месяца. Полностью принимаю удар на себя, оправдываться не буду, ибо виноват. Впредь постараюсь подобных ошибок не совершать, и обязуюсь нагнать месяца (если, конечно, журнал будет продолжать выходить).
Перед самым выходом номера один из авторов спросил меня: «а были ли статьи, которые пришлось забраковать?». Самое интересное, что каждая присланная статья была помещена в журнал, так как полностью подходила под его тематику и была грамотно написана. Конечно, это не шедевры, которые пишут журналисты с десятилетним стажем, но все же очень и очень неплохо. Поэтому от всей души хочу поблагодарить всех, кто участвовал в работе над журналом, надеюсь, что это была не последняя наша встреча.
А всех тех, кто чувствует в себе силы и хочет открыть миру глаза на любимую игру – милости просим, с радостью примем вас в ряды авторов.
Итак, наш первый блин. Пробуйте!

Quester

СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА

Недавно было

Retro Remakes Competition 2004

Мысли

Ремейки игр со Спектрума: Часть первая

Найди 10 отличий

ТЕМА НОМЕРА / WASTELAND ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Обзоры

Legend of Kyrandia

Dylan Dog

Moon Stone

Prince of Persia

Шагик

Trespasser

Несофт

Чайная церемония

OLDGAMES.RU
01'2005

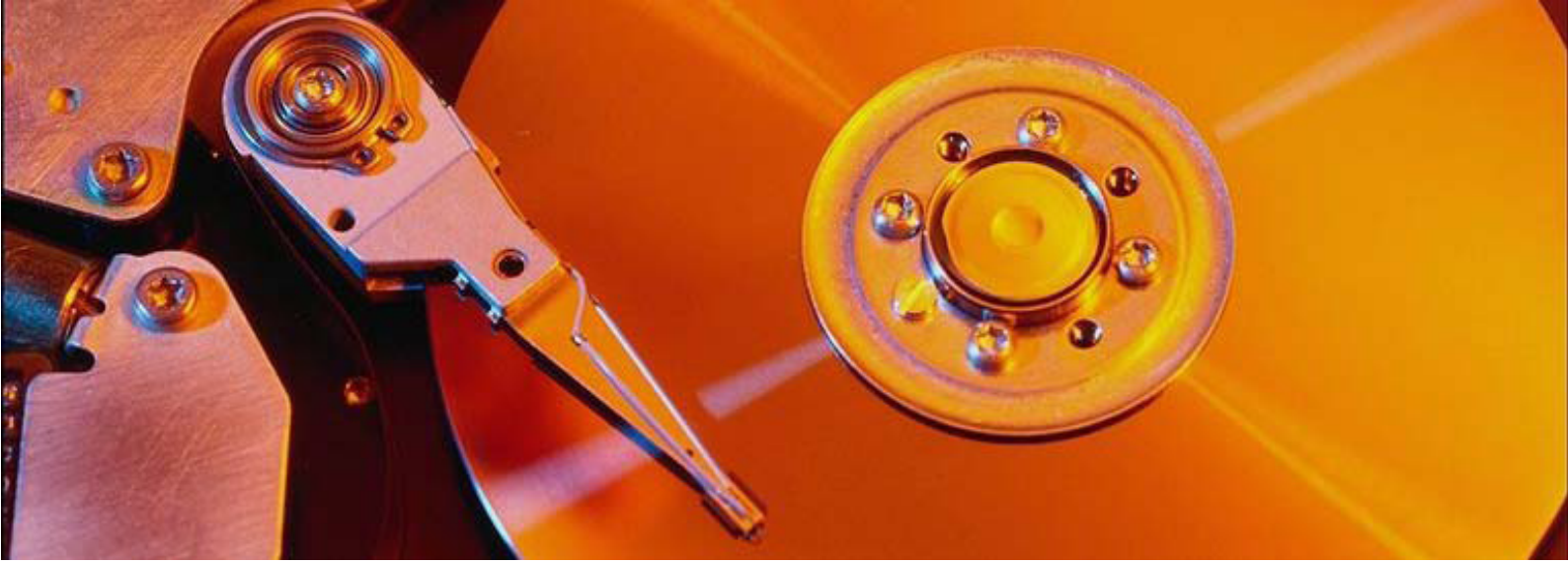
Ответственный за выпуск(вместо глав. реда.): Quester
Верстка (ужасная): Quester

Авторы статей: Arik, Noelemahc, Quester, Rodent, Snusmumrik.

Администраторы сайта www.oldgames.ru: Aleosha, SAS, Noel-emahc.

Журнал распространяется абсолютно бесплатно через любые носители и сети.
Все статьи размещены с разрешения авторов, воспроизведение материалов в любом виде без ведома владельца запрещено.
Узнать контактные адреса авторов можно через редакцию журнала, либо на сайте www.oldgames.ru.
Контактный e-mail журнала: oldgames@ramlber.ru.

Дата выхода журнала в свет: 26.02.2005



Недавно было

Quester

Недавно, буквально в прошлом году, сайт remakes.org провел конкурс на лучший ремейк года. Отрадно видеть, что 2004 отличился от 2003его намного более качественными поделками, да и разнообразие платформ не может не радовать. Для создателей же ремейков радостью является большое количество спонсоров. Будем надеяться, что следующее шоу подтвердит тенденцию роста. Насладиться результатами конкурса в этом же номере, а сейчас мы быстро пробежимся по ретро-новостям за январь.

На первое у нас приятная новость от создателей Dizzy Engine. Движок выпущен в публичный релиз, и каждый желающий может скачать его по адресу *http://www.oddbob.pwp.blueyonder.co.uk/dizzysource*.zip. Ожидаем море Dizzy клонов от поклонников сериала. Те же, кто дружен с GameMaker, могут скачать библиотеки по этой же теме, с адреса *http://members.lycos.co.uk/dizzytheegg/basic.php?url=development.php*. Ну а если вы не любите созидать, а лишь пожинать, пробуйте на вкус Escape From Zaks Castle, доступен с *http://members.lycos.co.uk/dizzytheegg/basic.php?url=games/download.php*.

Перейдем к любителям Dune/ Вашему вниманию представляется четвертая версия полюбившейся стратегии. Dune IV доступна в двух вариантах, облегченная – 2.6 Мбайт, и полная – 20 Мбайт. Второй вариант предпочтительней, так как содержит музыку и видео. Берем с *http://www.i.com.ua/~amonit/main/dune.htm*.

Любители… хотя, нет, это скорее на фанатов Doom, причем самых стойких… Rogue like Doom. Не помним Rogue? Качайте с *http://chaos.magma-net.pl/doom/*, и RL вспомните и самого дедушку Дума навестите.

Жуткий ремейк Spy Hunter'a, Highway Pursuit, обрел версию 1.1. Ничего нового, за исключением онлайновой таблицы рекордов, в игру не внесли. Лучше бы обновили графику, лентяи.

Донельзя раскрученый

пожиратель трафика и свободного времени, Flash, который от Macromedia, встал наконец на нужные рельсы. Все больше ремейков выходит на этой технологии, что позволяет играть на работе и дома, вне зависимости от платформы и системы. Утираем слезу и играем: *http://www.zerone-ws-fr.com/flash/bombjack.php* - BombJack с ZX, *http://www.zeronews-fr.com/flash/kungfu-master.php* - KungFu Master с NES, *http://www.dopamyne.net/popup.php?z=136* - Duck Hunt с NES. Плюс к этим шедеврам обязательно посещаем *http://www.geocities.com/retroflash-studios*, где видим клоны Astrosmash, Asteroids и Pong.

Напоследок возвращаемся к любимому PC ящику. Ремастеринг ничуть не хуже ремейка.Правильно? Тогда под визг и слезы поклонниц на сцену вылетает Privateer, перенесенный аж на три системы – Win32, Lynux, OSX. Версия не закончена, но смотреть уже приятно. Любуемся *http://priv.solsector.net/screenshots.htm*.

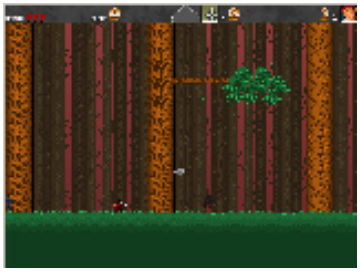


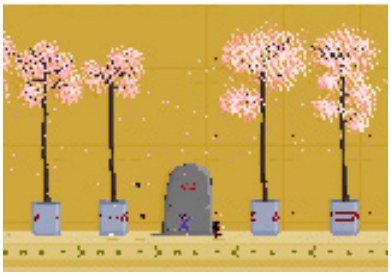
Вот так кратко мы рассказали о январе. На самом деле событий было намного больше, но времени уже на это не хватает. Как только к журналу присоединиться доброволец, желающий подробно освещать ретроновости, колонка расшириться, подобреет и будет радовать ваш глаз. До следующего месяца!

RETRO REMAKES COMPETITION 2004

Если вы внимательно читали новости, то должны уже знать о том, что сайт “Retro Remakes” провел очередной конкурс на лучший ремейк 2004 года. Победителей выбирали четыре независимых эксперта, каждый из которых предоставил свой рейтинг участвующих в конкурсе проектов. Призовые места получили ремейки, которые в сумме набрали наибольшее количество баллов. Кроме этого судьи отдельно выделили проекты с лучшей графикой и музыкой. Сейчас мы представляем только сам “топ” конкурса, но в ближайших номерах обязательно очень подробно остановимся на каждом проекте.

1ое место: Legend of Shadow





2ое место: Stop the Express





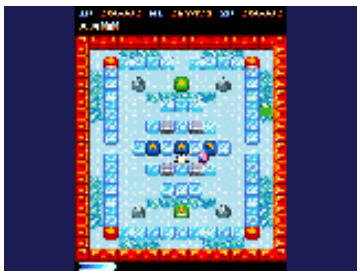
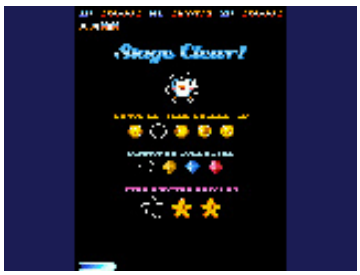
3ое место: Trashman Anniversary





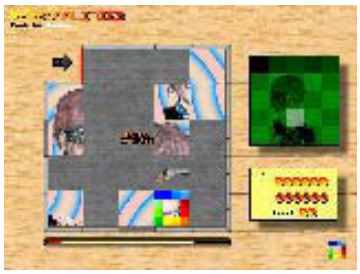


4ое место: Push Push Penguin



5ое место: Picture Mixture


6ое место: Cookie Cruncher







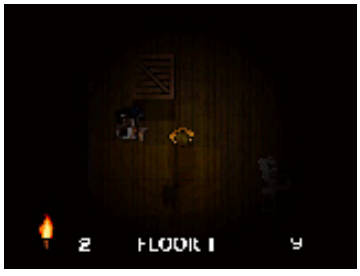
7ое место: Paragon DX

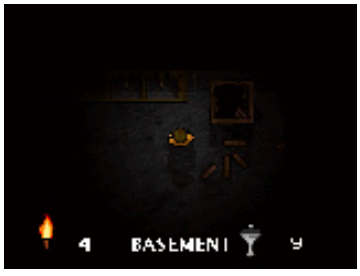


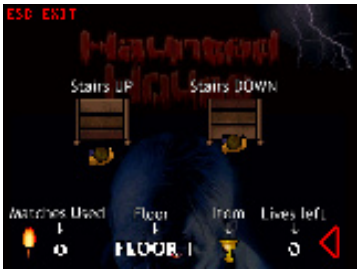




8ое место: Haunted House







9ое место: rE/Generation





10ое место: Dizzy Remake



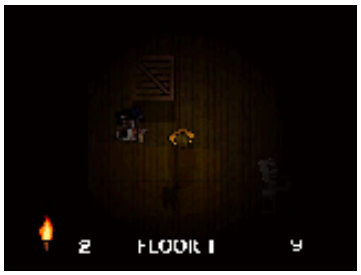
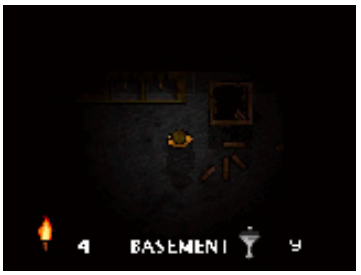
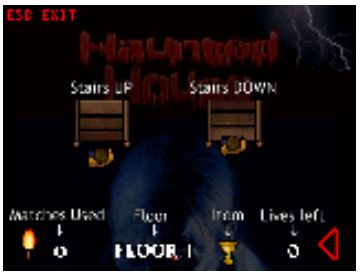


Лучшая графика: Kane





Лучший звук: Haunted House

Точная копия: Splat







МЫСЛИ

Каждый из нас является неповторимой личностью. Каждая неповторимая личность имеет свое мнение, отличное от мнения других. Очень важно не бояться сказать то, что думаешь, не зарыть мысль в землю, поделиться ею с окружающими. Ведь именно мысли рождают споры, которые рождают истину.

Ремейки игр со Спектрума: Часть первая



Arik

Игры - почти как люди. Они тоже стареют и иногда даже умирают. Только жизнь игры измеряется не ее физическим состоянием, а тем, оставила ли она отпечаток в памяти людей во время своей молодости. Забвение - худшее состояние для продукта, единственной целью которого является развлечение.

Увы, так уж получается, что даже лучшие некогда игры начинают сдавать позиции. Во многом это происходит из-за несоответствия новым операционным системам. Еще хуже, если возникают проблемы с железом. Сейчас написание операционок, игр и развитие аппаратной части строится таким образом, что почти всегда существует обратная совместимость. Со старыми играми тоже не все смертельно. Постоянно возрастающая производительность и функциональность компьютеров позволяет, в крайнем случае, обойтись программной эмуляцией. Так что возможность запустить игры даже с какого-нибудь никому неизвестного Chip 8 остается и спустя множество лет.



Эмуляция - это здорово. Но и у нее есть ряд недостатков. И как это не глупо звучит, главный из них - игры получаются такими же, какими они были 10-20 лет назад. И хорошо, если положительно впечатление об игре поддерживается доброй памятью и детским восторгом, сохранившимся в замороженном состоянии еще с тех далеких времен. Но и при таком раскладе возникает впечатление, что тогда это было несколько более красивым, удобным и интересным. А представьте, что сея вещь попала в руки нового игрока. В лучшем случае он отплюется через пару дней. Конечно, какое нам дело до нового игрока. Но все-таки старые игры не могут жить одними пожилыми фанатами. Без свежей крови игра непременно зачахнет. Да и старая гвардия вряд ли не будет рада той самой игре с улучшенной графикой, управлением, звуком и отсутствием проблем с запуском. Эмуляция всего этого не предоставляет, а потому в этой статье речь о

ней не пойдет. А пойдет речь исключительно о римейках старых игр.

Идея римейков полностью совпадает с понятиями буддизма. Здесь также ключевыми моментами являются такие вещи, как карма и реенкорнация. Только карма измеряется не добрыми делами, а теми впечатлениями, которые игра смогла произвести.
И взаимосвязь отсюда вытекает вполне очевидная. У запомнившейся игры есть все шансы на второе рождение. И шансы эти много выше шансов банальной и неинтересной игры. Не зря в списках римейков все чаще мелькают именно шедевры прошлых лет. Получается своего



рода фильтр.

Хотя случаются и огрешности. В списке поклонников действительно отменной игры может совсем не оказаться людей, имеющих необходимые способности и главное желание заниматься реставрацией. И наоборот, даже малоизвестной игре может повезти с публикой. Кроме этого, важным фактором является сложность самой игры. Не каждый возьмется за навороченный проект, который, помимо всего прочего, будет очень щепетильно оценивать гвардия фанатов. Гораздо проще переписать что-нибудь простое.

Я не зря упомянул гвардию фанатов. Дело в том, что написание римейка - самый простой способ сделать изначально популярную игру. В этом плане данное направление весьма привлекательно. Но есть здесь и ограничения. Игра непременно пройдет тщательно сравнение с оригиналом.
Что может быть лучше, чем хороший римейк. Но что может быть хуже, исковерканной до жалкого состояния переделки, уступающей по всем параметрам древнему оригиналу. Такое произведение может стать плевком в душу поклонников и заслужить нелюбовь.

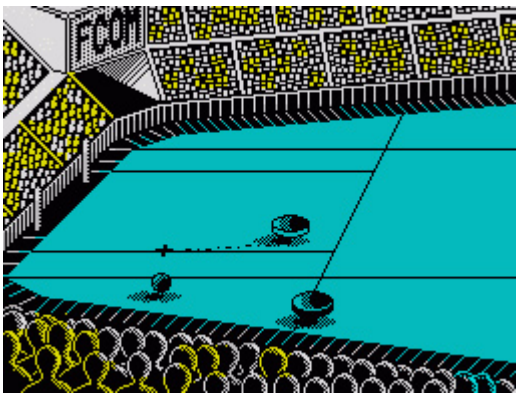
Даже при нормальной реализации римейк может разочаровать, если не будет передавать хотя бы дух оригинала. Есть и еще один минус. Получить денег за такие труды не удастся. Ведь любой римейк - повторение в той или иной форме оригинала. А брать деньги за игру основанную на чужой интеллектуальной собственности невозможно (платные римейки случаются, но обычно это версии для КПК). Для пользователей же этот минус оборачивается плюсом. Никаких “заплатите за полную версию”, все абсолютно безвозмездно.

Чтобы не замахиваться на необъятное, ограничим область изысканий. Как понятно из названия статьи, я взялся за описание римейков спектрумовских игр. Игры для этой системы активно делались в восьмидесятых годах, и они не совместимы с PC. Так что необходимость в переделках для них более актуальна, чем для PC игр. Кроме того, для обзора я решил выбрать только те игры, которые достаточно точно

повторяют оригинал. Есть масса игр использующих персонажей из популярных игр, но при этом не имеющих ничего общего с первоисточником. Оставим их пока в стороне и перейдем к предмету разговора.

Xeno

Издатель: A'n'F Software
Разработчик: Binary Design Ltd



Весьма любопытная игра, представляющая собой толи хоккей, толи футбол будущего. Игроки здесь заменены на две биты, свободно скользящие по полю.

Зато цель остается прежней, закатить шарик в ворота противника. На первый взгляд ничего выдающегося. Так бы оно и было, если бы не любопытный способ управления битой. Дело в том, что направление и скорость ее перемещения зависят от того, куда вы отведете курсор. Чем дальше от биты, тем сильнее она оттолкнется. По принципу действия это выглядит, как будто вы оттягиваете резинку, привязанную к бите. Причем в игре соблюдается очередность. Запустил биту один игрок, затем запустил второй, затем опять первый. На запуск дается всего три секунды, так что приходится действовать еще до остановки шарика после удара противника.

Разработчик римейка: Colin McGregor
Адрес сайта: *http://www.bankie.com/xeno.htm*



Теперь к тому, что мы видим в римейке. Графика стала явно более технологичная. Но этот тот самый случай, когда под современными технологиями пытаются спрятать отсутствие художественных талантов. Конечно, игра полигонная, имеются разные ракурсы, зеркальный лед. Но при этом технически слабая графика спектрумовского оригинала выглядит гораздо более стильно.

Ну да Бог с ней, с картинкой. Что у нас в плане игрового процесса. В целом римейк в точности его повторяет. Есть лишь небольшие отличия. Например, поле в оригинале гораздо меньше, относительно бит. Возможно, поэтому игровой процесс на спектруме кажется более динамичным. Зато римейк может похвастаться управлением с мышки, а это в Xeno весьма актуально. С точки зрения режимов - реинкорнация несколько богаче. Помимо описанного здесь, есть игра без правил. Никакой очередности, только бешеный драйв. Впрочем, этот режим доступен только для двух игроков.

Не обошлось и без досадных глюков. При игре вдвоем, мяч частенько западал внутрь одной из бит, что приводило к простаиванию в течении всего тайма.

Весьма досадно, в оригинале ничего подобного не наблюдалось.

Как вывод - игра получилась вполне приличной и соответствующей оригиналу. Сюда бы немного более художественную графику, продуманнее начальную разводку мяча, и патчик от глюков - получилось бы совсем хорошо, а так среднечек.

Manic Miner

Издатель: Bug-Byte Software Ltd

Разработчик: Matthew Smith



Было бы удивительно, если бы римейкеры обошли данную игру стороной. Судите сами, при огромной популярности этой игры, ее суть проста, как три копейки.

Перед вами полки, ключи, враги и дверь на следующий уровень. Думаю, объяснять далее суть не имеет смысла.

И вот при такой простоте и даже заурядности игра умудряется быть чертовски интересной. Толи дело в выверенном до мелочей игровом процессе, толи в разнообразии



уровней. Они в Maniac Miner совершенно не повторяются. Каждый этап - новое оформление и новые враги.

В результате персонаж Wil-ly стал культовой личностью в спектрумовском мире и принял участие еще в нескольких играх (в том числе во множестве фанатских продолжений).

Разработчик римейка: Andy Noble

Адрес сайта: *http://retro-spec.sgn.net/game-overview.php?link=mm*



Римейк получился очень точным. Игровой процесс не отличается от оригинала

ничем. Фактически автор оперировал только изменениями в музыке, звуке и графике. Абсолютно верный подход, именно этого и ждешь от римейка. Приятно, что теперь для игры в того же самого ММ мне не нужно запускать эмулятор.

Для баланса нужно что-то сказать в укор. Найти повод придраться к самой игре

невозможно. Так что

ограничусь тем, что подмечу, по реализации - это был не самый сложный проект.

Jet Set Willy

Издатель: Software Projects Ltd

Разработчик: Matthew Smith



Опять Willy, и опять простая по смыслу аркада. Прошу обратить внимание, что простая она только по смыслу. С точки зрения прохождения это чудовищно сложная игра. Не думаю, что найдется большое число прошедших ее до конца.

На этот раз никакого разбиения на этапы. Willy должен собрать все вещи, разбросанные по его огромному особняку до полуночи. Иначе домохозяйка Мария не пустит его в его собственную кровать. Принцип неповторяющейся графики присутствует и в продолжении. Каждый экран сделан в своем собственном стиле...весьма шизофреническом, как и все в играх про Willy.

Забавно, но из-за нереальности задачи и разветвленности путей, я никогда не играл в JSW на прохождение. Обычно ограничивался просто получением удовольствия от процесса. Один раз пошел по одному пути. Надоело - свернул в другую сторону или спустился ниже. Такая свобода перемещения являлась одной из фишек игры, не дающих ей наскучить.

Разработчик римейка: Andy Noble

Адрес сайта: *http://retro-spec.sgn.net/game-overview.php?link=jsw*



В римейке сразу угадывается рука создателя переделки для Maniac Miner. Все тот же подход, чем ближе к оригиналу, тем лучше. Игра воссоздана с большой тщательностью. Как сам автор пишет про Jet Set Willy PC. “Я сделал игру в ее оригинальном стиле. Мне нравится думать, что это как бы версия игры, вышедший в 1984, при условии существования в то время такого понятия, как 256 цветный монитор”.

Отличия от оригинала такие же, как в MM: графика, звук и музыка. Хотя музыка заметно изменена, она по-прежнему вписывается в стиль игры. Кроме того, всегда можно переключиться на привычную надоедливую мелодию.

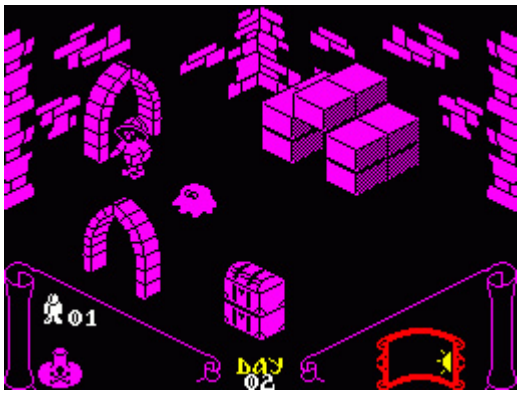
При таком уважении к первоисточнику игра просто не могла получится плохой.

Не многие римейки могут похвастаться даже передачей атмосферы объекта реконструкции. Здесь точный аналог с улучшенной графикой и звуком.

Knight Lore

Издатель: Ultimate Play The Game

Разработчик: Tim Stamper, Chris Stamper



Knights of Lore - достаточно известная игра в теперь уже узких кругах любителей спектрума. А для меня лично - это одна из любимых и первых компьютерных забав. Графика в игре для спектрума была весьма красивая.

Изометрическая проекция не вполне типична для этой системы. Хотя впоследствии игр на этом движке расплодилось немало.

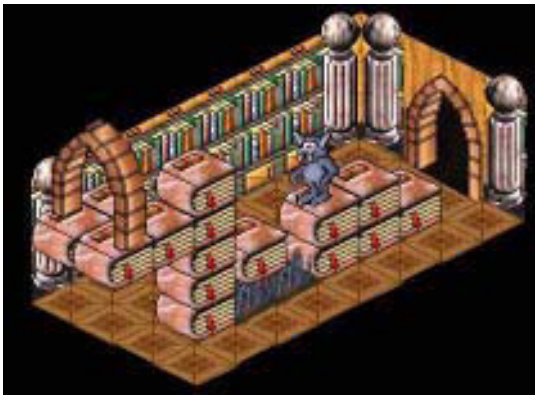
Игровой процесс также весьма любопытен. Игрок в образе оборотня, обходит разнообразные комнаты с целью поиска вещей, которые нужно в правильном порядке скинуть в котел. При этом вещи являются не только ингредиентами, но и подспорьем в перемещении по лабиринту. Любая вещь может быть использована как ступенька, для преодоления высоких преград. Вещи можно использовать и для спасения от врагов на возвышенности.

Личина оборотня не просто описание в сюжете. Во-первых, это проявляется графически. Пока на дворе день - мы управляем человеком, наступает ночь и начинается перевоплощение в волка. За временем нужно следить, иначе трансформация может начаться прямо под опускающимися створками ворот. Кроме того, входить в зал с котлом можно лишь в виде человека.

Комнаты устроены достаточно разнообразно. Преграды разняться. Где-то это перемещение по комнате с шипами, где-то езда на коробке, расположенной на голове врага, где-то передвигание столов, чтобы достать предмет. Помниться мы даже составляли карту лабиринта на склеенных тетрадных листах, без которой играть очень сложно.

Разработчик римейка: Devil-ish Games

Адрес сайта: *http://www.devilishgames.com/windows2.htm*



Теперь от сугубо позитивных впечатлений от оригинала перейдем к негативным от римейка. Я не зря писал про то, как важно для фаната игры ее точное соответствие с оригиналом. В римейке Knight Lore этой точностью пренебрегли.

Начнем с того, что игра выполнена в каком-то карикатурном стиле. Довольно странно, ведь никаких предпосылок к этому оригинал не давал. Впрочем, местами графика выглядит просто отлично. Но не везде.

Например, трава мне почему-то упорно напоминает выдернутую из Age of Empires поверхность. Но это ладно, это пережить можно. Сложнее пережить озвучку. Здесь царит полное несоответствие. Музыка в главном меню похожа. Но то, что играет во время самого действа, вписывается в антураж слабо.

Звук переделан основательно. Например, желеобразные существа стали издавать какие-то забавные гарканья. Во время превращения вместо привычного цоканья звучит вой. Хуже всего озвучена смерть персонажа. Вместо солидно скрежета при распадения героя на ромбики (звуки очень сложно описывать), и затем такого же эффектного появления, в игре не слышится ничего. Шут с ним, с соответствием. Даже без его учета это выглядит как-то не эффектно.

Но хуже всего в области игрового процесса. Не похоже ни капли. Трудно определить, что конкретно на это повлияло. Толи то, что персонаж носиться как угорелый и перевоплощается намного быстрей. Толи из-за того, что враги себя ведут совершенно не так. Может быть из-за какой то другой физики, объекты в спектрумовском оригинале двигаются совсем не так, даже как-то продуманней. Но скорей всего дело в совокупности всех этих вещей.

Не подумайте, что все так плохо. Это все ворчания человека, долго игравшего в свое время в первоисточник. Если ссылки на музейный экспонат для вас не важны, то игра вполне может понравиться. А я, все-таки, не могу простить, что в римейке есть только прямое управление и совсем убрано привычное мне относительное.

Продолжение следует...





Найди 10 отличий

Rodent

Довелось мне как-то быть свидетелем разговора двух подростков в одном из магазинов, торгующих компьютерными играми:

- Во, «Call of Duty» есть - бери!

- Эту? Нет, от Фаргуса не буду. Фаргус – это г-о.

Я не столь впечатлителен, чтобы это меня очень огорчило – скорее стало просто неприятно. По-моему, любая насаждаемая несправедливость, должна вызывать у человека похожие эмоции. В результате, ребята выбрали какие-то непонятные диски без опознавательных знаков и ушли, довольные своим решением. Было им лет приблизительно по 12-13. Возраст - самая уважительная причина сделать неправильный выбор при покупке компьютерной игры. Ибо, как обстояли дела 4 года назад, знать они физически не могли. Вернее могли, но чтобы в 9 –10 лет интересоваться, кем игра локализована, нужно быть или вундеркиндом или наоборот. Отчасти ребята были правы. Диски, продаваемые сейчас под лейблом «Фаргус», иногда хочется отправить в ведро уже при первом ознакомлении с их содержанием. Хотя это происходит не всегда. Бывает так, что инсталлируешь игру и начинаешь удивляться, откуда взялись на пиратской продукции такие замечательные голоса, такой складный текст. И там Фаргус и здесь Фаргус. Только цвет дисков немного не тот, на первый взгляд. На второй взгляд заметно, что другой шрифт надписей, на третий - что этикетка мутновата и так до бесконечности. Играть в игру «найди десять отличий»



Ultima IX – пример оформления дисков студией Фаргус в 1999 году. Как один из цветов используется «стеклянная» поверхность диска.

- удовольствие сомнительное. Так почему же одни диски от вышеупомянутой студии оставляют замечательные воспоминания при погружении в мир игры, а другие – отвратное? Причин несколько. Глупо утверждать, что у студии Фаргус не было проколов при локализациях. Такое случается со всеми. И с официальными локализаторами в том числе. Это первая причина. Уверен, что многие еще не забыли

весну прошлого года, когда авиасимулятор «ИЛ2 Штурмовик: Забытые сражения» от 1С перестал запускаться. Просто так. Вы в очередной раз вставляете диск в CD-ROM, в надежде погрузиться в образ крылатого защитника отечества, а на экране появляется какое-то дурацкое сообщение о невозможности продолжения игры.

Но мы отвлеклись. Вторая причина в том, что под студию Фаргус сейчас оформляется огромное количество дисков, выпущенных неизвестно кем и непонятно где. Дистрибутивы игр на таких дисках могут быть от кого угодно. От 7 Wolf-Multimedia до самого низкопробного нонейма. Почему же для подражания выбирается именно Фаргус, а не 8-Bit или Triada? Все очень просто. Если вернуться приблизительно года на 4 назад и купить диск с компьютерной игрой от студии Фаргус, где на обложке красуется лейбл-медалька «GOLD», вопрос отпадет сам собой. Так что же она обозначает, что это за волшебный кружочек?

– Возникает естественный вопрос. Может быть - это признак наличия на диске полноценного голосового перевода? Как правило, на таких дисках русская озвучка присутствует, но на самом деле, медалька «GOLD» - это знак качественно выполненной локализации студией Фаргус. На диске «GOLD» может и не быть русской озвучки. (Да она и не всегда нужна, если честно). Многие современные официальные локализации до сих пор не дотягивают до уровня, который был у студии Фаргус несколько лет назад. Это были времена, когда с пиратских локализаций звучали колоритные голоса, полные артистизма (Blade Runner, Agharta, Nocturne, Soul River 2), голоса, способные стать украшением любой компьютерной игры, выпущенной сейчас официальными локализаторами. Для многих и поныне студия Фаргус ассоциируется с понятием БРЭНД! Хотя это происходит все реже и реже. Что поделать – времена меняются, доля пиратской продукции по



Wolfenstein, Shadow of Destiny и черно-белый NOX – пример оформления периода 2000 – 2002 годов. Диски выполнены в двухцветной гамме.

отношению к лицензионной заметно снизилась. Редкий хит не попадает в цепкие лапы наших официальных студий, локализующих игры. Пиратам же остается либо пытаться соблюсти приличия и подбирать крошки с барского стола – то есть не выпускать официально закупленные игры,

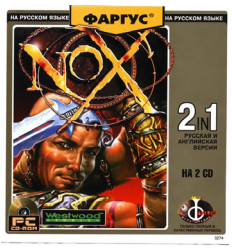
либо плевать на все приличия и выпускать что угодно по принципу «абы как». Все равно скушают. Понятия «хит» и «новинка» делают с людьми страшные вещи. Понимаешь, что ничего хорошего за два дня хакерами, программистами и переводчиками сделано быть не может, но все равно рука тянется отдать 60 рублей и купить заветную игру, выход которой ты ждал долгие 2-3 года.

Дорогие друзья, покупайте официальные локализации. Но не забывайте и о тех замечательных переводах «GOLD», выполненных студией Фаргус в прошлые годы. Ведь некоторые игры нам так и не доведется увидеть в списках принадлежности к какой-либо официальной фирме. А я постараюсь рассказать все, что знаю об отличительных признаках настоящих дисков, выпущенных студией компьютерных переводов «Фаргус».

Прежде всего, при покупке, следует определиться выпускал ли Фаргус такую игру вообще? Раньше функционировал сайт www.fargus.com , где были выложены скрины почти всех их локализаций. (Сейчас сайт обособился и вроде бы не имеет никакого отношения к самому Fargus-Multime-dia). Тут иногда доходило до абсурда – от Фаргуса игра «отливалась» на двух дисках, а нам предлагают купить один, но в очень похожем оформлении. Как правило, на таких дисках оказывался 7 Wolf-Multimedia. Всегда следует помнить, что Фаргус не выпускает (точнее, не выпускал) новых игр, которые будут локализованы у нас официально. По крайней мере, они старались соблюдать это правило. Исключения составляют те случаи, когда официалы до последнего момента скрывают свои планы о предстоящих локализациях.

После того, как мы убедились, что Фаргус все же локализовал, искомую нами игру, начинается самое интересное – найти именно ее, именно в локализации от Фаргуса. Существует множество первичных признаков, по которым диски студии Фаргус отличаются от подделок. Студия, за время своей деятельности, использовала множество вариантов оформления своей продукции и пытаться сейчас описать каждый вариант - дело неблагодарное и ненужное. Здесь, как никогда верно правило – лучше один раз увидеть, чем десять раз услышать.





NOX (золотистый) - последний стиль оформления периода 2002 – 2004 годов.

Накат на дисках у Фаргуса очень редко бывает многоцветным. Студия чаще всего использовала двухцветную гамму. Черно-белую, красно-белую, сине-белую, зелено-белую. Последнее время диски начали покрываться золотистой краской, название игры наносится черной или делается прозрачными. Исключение составляют диски периода 1999 – 2000 года. Тогда Фаргус для оформления наката использовал еще дополнительный третий цвет. Примеры: Ultima 9, Un-real Tournament, Nocturne,

Prince of Persia 3D. Но в своем большинстве, если накат диска многоцветный, то лучшее, что может быть – это копия диска от студии Фаргус, отлитая на стороне.

Цвет наката наши умельцы уже научились подделывать (правда, не идеально), а вот шрифт - похоже, что нет. Или просто не хотят. Достаточно беглого взгляда, чтобы увидеть отличие. Но для этого нужно купить хотя бы несколько настоящих дисков от Фаргус. Чисто субъективно, рисунок такого наката выглядит как плохая ксерокопия с картинки - малое количество градаций серого и нечеткое изображение. Шрифт же, идущий по внешнему радиусу диска, наоборот - очень четкий и зачастую не совпадающий по размеру с оригинальным.

Следует помнить, что у последних дисков, выполненных в желтой (золотистой) гамме, краска, нанесенная на болванку, легко стирается спиртом. Поэтому не пытайтесь оттирать с такого диска отпечатки грязных пальцев спиртом. Лучше теплой водой с мылом. Как ни странно, но у подделок под Фаргус с краской все в порядке и просто так ее спиртом не стереть. «Желтенькие» диски тоже пытаются подделывать, но весьма неуклюже. Начиная с неточного соблюдения цветовой гаммы наката и вплоть до того, что никто не соблюдает количество дисков, на которых игру выпустил Фаргус. Я об этом уже упоминал выше.

Теперь, когда мы определились со стилем оформления наката, переворачиваем диск и внимательно смотрим на буквенно-цифровой код (сигнатуру диска), нанесенный по внутреннему радиусу. Именно по этому коду любые подделки 100% отличаются от «оригинала». Для своих дисков Фаргус в прошлые года использовал следующие коды:

- «звездочки» и номер (например, ******* 8864 *******);
- буква «F» и номер (например, F-8864);
- заглавные буквы названия игры и номер, а также порядковый номер диска (например, PT-602-1);
- просто номер, но выполненный своим оригинальным шрифтом. Тут просто надо увидеть. Я и сам иногда сомневаюсь в подлинности этих дисков. Кроме того, накат у них не стирается, как у обычных желтых и он выполнен несколько в иной гамме (бледно-розовой, например).

Эти коды просто надо запомнить. Никаких кодов типа CD, BST на настоящем диске от Фаргуса быть не может.

Естественно, то, что я здесь написал, как догму воспринимать не следует. Фаргус постоянно что-то меняет. (Вернее, менял). Чего только стоит их ход с серебристыми этикетками?! Я так и не встретил у нас ни одного такого диска. Да и по отношению к Фаргусу, периода 96-98 года, все написанное здесь не относится. Тогда диски могли выглядеть как угодно.

Желаю всем удачи в правильном выборе!

ТЕМА НОМЕРА / WASTELAND / ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Скажу честно - РПГ, в которых мало этого самого role-playing (как, например, Diablo, хотя она не есть «чистая РПГ»), меня не очень радуют. Другое дело - те, в которых свободы много, такой сильной, необузданной... Как Dagger-fall, Fallout и, конечно же, Wasteland.

Данная статья - первая в серии, ставящей своей целью популяризацию последней в глазах общественности. По крайней мере, ради того, чтобы все знали что это (а уж если кто-то под моим дурным влиянием рыпнется в неё сыграть - это вообще верх мечтаний...). Суть данной конкретной статьи - игровая составляющая, то есть сама игровая механика. Вторая статья будет посвящена сюжету, ну а третья... Верно, третья будет жевать животрепещущий вопрос о том, что же круче - курица или яйцо, Wasteland или Fallout, ибо авторы у них почти одни и те же, а задумка вообще одна на двоих, как и Interplay.

NoelEmahc



Четверо Смелых...

Театр начинается с вешалки, а любая РПГ - с героя. Тут их целых четыре (PC, плюс ещё возможность нанять - или сделать - ещё троих NPC), что несколько усложняет процесс генерации и процесс самоидентификации (особенно если вспомнить, что смерть всех PC - ещё не гамовер, а только потеря управления над отрядом в бою - игру можно прошелестеть и взводом вольнонаёмных NPC, если достаточно ловко с ними обращаться).

Генерация, как ни странно для привыкших к современным РПГ, классическая - со случайными величинами вместо характеристик и полным отсутствием деривативных параметров (то есть тех, что рассчитываются на основе выбранных). Все характеристики, как и в Фоле, делятся на Атрибуты (врождённые) и Умения/Скиллы (приобретённые).

Первые определяются случайно и, судя по распределению, бросками костей. Как всегда, давим на Reroll Stats пока не надоест или пока не получим что-то удобоваримое (совет - забейте на всё, это старорежимная РПГ, тут можно поднимать характеристики при левел-апах, так что надо подгадать только хиты (CON) и IQ).

Сами атрибуты имеют следующий состав: Сила, Ум, Удача, Скорость, Гибкость, Ловкость, Привлекательность, Звание, Жизнь и Скилл Поинты.
При генерации первые семь параметров могут выпасть в промежутке от 2 до 25, но так как распределение сглаженное (и наверняка близкое к «нормальному»), то гораздо вероятнее словить значения в районе 11-13 единиц.

Звание - это титул, закреплённый за каждым уровнем. По очевидным причинам, все наши герои в начале носят гордое звание Private - Рядовой. Всего уровней 183, как подсчитали наши американские друзья, но не каждому присвоено собственное звание (то есть звания для некоторых уровней повторяются - 1 и 2 соответствуют Рядовому, например).

Жизнь (CON/MAXCON) - тутошний аналог хит поинтов. Фишка в том, что они не зависят ни

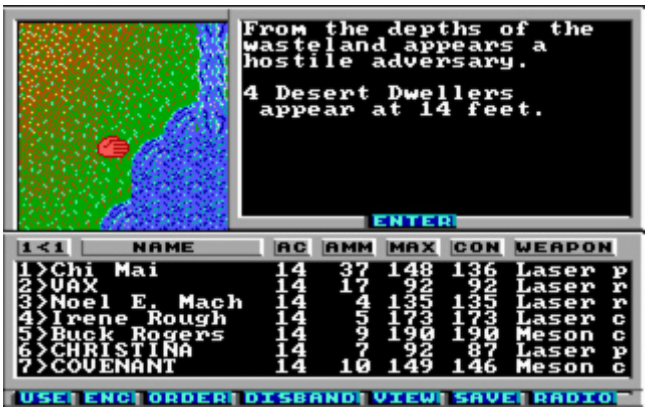
от чего и тоже генерируются случайно. Каждый левел-ап прибавляет вам от 1 до 6 очков сам по себе + можно их «раскачать» вручную полученными «свободными» очками, наравне с любыми другими параметрами. Очевидно, MAXCON показывает максимальное число хитов, а CON - нынешнее. Если CON уйдёт в ноль или минус, то от того, насколько глубоко он уйдёт будет зависеть состояние нашего персонажа...

Нет, сразу никто не умирает. По крайней мере на нашей стороне. Если CON в минусе меньше чем на 10% от MAX-CON, то состояние персонажа сменится на UNC - unconscious, то есть «потеря сознания». С утяжелением состояния наш персонаж постепенно проходит все стадии от SER (serious - «серьёзное ухудшение») через MRT (mortal - «смертельная опасность») и COM (comatose - «кома») до жизнерадостного черепка, обозначающего смерть. Если весь отряд доведён до состояния хуже UNC, то игра проиграна. Если все в отключке, но хоть один остался в UNC, то игра промотает время до того момента пока он не очнётся. Небольшой ляп связан с тем, что до тех пор, пока он не завалит всех врагов в округе или они не затопчут его в землю, он будет терять сознание и снова приходить в себя, что теоретически позволит вымотать врагов и победить их. Почему-то кодекс чести Пустыни не позволяет им бить лежачих... Их беда.

Наконец, скилл поинты (SKP - Skill Points). При генерации это число равно уровню Intelligence, и означает число очков, которые мы можем потратить на начальный курс подготовки по скиллам. Получая левел-ап, мы дополучаем скилл поинты, которые можно потратить в ближайшей библиотеке (!) на развитие имеющихся или изучение новых скиллов. Фишка в том, что не в каждой библиотеке есть информация по ВСЕМ скиллам, отчего нам придётся изрядно побегать из города в город, дабы собрать солдата своей мечты... Плюс, на военных базах есть специальные компьютеры, обучающие лишь одному-двум скиллам, зато таким, каких нет ни в одной библиотеке.

Вторая группа характеристик - собственно скиллы. Они сгруппированы по требованиям к Intelligence персонажа - если его уровень ниже требуемого, то нам даже не предложат этот скилл изучить! Стоит отметить, что список довольно внушительный и заставляет все прочие «ролевые» игры спешно пририсовывать к слову «ролевые» в своих названиях кавычки - начиная от стандартных «пистолеты», «ружья» и так далее, и заканчивая навороченными «починка тостеров» (да, это настоящий доступный скилл, пусть он почти бесполезен) и «вождение вертолёта». Да, тут есть и вертолёт, на котором можно неплохо прокатиться, но об этом позже.

Уровни скиллов меряются в единицах. То есть - развил скилл, получил к нему +1. Так как максимальное значение - 192, то составить мало-мальски приличную табличку «крутизны» не представляется возможным. Впрочем, если вспомнить, что выше 10 никакой скилл качать не имеет смысла (просят



“И вновь начинается бой...”



“Как вы предпочитаете ваш сыр из мутантов, сэр?” - “Дырявым.”



Хотите увидеть, откуда взялся этот подонок?



да вот же он, рядом с вами вырос из-под земли!



Список возможных действий в бою...



“Яркие лучики света струятся от Ноэлемаха плавят 1 Бандита на 31 очко повреждения и отправлают его на свидание с Создателем...” Обожаю эту игру!



“А все бегут, бегут, бегут, бегут и я бегу...”



“Хочу самогонки!” - “Но нам надо на базу!”



“Кого пошлём за выпивкой?”



“Китайку и робота - они точно донесут!”



Кнопочка View - лучший способ проверить, чем занимаются ваши подручные из второго отряда...



Главное, не перепутать, каким куда идти...



А вот и он, список больших возможностей....



Интересно, что за марку сигарет курят в Пустыне?

очень много скилл поинтов, а добавляемый эффект с ценой не сравним) - становится вполне понятно, что «круто», а что нет. Простой пример: рэйнджер с «ружьями» в 2 будет неплохо попадать в цель в упор и даже изредка выбивать критические атаки... Но будет безбожно мазать больше чем с трёх «клеток» (обычно - клетка = 10 футов, то есть около 3 метров). Если же прокачать его способность до 4, то он будет метко стрелять в пределах пяти «клеток» и так далее.

Второй важный момент касательно ролевой системы игры - моя любимая «прокачка по применению». Что это значит? Чем чаще вы практикуетесь в стрельбе, тем вероятнее, что вы чему-то научитесь. Чем более сложные задачи при более низких уровнях скилла вы успешно выполняете, тем быстрее скилл растёт. Рано или поздно вы получите милое сообщение типа «Angela Deth has raised her SMG skill to 3» после очередной зубодробильной очереди из любимого «УЗИ». Такой подход добавляет реализма - стрельба очередями по крысам в упор вряд ли что-то поднимет... А вот отстрел стоящих на крепостной стене (локация «Цитадель», недалеко к северо-западу от начала) одиночными из верного «Кольта» .45 - очень даже может... Другой вопрос, что в начале игры население Цитадели очень быстро пошинкует вас в капусту своим лазерным оружием... Но, кто не рискует, тот не пьёт шампанского!

Сами левел-апы случаются следующим образом: когда вы уверены, что ваших подвигов хватает на повышение в звании и прибавку к зарплате, вы жмёте на кнопку Radio на интерфейсе и докладываете о них начальству, а уж оно решает, правы вы или нет.

Отсутствие видимого экспометра очень сильно бесит поначалу, но затем быстро смекаешь, что достаточно регулярно отзванивать на базу, а уж начальник не ошибётся с новой лычкой...

При левел-апе мы получаем (иногда) новое звание, сколько-то-там скилл поинтов (как они рассчитываются, я до сих пор не догнал), два (2) очка на поднятие атрибутов и 1-6 новых хит-поинтов. Что ещё нам надо для счастья?

Пошло, поехало...

Перемещение в игре осуществляется простейшим методом - пёхом. Впрочем, можно и не только пёхом - вас ожидают джип, который можно восстановить из мёртвого состояния (только спасите соответствующего NPC из лап злодеев - его зовут Асе) и который очень быстренько угоняют по прибытии в Вегас, и вертолёт, который надо сначала научиться водить...

Второй главный прикол игры - случайные бои. Да, они похожи на Фолловые по случайности, но по настырности (они появляются не только на глобальной карте) превосходят даже Final Fantasy - там хоть не надо было заботиться о кончающихся патронах. Лично я под конец игры был вынужден даже пару раз переходить на чисто рукопашный бой (Протонные Топоры форева!) по причине нехватки патронов.

В зависимости от масштаба карты (их три) один «шажок»

(то есть переход на соседнюю клетку) имеет разные затраты по времени. Очевидно, что на Глобальной Карте он дольше (несколько «условных» (т.е. внутриигровых) минут), а в локациях типа помещений - короче (меньше «условной минуты»).

Также не возбраняется перемещаться нетрадиционными способами. Помните локацию Glow в Фоллауте 1? А Vault 15? Так вот, верёвка - друг рейнджера. С ней можно влезть на крышу дома, где засели злодеи и войти через потолок, с ней можно не идти до края крыши военной базы, дабы слезть вниз, а пробить дыру в ней (крыше то бишь) сразу тут и спуститься вниз, а уж сколько пещер можно облазить, имея достаточный запас верёвок...

Также можно совершать собственные подвиги - скиллы Climb, Acrobat и Swim к вашим услугам. Да, тут надо плавать! Ядерная война - не значит обезвоживание планеты, а река Колорадо, вокруг да около которой происходит большая часть игры, весьма полноводна... Про канализацию Вегаса я даже не заикаюсь. Не забывайте проверяться на болезни! Купание в сточных водах постЪядерного города весьма дурно влияет на здоровье!

We need guns, lots of guns!

Арсенал игры слегка странноват - всего три пистолета, пять винтовок (включая секретную), два пистолет-пулемёта, три автомата, три гранатомёта, один огнемёт, один нож, один вид гранат, один вид копий... Зато боевая система позволяет взять на правах рукопашного оружия ЛЮБОЙ предмет из инвентаря. Да, любой. Хотите, бейте их пятым томом «Большой Советской Энциклопедии», хотите - прикладом разряженного «Калаша», хотите - верной сапёрной лопаткой...

Кстати, это весьма удобно - если сроки и хиты поджимают, а патроны кончились, то можно отмахаться верным автоматом, благо это больнее, чем голыми руками, только скилл другой использует (Brawling вместо Pugilism).

Оружейные скиллы в этой игре сгруппированы именно так, как я люблю, а не так, как везде. Если у вас нулевой Assault Rifles, но высокий Rifles, то при стрельбе из верного АК-97 одиночными вы не будете промахиваться вообще. Очередями - может быть, но одиночными - ни за что на свете. Аналогично, при нулевом Energy Weapons, но высоком Rifles, вновь приобретённый (снятый с трупа прошлого исследователя подземки Лас-Вегаса) лазерный карабин (Laser Carbine) можно пустить в ход сразу же при неплохом результате...

Всего за оружие в игре отвечает аж десять скиллов: Clip Pistol (пистолет полуавтоматический - в качестве вариантов предложен очередной вариант Colt 1911 и нечто похожее на «Глок» (VP17)), SMG (пистолет-пулемёт - UZI и MAC-17), Rifle (винтовка обычная - M-17, M-19 и вечный Red Ryder (Damage 400-800… к счастью, его можно получить только через глюк в игре)), Assault Rifle (винтовка штурмовая, она же «автомат» - модификация M-16 под патроны от АК и сам АК-97), Ener-



Храм Ядерного Гриба. Они могут быть друзьями, а могут и врагами... Главное - не распускайте рук!



“Пусть она и светится странным фиолетовым светом, перед тобой стоит самая прекрасная женщина, которую ты когда-либо видел...” Charmaine - глава Церкви Ядерного Гриба.



Любимая цитата. No Comments.



Супер текст. “Он прекрсаен... И он светится!” Ангелы Ядерного мира... Или Ghouls, сохранившие кожу?



Ужас Пустыни, Скорпитрон! Дети, не делайте этого дома!



А сейчас наши специально обученные снайпера понаделают в нём дырок из лазерного оружия!



И вот он отдаёт-таки концы!



Экспы всего ничего... С точки зрения взвода героев в середине 30х уровней.



Ничего не напоминает? Нет, не это Vault, это База Спящих - аттракцион для постъядерных туристов...



Доктор сказал в морг, значит... Кстати, шестой труп совсем свежий...



Несмотря на многообещающую надпись, там всего лишь Псевдохитиновая броня, а не Энергетическая... Пробейте сначала стену!



Не каждый может насладиться этим текстом, срубив врата Цитадели... Надо ведь сначала отстреляться от снайперов на стенах!

gy Weapon (лучевое оружие - самый многочисленный класс, так как он «кросс-жанровый» - две винтовки, пистолет и автомат (Лазерная Винтовка, Лазерный Карабин, Лазерный Пистолет и Мезонная Пушка)), AT Weapon (противотанковое оружие - игра к нему относит гранатомёты (LAW, SABOT и RPG-7) и, почему-то, копья - но только при их применении против роботов!), Demolitions (гранаты и взрывчатка - тут можно поджечь TNT и швырнуть в лицо нападающему!), Knife Fighting (очевидно), Knife Throwing (аналогично), Brawling (рукопашный бой всеми остальными предметами) и Pugilism (рукопашный бой с голыми руками).

Таблица прокачки довольно простая - при 1 в скилле мы попадаем чаще, чем при 0, но мажем примерно 50% всех случаев (при стрельбе в упор и ударе по несопротивляющейся цели), при 2 - 55%, и чуть дальше можем метко стрелять и так далее. При скилле в 7 и выше мы промахиваемся уже только с большого бодуна.

Snake Squeezin'

Инвентарь в игре организован немного странно - 30 слотов, один любой предмет = 1 слот. Игре плевать, будет ли это яблоко, обойма, нож или Power Armor. 30 слотов и всё тут. Поначалу плевать, особенно когда добираешь отряд до 7 человек, но ближе к концу игры начинаешь понимать как это мало, перестаёшь стрелять очередями, потому что патроны кончаются быстрее, чем ты их находишь... Так что вот вам совет - забейте на рукопашку, в случае чего можно отмахаться и прикладом. Паре парней можно дать протонные топоры, их вполне хватит на то, чтоб эти двое отдали свои патроны остальным и отмахивались от роботов «так» когда запахнет жареным... Ну, и старайтесь соблюдать правило «весь отряд пользует оружие под один патрон», чтобы не мучиться с тем, кто что должен взять, кто кому чего должен передать и т.д.

Учитывая нужду в переноске пачек квестовых предметов (семь карточек-ключей, четыре «зарядных» ключа от ядерной бомбы, восемь деталей от разобранного врагами робота-шпиона, работающего на наших друзей...), такая оптимизация весьма не повредит, знаете ли...

Также стоит помянуть разнообразие «бесполезных» предметов. В Пустыне гонят самогон, причём судя по всему - из змей (тот самый Snake Squeezin'). В пустыне любят тостеры - особенно сломанные. С ними связан один милый Easter Egg, но его я раскрывать не буду... До поры, до времени.

Я б в электриков пошёл, пусть меня научат...

Отдельно хочется высказаться о скиллах. Часть из них очевидно лишняя (например Forgery, Bureaucracy, Sleigh of Hand, Toaster Repair, Silent Move, Metallurgy - они все применяются не чаще двух раз за ВСЮ игру... причём ещё есть шанс, что связанные с ними квесты вы вообще не получите!), часть очевидно неизбежна (оружейные, хотя там явно лишние Knife Throwing и Pugilism, а также «жизненные» вещи типа Lockpicking, Safecrack и Medic), а часть - ни два, ни полтора (Acrobat,

Swim, Gambling и т.д. - они не лишние, но можно вывернуться и обойтись без них).

Некоторые можно заменять атрибутами (например, выламывать двери вместо вскрытия их), некоторые - предметами или NPC (например Medic не очень важен... если вы быстро бегаете и помните, где ближайшая больница - особенно если рейнджер уже в коме), парочку - другими скиллами (см. выше пример с лазерной винтовкой).

Кстати об атрибутах...

И я отворил пред тобою дверь и никто не может затворить её...

(Одна из моих более любимых цитат из Откровения.)

Итак, ещё одно ноу-хау игры - кнопка Use. Почему? Потому что у неё аж три подпункта...

Attribute позволяет применить некий атрибут выбранного персонажа. Зачем? Высадить дверь плечом (STR), придумать решение загадки (IQ), сыграть в карты, не зная правил (LK), и так далее! Очень полезная вещь, между прочим...

Skill - очевидна, применение скиллов... Только это не малюсенький Skilldex из Фолла с его восемью жалкими пунктиками, нет! Это ВСЕ скиллы! Да, не все полезны вне боя, зато есть важные моменты, для которых даже оружейные надо применять (например, склады боеприпасов в Нидлсе, старая противотанковая гаубица там же), вдобавок за теми же Medic, Lockpick и т.д. лазить надо именно сюда.

Наконец, Item. Опять же, можно йузать любой предмет. Нужно это для тех случаев, когда STRa не хватает, чтобы выбить дверь, и нужна помощь квалифицированного ломика; чтобы привязать очередную верёвку к очередному столбику, чтобы вставить ключик в замочек... Вообще, чуть ли не половина игры будет потрачена в дебрях этого списка!

Nuke'em till they glow… Then shoot them in the dark!

Первому, кто скинет скрин с этой фразой - мини-приз. Надо будет придумать, что за приз... Ну да ладно. Потом успеется.

Боевой движок имеет характер более-менее тактический, а не ролевой... Что значит «где тут тактика»? А кнопки Disband (вне боя) и Run (в бою) для кого? Или разделить отряд, чтобы окружить врага и планомерно его изрешетить - это не для вас? Тогда не жалуйтесь.

В принципе, все функции снабжены говорящими названиями - только Run означает не «отступление», как вы подумали, а «перемещение», и позволяет переместить весь отряд... или одного бойца... в выбранном направлении. Не обязательно НА врага, но и не обязательно ОТ него. Можно сделать как в том же Фолле - шаг в сторону, за стеночку, чтобы он тебя не видел до поры до времени, а затем, когда он выйдет посмотреть, - пулю в затылок... Ведь расстояние будет не десять метров, а один, и вероятность попадания другая, а уж вероятность критического удара...

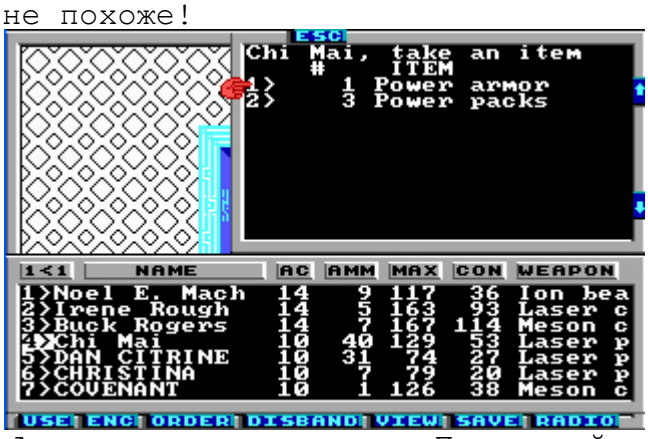
NPC сами выбирают себе цели и режимы стрельбы - могут даже не слушаться ваших приказов,



Вот так выглядело Братство Стали по версии 1987 года... Не вполне верное сравнение, конечно, но больше Цитадели на них ничего тут не похоже!



Ничего себе “Сестра”!



А вот и он, вот и он, Пустынный Почтальон! Армор класс 14 и наглое нежелание получать повреждения от 90% всех атак прилагаются.



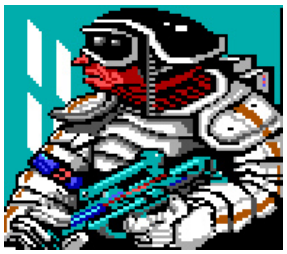
Финстер конечно юморист... А вам слабо сразиться со своим ночным кошмаром?



Обидно, но единственный мой герой, оказавшийся способным влезть к Финстеру в голову был слаб в ближнем бою... А патроны на эту тварь тратить бесполезно - экспы меньше дадут, вдобавок их удёт немало...



Славная игра слов. “Ничто тебе не поможет!” - “А “ничего” поможет?”



А вот и Ирвин Джон (или Джон Ирвин?) Финстер. Судя по симптомам, на нём местный аналог Power Armor (ибо ничего более похожего узреть не дают).

если они противоречат их прынцыпам (например Christina любит садить очередями во всё, что шевелится и громко обидится, если дать ей ствол без режима очереди, а Covenant ВСЕГДА делает именно то, что тактически правильно - когда надо, очередью, когда надо - снайперит). Рейнджеры же действуют согласно приказам... Если могут.

Полный список действий включает:

Attack - очевидно. Если ствол поддерживает очереди, то будет выбор - Single (тратит 1 патрон), Burst (3) или Full Auto (сколько бы ни было в обойме). Примечательно, что игра не даст вам сделать Full Auto, если в обойме всего 3 заряда - и не даст ничего кроме Single, если 1 или 2.

Evade - включает режим «Матрица»... То есть персонаж встаёт в стойку и начинает уворачиваться от пуль. Нужно если враг недостижим, а этот герой уже расстрелял все свои патроны.

Hire - попытка переманить на свою сторону. Бесполезна в реальном бою, но именно так нанимаются NPC - подошёл к нему, включил ENC (режим боя), выбрал Hire, получил сообщение о согласии (или несогласии) в ответ. Примечательно, что уникальными портретами для боевого движка снабжены только VAX и Christina.

Weapon - позволяет сменить выбранное оружие на... другое. Если патроны к одному стволу кончились или герой не способен его расклинить под огнём.

Use - вообще-то бесполезен, так как применяется лишь для экстренной медпомощи потерявшим сознание (UNCовых можно не трогать - надо спасать коматозных и иже с ними).

Run - как уже говорилось, позволяет передислоцировать одного или нескольких членов отряда в целях атаки, отступления или совершения обманных маневров.

Load/Unjam - перезарядка или расклинивание заклинившего оружия. Все заряды в заклиненной обойме в момент клина безвозвратно теряются в неизвестном направлении.

Наконец, MAP - позволяет посмотреть на диспозицию своих и чужих оперативников и принять тактическое решение.

Атака... клонов?

Что же делать, если любимый PC помер, а гадская гама уже сделала автосейв? Если вы уже проходили внутри Спящей Базы, то ответ - клонировать! - появится сам собой.

Для счастья нужен скилл Clone Tech у любого PC и любая ёмкость (предпочтительно Jug). Дальше набираем «клоновой жидости» в кувшин, вливаем его в любую из четырёх капсул и заходим туда тем персом, которого желаем склОнить. В смысле, расклонировать.

Через два дня инкубации мы получаем точную копию (по скиллам, званию и характеру - если клОнили NPC) выбранного персонажа - за вычетом пожитков (выдать!) и имени (придумать!) - на момент залития клоновой жидости. Недостаток один - клоны NPC ведут себя в бою как NPC (не слушают приказы), а клоны PC полезны только если сам PC

отдал концы... Или если вы не способны найти достойного третьего в свободный слот - но я исхожу из расклада, что из всех NPC незаменимы для отряда только Covenant и VAX.

Один в поле не воин... Один в поле - заблудившийся идиёт!

В игре есть несколько мест, которые можно выполнить только одним героем. Вы скажете - «Не страшно, что мы, в Фолл не играли?» - и будете наполовину правы. Прогулка в одиночку по миру Пустыни весьма опасна - ушёл в UNC = считай проиграл. Это, конечно, не полный гамовер, но потеря персонажа тоже не есть хорошо.

Итак, главных причин для отделения три:

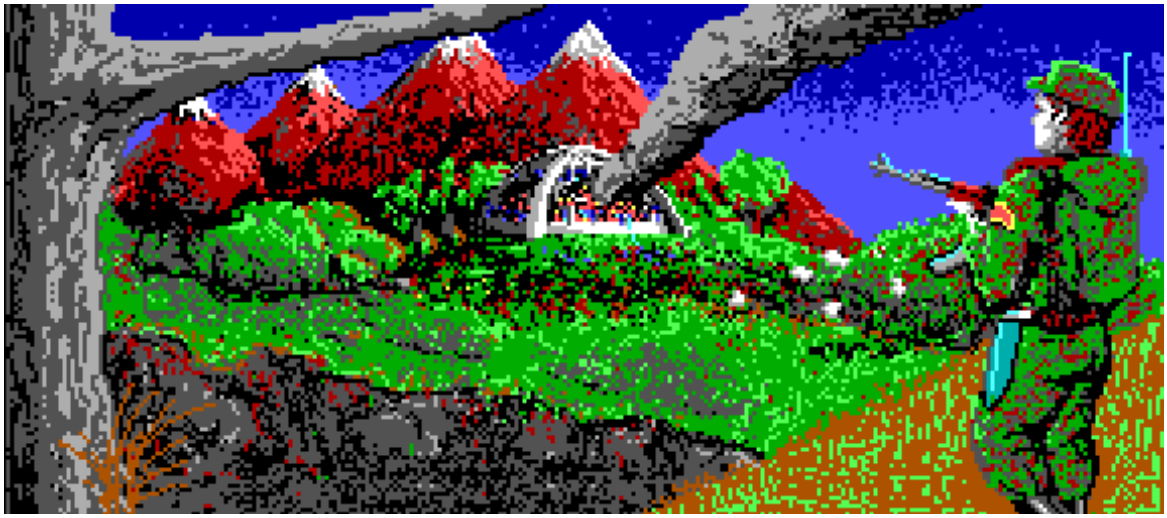
1. Квестовый момент требует лишь одного персонажа в данной точке (симулятор вертолёта в Спящей Базе, глубокая яма в канализации Вегаса и т.д.) - эти краткосрочны и проблемой не считаются.

2. Квестовый момент требует, чтоб мы оставили одного персонажа играть с рубильником (электрический коридор в Спящей Базе, Самый Конец Игры), дабы включать/выключать препятствия в лучших традициях Lost Vikings. Тоже не беда ровно до той точки, пока к оставленному одному персонажу не подкрадётся Random Encounter (вы помните, что тут они возникают из воздуха?) и его не отм*****ют по полной программе.

3. Квестовый момент требует, чтобы мы выполнили глобальную задачу одним персонажем - таких вообще лишь одна сцена - Голова Финстера. Дабы получить доступ к запертой комнате на втором (кажется) этаже Спящей Базы нам не хватает Карты Доступа Б, которая есть у мистера Финстера... И которую в буквальном смысле надо вынуть из него. Прогулка по безумному миру безумного сознания обезумевшего андроида - не самое лёгкое дело, но весьма весёлое. Это не сюжетный квест, но сделать его всё же стоит (требуется всего лишь наличие скилла Electronics, если верно помню). Заодно посмотрите, насколько движок игры силён в формировании скриптовых сценок.

Заключение.

В следующей серии мы окинем придирчивым взглядом сюжет игры, «живость» её героев и, что самое весёлое, прелести системы «параграфов», придуманной авторами ради издевательства над пиратами.



ОБЗОРЫ

Legend of Kyrandia	Магия как средство прохождения
Dylan Dog	Мыльная опера о семнадцати(!) частях
Moon Stone	Приключения крестоносцев
Prince of Persia	Тайны персидского двора

Legend of Kyrandia



Магия как средство прохождения

Arik

Осторожно парень. Не оскорбляй человека с ножами!

Малькольм (с)

Фэнтези в жанре квест, наверное, не такая уж и редкая штука. Игр на эту тему есть великое множество, вспомнить тот же Kings Quest. Само понятие магии, неразрывно связанно с темой фэнтези. И, опять таки, на первый взгляд игр квестовой направленности, где она присутствует - великое множество. А вот теперь давайте попробуем вспомнить, где магия использовалась нашим персонажем, причем являлась бы ключевым инструментом решения квестов. Местами это имело место в той же Kings Quest, однако магия там была завязана на использовании каких-то ингредиентов. То есть - типичная манипуляция все с теми же вещами, просто поднесенная в иной форме. Зато, если вспоминать квесты с самым настоящим волшебством, то их наберется не так уж и много. Самый яркий представитель это незабвенный Loom. Игра, в которой разработчики отказались от вещей, как таковых, оставивив для манипуляции только магию в виде музыкальных нот. В игре Legends of Kyrandia - не такой радикальный подход к вещам. Здесь использование предметов происходит параллельно с колдовством, и эти два различных принципа нигде не пересекаются. Безусловно, это делает игру более разнообразной, и, в какой-то степени, уникальной.

Сюжет вкратце таков. В спокойной и тихой стране Kyrandia происходит самое настоящее ЧП. Каким то чудом смог освободиться Малькольм - безумный шут, сумевший подчинить себе магию Кирандии. Сразу после своего освобождения он начинает мстить этой стране и ее самым значимым представителям. Мощь Малькольма такова, что начинает гибнуть сама природа. Нарушено равновесие, и у страны остается последний шанс - Брэндон. Сам того не подозревая, Брэндон является принцем этой страны и обладает большим магическим потенциалом. Однако не все так просто, ведь он обо этом пока не догадывается. Так что приобрести магические умения предстоит по ходу игры.

Выглядит красиво, но как-то без размаха

То, что действительно

удалось разработчикам на славу, так это сама Кирандия. Необычный и оригинальный мир. Страна, в которой уживаются дракон и гномы, привычные и магические объекты. Причем, что самое важное, Кирандия не выглядит нелогичной, здесь все имеет свое устройство и предназначение. Не в последнюю очередь на все вышесказанное повлияли персонажи, населяющие страну. В игре нет ни одного существа, которое не выделялось бы своей индивидуальностью. Запоминаются все, начиная страдающим склерозом гномом и заканчивая растяпой Херманом, отвечающим за целостность таких важных объектов, как мост или колодец. А чего только стоит главный злодей Малькольм. Я не припомню ни одного другого персонажа, похожего на этого типа. С одной стороны он вроде бы и злодей, но с другой стороны, какой-то не типичный, скорее ему просто хочется повеселиться. Не зря он является шутом, уж что-что, а при всей своей нелюбви к Кирандии, насмешить он действительно умеет.



Кстати о юморе, в большинстве квестов без него просто никак, и в этом направлении Kyrandia не ударила в грязь лицом. Юмора ровно столько, чтобы заставить игроков регулярно улыбаться, глядя на монитор, но при этом игра не превращается в пародию или абсурд. Одна только шутка с Херманом, в финале игры, достойна аплодисментов. Если оценивать юмор, то я бы дал 9 из 10, никак не меньше.

Последняя надежда Кирандии заморожена до лучших времен

Kyrandia очень атмосферная игра, и не в последнюю очередь это заслуга отличной графики и дизайна. Конечно, прежде всего атмосферность создает отличная проработка самой Кирандии, но именно картинка призвана нам ее передать. И пусть это всего 256 цветов при разрешении 320x200, игра все равно отлично с этим справляется. Плавные переходы, большая детальность картинки, интересные эффекты, вроде псевдо зеркального пола в церкви. Одним словом нехватки художников у создателей игры явно не наблюдалось. Единственное, к чему есть нарекания, так это к некоторой однообразности незначимых экранов. Происходит это из-за того, что порядочного размера леса создаются из одних и тех же картинок, просто некоторые из них зеркально отражены, а позже поменяется еще и их цветовая гамма. В результате становиться очень просто заблудиться в этих столь похожих зарослях. С другой

стороны такой подход позволяет очень сильно уменьшить объем игры (а заодно и облегчить работу художникам), так что создателей игры можно понять.

Брр, и это мой будущий дом? Мрачновато...

Юмор, и обстановка это конечно хорошо, но наверное не менее важным элементом квеста является, собственно, его квестовая составляющая. И тут, как это не печально, мы подходим к минусам данной игры. Дело в том, что с самими загадками в Кирандии не все так позитивно. Наряду с логичными и понятными действиями есть такие... в общем совершенно не ясно, как такое вообще пришло в голову сценаристам. Большое число квестов просто лишено здравого смысла. Например, не каждому придет в голову, что замороженную пещеру нужно вскрыть, поиграв на флейте. Тем более, что при музицировании на ней в других местах, игра не дает и намека, на такую ударную силу инструмента. Имеется также целый набор заданий, связанный с самым обычным перебором. Это и камешки на алтаре, и приготовление зелий, и угадывание пути в пещере, и еще некоторые задания. Возможно, конечно, эти вещи описываются в прилагающейся документации, но все равно, такие откровенно глупые моменты это не оправдывает.



Ведь именно из-за этого я, признаюсь честно, залезал в прохождение игры, и не раз. Зато с применением магии дело обстоит несколько лучше, самих заклинаний не так много - всего четыре штуки, но недостатка в этом не чувствуется. Во-первых, происходит это благодаря достаточно широкому применению каждого колдовства. Заклинания не конкретизированы, просто каждое имеет свой тип эффекта. А во-вторых, кастовать приходиться параллельно с использованием вещей, и заранее никогда не знаешь, а нужно ли здесь вообще проявить свои магические навыки или достаточно достать из инвентаря какой-то предмет. Кстати, именно из-за этой не главенствующей роли волшебства, иногда про него попросту забываешь, пытаешься применить имеющиеся вещи и только спустя какое-то время осеняет, что не материальным миром единым...ведь не зря же носим магический амулет.

Таким вот образом, первые исключительно положительные впечатления постепенно переходят в отрицательные, затем благодаря юмору, красотам Кирандии и некоторым действительно интересным заданиям, впечатление вновь становится позитивным, но при следующем же глупом задании игра опять начинает раздражать. И подобные колебания происходят на

протяжении всей игры. Даже теряешься в догадках, так хороша ли игра в итоге, или все-таки она не дотягивает до действительно высокого уровня. Наверное, игра больше хороша чем плоха, все благодаря ее уникальности и харизматичным персонажам. Но хита все же не получилось, старичок Loom остался не превзойден, а жаль.



Данная статья публиковалась на сайте автора: http://mail.rambler.ru/Redirect/gameshistory.narod.ru/text/articles/legend-sofkyrandia.htm

Dylan Dog

Мыльная опера о семнадцати(!) частях



Arik

Одну из самых талантливых и успешных итальянских игровых компаний, Simulmondo, к сожалению сегодня мало кто помнит. А жаль, такие игры, как серии Dylan Dog, Simulman, Diabolik и некоторые успешные симуляторы, выпущенные этой компанией в начале 90-ых, по праву принадлежат к классике игрового жанра. В основном Simulmondo специализировались



на играх для очень перспективной в то время платформе для игр - Амиге, но подавляющее большинство игр выпускалось также на PC (достать их правда намного сложнее). Сегодня речь пойдет о серии Дилан Дог, поскольку это моя самая любимая серия из игр Simulmondo.

Dylan Dog: The Murderers

Одна из самых недооцененных игр в жанре платформенных аркад/приключений и соответственно без сомнений лучшая игра из всей серии. Остальные части уже вышли на волне успеха, достигнутой этой частью (это касается в основном только Амиги), с целью заработать побольше денег на известном имени.

Надо сказать, что само имя Дилан Дог придумано было задолго до игры. Пришло оно из популярного в Италии комикса про детектива, расследующего таинственные, мистические загадки. Simulmondo лишь купили права на выпуск игры по мотивам, также как они это делали и с некоторыми другими играми.

Итак в первой части мы попадаем в огромный дом, в котором проходил бал, но неожиданным образом на гостей напали “плохие” и всех перебили (не совсем всех - время от времени мы будем встречаться с оставшимися в живых).

Игра мгновенно завораживает



своей необычностью и атмосферой.

Подчеркну лишь основные особенности игры по сравнению с другими представителями жанра платформенных адвенчур. Первая, которая сразу бросается в глаза, это то, что в самой игре нет ни одного текстового



сообщения. Вместо них игрок видит своеобразный комикс - последовательность картинок, по которой он сам должен сообразить, что произошло. Сначала это, возможно, покажется кому-то глупостью, но поверьте мне - поиграв в игру вы в этом разубедитесь.

Вторая особенность, которая следует из первой, игроку абсолютно непонятно, что нужно делать. Поэтому приготовьтесь, что вам предстоит провести не одну ночь за разгадкой тайны этого страшного дома. Единственные подсказки заключаются в рассказах выживших, которых вы найдете в доме. Но эти рассказы опять же выражаются лишь в виде маленькой картинки того, о чем вам рассказали.

Следующая особенность - инвентарь. Для платформенной игры 1992 года использование инвентаря было довольно-таки новым. Это потом, с приходом Flashback'а, он стал чем-то само собой разумеющимся. А в Дилан Доге инвентарь это не просто слово, а реально используемая вещь. Во-первых это оружие, из которого по началу у вас только кулак и пистолет (впоследствии добавятся нож, сабля и дубина), а также различные квестовые предметы. Чтобы использовать предмет, нужно взять его в руку, встать напротив объекта, на котором вы хотите его использовать и нажать вверх.

Несколько слов о графике. Для игры 1992 года графика замечательная - 256 цветов, хорошо прорисованные экраны и заставки. Даже сейчас графика игры не вызывает никаких нареканий - нарисовано просто и со стилем. Музыка тоже подходящая, никаких шедевров вы конечно не услышите, но благодаря ей создается атмосфера уныния и страха. Надо сказать, что атмосферой игра сильно напоминает незабвенный Alone in the Dark.

Из плохих сторон игры с сожалением приходится отметить отвратительное управление



(увидите сами, скажу только, что даже у меня не всегда хватает терпения перепрыгивать яму по 15 минут (есть одна такая)), а также бестолково сделанные бои (если драться ближним боем, то все варианты действий ограничиваются двумя-удар, либо уклониться от удара, ужасно тупо, так что предпочтительней стрелять

из пистолета).

Dylan Dog: Through the Looking Glass

Совершенно другая игра по сравнению с предыдущей, но в своем роде тоже выдающаяся. Теперь это чистый квест без примесей с детективным оттенком плюс много мистики и загадок с историческим



уклоном. Стиль и атмосфера напоминают игры Alone in the Dark и Shadow of the Comet, здесь даже порой по-страшней, так как убийства происходят регулярно, но каждый раз это становится полнейшей неожиданностью для игрока.

Действительно оригинальная задумка, которая придает игре больше реальности и соответственно делает ее еще более страшно, то что здесь важным фактором является время. Не так как это обычно делается - здесь нет загадок на время, когда судорожно пытаешься сообразить, что нужно сделать, нет здесь сделано по-другому. Если Дилан находится в каком-то месте, то у игрока есть неограниченное время, чтобы делать что ему заблагорассудится, но если он хочет попасть в другое место (например, поговорить с инспектором и узнать от него информацию о потенциальном убийце), то тратится некоторое время. В это время могут или кого-то убить или произойти другое важное событие, так что через некоторое время может оказаться, что время безвозвратно упущено и нужно начинать снова. Загадки очень логичные, но действительно очень сложные, придется долго ходить и узнавать информацию, чтобы наконец начать понимать в чем дело.

Хотя к началу второй части, до которой я еще смог дойти, до того, чтобы сложить полную картину воедино еще далеко, хотя уже ясно кто во всем виноват.

К счастью, в отличие от остальных игр Simulmondo Through the Looking Glass поддерживает два языка - английский и итальянский, так что ничто не помешает насладиться этой захватывающей игрой в полной мере. Мои рекомендации!

Dylan Dog 1: La Regina delle Tenebre

Первая из трех похожих игр- Dylan Dog 1, Dylan Dog 2 и Dylan Dog 3. Из-за того, что были еще The Murderers и Through the Looking Glass часто происходит путаница с номерами и поэтому я привожу рядом еще и название части (на итальянском).

Эта часть - без сомнений шаг назад по сравнению с



первыми двумя. Геймплей упростился до крайности - ходишь по экранам, болтаешь с персонажами, убиваешь врагов.

Причем мало того, что из разговоров на итальянском ничего не понимаешь (хотя я уже некоторые слова выучил), так еще и помереть можно, если чего не так сказал. Не знаю о чем там на самом деле повествуется в игре, но судя по локациям это какие-то руины на Марсе :)



Dylan Dog 2: Ritorno al Crepuscolo

Прямое продолжение предыдущей части, мало того, что ничего нового не привнесено, так еще и графика оттуда скопирована (тетка-демон и враги - летающие глаза).

Игра проходит в местах неподалеку от Ада (во всяком случае огня хватает).

Dylan Dog 3: Storia di Nessuno

Надо сказать, что неигровая графика (т.е. картинки в заставках и диалогах) в этих трех частях ухудшилась чрезвычайно. Т.е. встречаются и вполне качественные, но необходимость рисовать их в большом количестве существенно ухудшает качество. Даже портреты самого Дилана Дога отличаются друг от друга так, что его трудно узнать.

В третьей части как мне кажется этот недостаток проявился в полной мере и длиннющую интерлюдию сложно дотерпеть до конца, хотя сама игра, действие которой на этот раз проходит на кладбище оформлена значительно лучше. К сожалению я так и не смог перепрыгнуть одну из ям в начале, так что о игре судить могу довольно поверхностно.

Dylan Dog 4: Ombre

Начиная с этой части стиль игры немного изменился. Теперь появились квестовые элементы, с управлением мышкой. Надо сказать нововведение очень неудачное, хотя в данной серии применяется еще более-менее к месту.

Проходит действо на этот раз в заброшенном доме, а потом в загробном мире.

Играть по-интересней, чем в предыдущие три части, хотя конечно до The Murderers не дотягивает.

Dylan Dog 5: La Mummia

Начало этой части сделано совершенно халтурно. Спрайты не состыкуются, оформление совершенно безвкусное, недетализированное. Но когда попадаешь в подземелье, сделанное в египетском стиле,

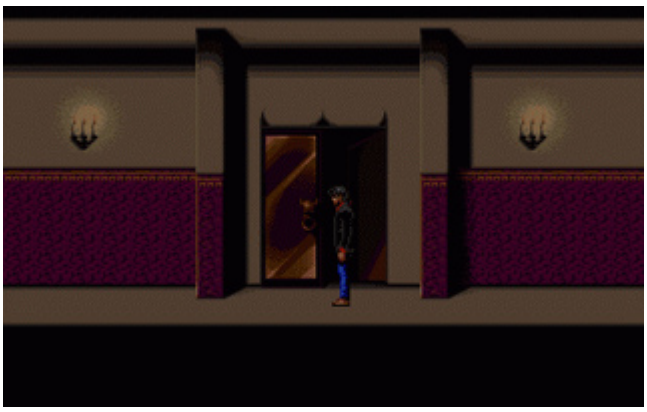


неудачное начало забывается и с головой окунаешься в атмосферу сырого подземелья и огней факелов. К сожалению одной атмосферы не хватает, чтобы вытянуть игру из категории посредственных.

Dylan Dog 6: Maelstrom

Продолжение части про мумию. Сначала Дилан ходит по лесу

(сделанному опять же
очень некачественно
- спрайты не клеются,
разнообразия ноль), затем
попадает в дом, попутно спасая



девушку от очередного злодея
(вроде бы на этот раз это
ожившая статуя, хотя могу и
ошибаться).

По этой части единственное
что понравилось, это
симпатичная девушка, больше
ничего не зацепило.

**Dylan Dog 7: Gente Che Scom-
pare**

Эта часть - первая,
сделанная в городском
оформлении, а также первая,
где встречаются знакомые еще
по Through the Looking Glass
инспектор Блоч и помощник
Дилана Гручо.

Безвкусной игру язык
назвать не поворачивается, но
интересной к сожалению тоже.



В игру наконец-то снова
введен инвентарь и надо
сказать, что он немного оживил
обстановку. Начиная с этой
части стилистика игры почти не
претерпела изменений, те же
детективные истории, где нужно
взять и использовать нужную
вещь в нужное время, причем
редко когда бывает больше
двух-трех еще неиспользованных
вещей.

Еще раз повторю, что игры
про Дилана Дога скорее следует
воспринимать не как квест/
аркаду/адвенчуру, а как
своеобразный интерактивный
комикс. Как следствие - не
надо предъявлять им завышенные
требования - они не сложные,
не длинные и много чего еще
в них нет, но в качестве
небольших интересных рассказов
перед сном они идут в
самый раз (если бы еще знать
итальянский!).

**Dylan Dog 8: La Clessidra di
Pietra**

Оформление этой части
достаточно экстравагантное
- двери разбросаны по чистому
полю, в некоторых местах
которого нарисованы часы.
Но сама игра не претерпела
совершенно никаких изменений
по сравнению с предыдущей
частью. Единственное
запутаться здесь намного
легче.

Фантазия сценаристов совсем
разбушевалась - в качестве
персонажей, с которыми
предстоит общаться выступают
летающая голова и существо с
рукой вместо ног и песочными
часами вместо головы. Дальше
к сожалению такой бред будет
встречаться еще не раз.

Dylan Dog 9: Il Male

Брат-близнец предыдущей
части. После разговора с
трупом чьей-то бабушки, Дилан
попадает в плохо прорисованный
особняк с врагами из какой-
то предыдущей части - людьми
с собачьими головами. Враги
сделаны как обычно абы как
- даже не всегда могут дать

сдачи: ты их бьешь, а они продолжают как ни в чем не бывало ходить, пока через некоторое время не сообразят, что что-то не так.



Dylan Dog 10: I Vampiri

Опять возвращаемся в город. Надо сказать, что в эту часть по сравнению с предыдущими двумя еще хоть можно как-то играть, и даже я могу посоветовать в нее поиграть другим. Чувствуется, что разработчики хоть немного над ней поработали и наконец смогли поднять качество. Игра кстати про вампиров, что не может не радовать:)

Dylan Dog 11: Il Marchio Rosso

Возвращение к абсурду - Дилана захватили странные существа, морды которых напоминают металлических крыс. Начало многообещающее - нужно выбраться из довольно неплохо нарисованной тюрьмы, что дальше к сожалению не знаю.

Кроме "сюжета" изменений замечено не было.

Dylan Dog 12: Il Lungo Addio

Начиная с этой части и до последней используется новый движок, третий по счету.

Изменений конечно немного, из существенных - добавилась опция сохранения. Также насколько я понял изменился художник-оформитель "комиксной" части, т.е. персонажей и заставок. К сожалению он рисует ничем не лучше прежнего, по большей части сплошное уродство, ну может только Гручо вышел более-менее ничего.

Из игры почти выкинули все аркадные элементы - теперь требуется только разъезжать на машине по разным частям города, разговаривать с персонажами и разгадывать "загадки". Очень глупо, особенно если учесть, что ничего толком не понимаешь. До аркадной части игры я так и не дошел (если она здесь есть), так что скриншот из диалога.

Dylan Dog 13: I Killers Venuti dal Buio

Опять болтовня и разъезды по городу с претензией на квест. Как-то скучно и неинтересно - по сравнение с Through the Looking Glass даже говорить не о чем.

Dylan Dog 14: Il Bosco degli Assassini

Немного интереснее предыдущих двух, эта часть повествует об известной достопримечательности Англии - Стоунхендже. В поселке,

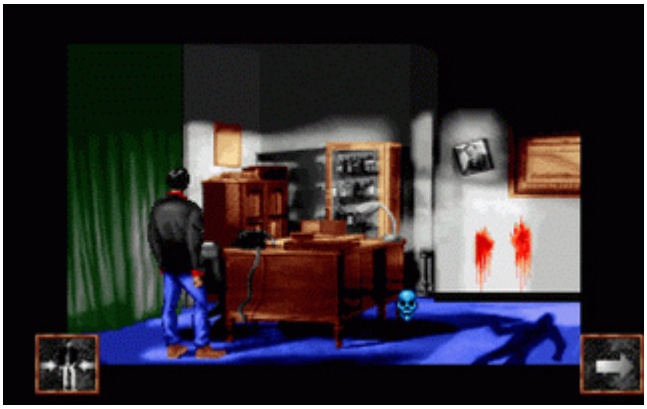


неподалеку от него начали происходить странные вещи и в результате следствия, предпринятого Дилан Догом, раскрывается несколько убийств и некий культ. Ближе к концу наконец-то появляется аркадный элемент - предстоит немного поблуждать по пещерам, где

устроили себе базу культисты.

Dylan Dog 15: Inferni

Эту часть я прошел до конца, хотя каких-либо улучшений



не заметил. Маньяк угрожает девушке, которая нанимает Дилана в качестве детектива и телохранителя.

Ближе к концу опять же есть аркадная вставка, но крайне короткая, даже не стоит о ней говорить. Вообще последние части проходятся где-то за полчаса каждая.

Dylan Dog 16: Fantasmi

Из последних частей эта порадовала больше всех. Оформление экранов просто безупречное, что в доме, что в саду. Тщательно прорисованные детали на каждом экране, удачная анимация фонов, нескучный игровой процесс - все сделано значительно качественней, чем наверное все серии с 1 по 15. Жаль, что игра получилась опять же очень короткой.

Dylan Dog 17: Il Cimitero Dimenticato

Очень похожа на 16-ую, тоже очень красивая, но короткая. Сначала Дилан попадает в город с зомби, потом на кладбище. В этой части появилась интересная задумка, к сожалению, использованная лишь в двух-трех местах. Теперь иногда недостаточно просто избивать беззащитных врагов - иногда появляется так называемый "action", т.е. вам нужно догадаться, как быстро победить врага, когда достать пистолет просто нет времени. Например, Дилан оказывается между злой собакой и зомби. Нужно нагнуться, тогда собака в прыжке вместо Дилана набросится на зомби.

Подведу итог. Серия Дилан Дог - идеальный пример того, как из интереснейших задумок талантливейшие разработчики могут получить продукт, который кроме как посредственным не назовешь. Причина в том, что Simu-mondo пытались сделать сразу очень много (за 2 года вышло около 100 игр, среди которых все 17 частей Dylan Dog'a). Совершенно очевидно, что такими темпами хорошего, качественного продукта достичь просто невозможно. К счастью пока они этого не делали, у компании вышло два несравненных шедевра Dylan Dog:The Murederers и Dylan Dog:Through the Looking Glass. Не удивительно, что очень многие, кто играл в эти игры в



90-ых до сих пор снова и снова возвращаются к ним.

Moon Stone

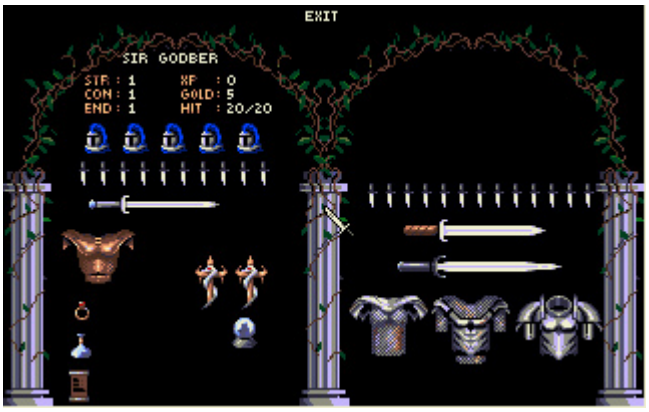
Приключения крестоносцев

Snusmumrik



Действие игры разворачивается в мрачное средневековье. Вы – один из четырёх рыцарей посланных друидом в заколдованные земли Stonehenge на поиски лунного камня. Но просто так его вам никто не отдаст. За камень придётся сражаться с невиданными монстрами, чудовищами и, конечно же, с конкурентами.

В начале игры вам предоставляют выбор между четырьмя рыцарями. Параметры у всех одинаковы. Разница лишь в том, откуда они начинают свой путь. Игровая карта разделена на 4 местности: степь, лес, горы и равнины. Каждый из рыцарей появляется в своём углу.



Ходят рыцари по очереди. Длина пути, который каждый сможет пройти за 1 ход зависит от параметра “Endurance”. Кроме Endurance есть ещё Strength и Constitution. Соответственно сила влияет на повреждения, наносимые рыцарем, конституция на количество ударов, которые ваш рыцарь может выдержать.

Вооружать своего персонажа можно мечами, кольчугами и метательными ножами. Основной источник вооружения – торговые лавки в городов.

Так же в них можно подлечиться, приобрести свитки, амулеты, кольца и прочее полезные в вашей деятельности штуки; поиграть в кости; пообщаться с одноглазым магом, который за небольшой взнос может прокачать один из ваших параметров. А может и не прокачать (какое настроение будет).

Вся карта усыпана изображениями сундучков. В каждом из них могут находятся деньги, вещи, оружие, магические свитки или ключи. Чтобы насладиться всеми этими богатствами вам придётся сразиться с охранниками этих сундуков. Самое главное – ключи. Их тоже четыре. Они разбрасываются по сундукам случайным образом, но каждый в своей местности. Один в лесу, один в горах и т.д.

Когда вы подходите к сундуку, включается режим боя.

Надо сказать, бой довольно кровавый. Но для слабонервных предусмотрен режим отключения крови. Управляется рыцарь клавиатурой. Менять клавиши управления нельзя, но они расположены удобно (num pad

+ Enter для первого игрока и w,a,d,x + Tab для второго). Удары наносятся комбинацией Fire+одно из направлений. Существует 5 различных ударов, два блока и метание ножей. Удары различны по направлению, скорости нанесения и силе.



В каждой из местностей вы встретитесь с разнообразными противниками и при определённой сноровке одержите победу.

Или не одержите.

Но не расстраивайтесь. Чтобы умереть окончательно, вам надо погибнуть аж пять раз в подряд. Это довольно сложно. Тем более что всегда можно вернуться к друиду, который вас послал, и за умеренную плату, в виде жертвоприношения, восстановить жизнь.



За победу вы соответственно получаете содержимое сундука и опыт. Опыт можете потратить на прокачку параметров по своему усмотрению. Но учтите: чем выше ваши параметры, тем сильнее враги и тем их больше.

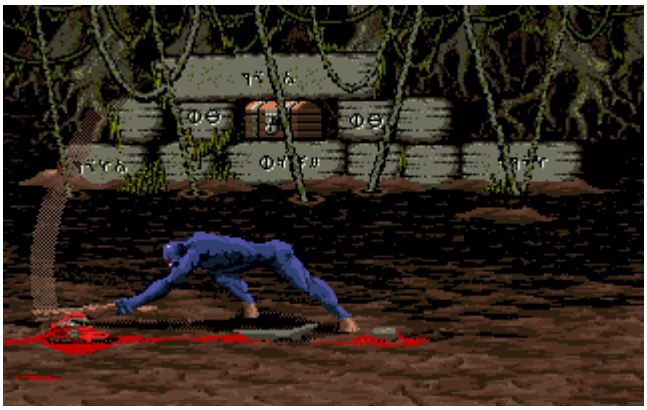
Примерно через пять игровых дней над головами ваших рыцарей начнёт проноситься невнятное красное очертание дракона. И будьте уверены – это он и есть. Периодически нападая на одного из вас он будет всячески пытаться испортить мирные будни рыцарского средневековья. Будет жечь огнём, бить лапами, кусать и даже глотать вас. Но ваша крепкая рука и острый меч однажды лишат его возможности производить все вышеупомянутые действия.

Когда соберёте все четыре ключа и наберётесь достаточно смелости, отправляйтесь к древним развалинам в центр карты. Там вас всю игру ждала главная ведьма, охраняющая тот самый камень, который зачем-то понадобился друиду. Жестоко расправившись с ней, вы естественно захотите вернуть камень друиду… Но не тут то было! Мало того, что он и так подверг вашу жизнь смертельной опасности, так теперь он заберёт камень только в полнолуние! И вот вы ходите вокруг убежища друидов, проматываете время, отбиваясь на этот раз от других рыцарей, которые почуяли халяву. Но рано или поздно полнолуние настаёт и тогда щедрое вознаграждение ожидает вас. Друиды вознесут лик вашего рыцаря в созвездие и запечатлеют его там навеки. И по сей день, глянув



на ночное небо, вы можете разглядеть там физиономию мужика в забрале.

Некоторые технические характеристики.



Графика неплохая, особенно для 92 года. Нарисовано всё довольно красиво, разрешение стандартное для того времени: 320x200, 256 цветов.

Звук Sound blaster/ adlib/ pc speaker. Но при отсутствии даже намёка на setup игра сама выберет, чем разговаривать. И если вы не юзаете эмулятор



– скорее всего это будет всеми любимый speaker. Музыкальное сопровождение хорошее, но на редкость скудное. Появляется только в городах и во время анимационных вставок.

Управление удобное, рыцарь слушается без лишних вопросов.

К несомненным плюсам можно отнести возможность multi-player игры аж четырём игрокам (только hotseat). Если играете один – за трёх остальных рыцарей играет компьютер.

К минусам можно отнести то, что игра относительно короткая, при хорошем умении драться проходится за час.

В целом, если вы понимаете толк в играх и цените не общепринятые попсовые параметры вроде визуальных 3D эффектов, а интерес, который программа пробуждает своей атмосферой, то эта игрушка, несомненно, для вас.

Prince of Persia



Тайны персидского двора

Quester

Пишу я Вам, разлюбезная моя принцесса Персии из подземелий Вашего уважаемого и почитаемого лично мной и еще тысячами его подданными, папеньки. Ваш добрый друг семьи визирь падишаха имел честь лично приказать бросить мое пока еще живое (за что ему огромное спасибо) тело в казематы, что под дворцом. Ощущения, скажу я Вам, не из приятных, в темнице присутствует сырость, душность и вообще, как то неуютно здесь. Посему просьба у меня к Вам большая, подсобите, похлопочите у папеньки, пусть сменит гнев на милость и назначит новое наказание за провинности мои в виде пребывания в спальне Вашей ненаглядной светлости. P.S. А визирю передавайте мои приветы, я на него не в обиде, знаю, что работа у них такая, пакости и подлости простому люду строить.

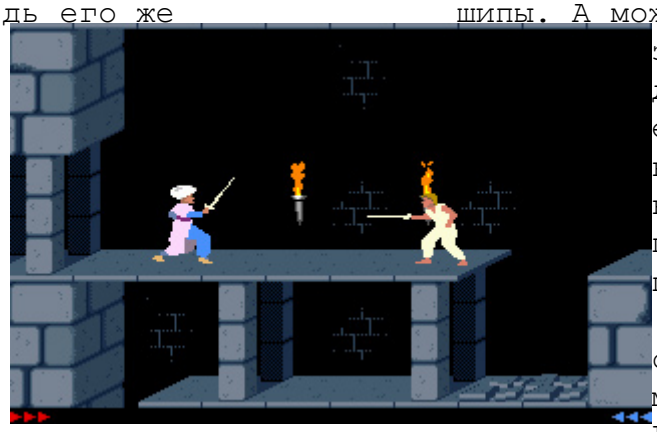


Доброго здравия Вам, прекраснейшая из принцесс. Жаль, что папенька Ваш оказался слишком тверд, видимо придется собственными силами выручать себя из сложившейся ситуации. А вообще, подземелья у вас неплохие, просторные, опять же кругом факелы висят, освещают путь несчастным узникам. Одно плохо, юмор у вашего визиря довольно своеобразный, строить такой жестокий лабиринт не пристало к лицу современному человеку, в моде нынче гуманизм и телевизор в одиночной камере. Благо, соплеменник мой, почив от голода и холода, оставил после себя клинок. Будет чем разделывать крыс и тараканов, да и в зубах поковыряться можно, благо сталь дамасская, крепкая.

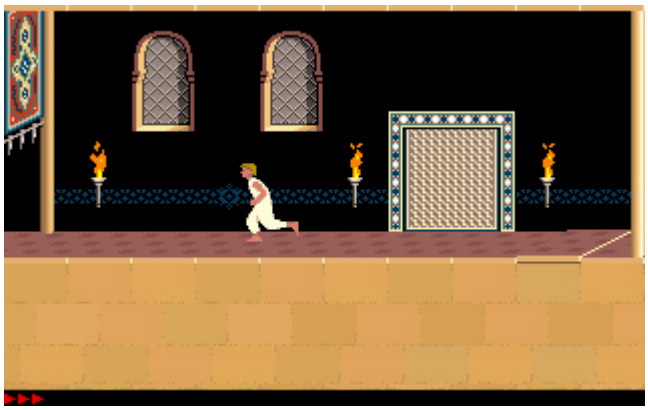


И Вам не хворать, дорогая моя принцесса. Опять же я по поводу вашего визиря, что Джаффаром зовут. Нельзя, нельзя так над людьми измываться. Это надо же удумать, шипы встроить в пол. А если кто наколется ненароком? Опять же, железные зубчатые пластины – вызовите наконец электрика,

пусть проводку починит. Нет никакого сладу с ними, прыгают туда-сюда что твоя гармошка. Мне то ладно, но ведь его же стражники страдают, природная глупость, граничащая с идиотизмом. В итоге получаем гору мяса, лужи крови, работа на день для полотеров обеспечена. Нехорошо это, заботиться надо о своих людях, условия им создавать для работы. В отпуск, к морю отпускать опять же. Пусть задумается о кадровом вопросе.



Свет моих очей, что такого сделал я Вам, что вы ко мне тварей таких посылаете в помощь. Позор моей рыжей голове, где же это видано, чтобы грызуны подлые вроде мыши помогали благородным узникам? Мало того, что отъелась эта тварь так, что плиты трещат, так еще и догадливая не по росту. Все сто стражников подземелья смеялись так, что полопались, как мыльные пузыри. И какой из меня после этого геройского поступка принц? Вы бы еще верблюда двугорбого прислали, чтобы заплевал всех.



Папаше своему привет передавайте, добрался я таки до дворца его. Красиво строят, добротно. Сразу видно, не жалел средств. Одно непонятно – как вы сами то по залам своим передвигаетесь? Отличий от подземелья никаких, те же ловушки и западни. От одного крыла до другого добираться добрых полчаса, и это если еще повезет, и не попадешь в шипы. А может и плита какая зажаться и намертво дверь закрыть. А если по нужде нужно выйти? Непродуманно как-то. Вот стану принцем, все здесь по другому будет…

Скажите визирю своему, пусть с магией завязывает. Где это видано, мою же тень на меня и насылать? От испуга и по глупости похлестался с ней, пока не понял, что напрасно это. Магическая, однако, вещица. Не доведут до добра все эти ухищирения. Был у нас один маг в… хотя, об этом не будем, рано Вам еще рассказы такие слушать, не для нежных женских ушек они. Да, и скажите визирю, пусть стражников своих кормит, а то совсем скелетами стали. Боязно конечно, но все же жалко их, тоже люди, пусть и злые очень.

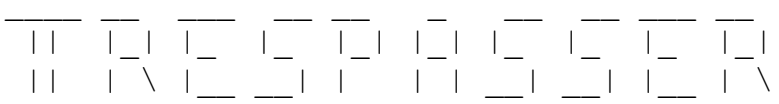
Зрасьте пожалуйста. Так и не поделили мы с вашим Джаффаром, кто сердцем Вашим владеть будет. Пришлось устроить честную дуэль и объяснить товарищу зачем Сережка усы сбрил. И вот стою я уже у Ваших покоев, оглядываю все те же хитроумные устройства, дабы открыть Вашу дверь. Думается мне, что эту часть дворца переделывать мы не будем, мало ли что, вдруг придется в дальний поход уехать или командировку какую, а доверия у меня к вам после мыши той нет никакого…

ШАГИК

Вспомнитете времена, когда информация об играх по крупицам собиралась из различных источников, таких как Фидонет, Компьюсерв и подобных. Все, что могли вам предложить - прохождение игры, составленое наспех, на память, вчера играл вроде, а сегодня уже непомню, кажется это проходится так, и так далее... Вспомним , что значит "солв"? Получите, без правки, так, как оно было. p.s. Что такое "Шагик"? Все очень просто ...

DreamWorks
INTERACTIVE

presents



Нарушитель границ заповедника/
Браконьер

Англо-русский Словарь
проф. В. К. Мюллер

Оглавление:
~~~~~~~~~~~~

[] Системные требования
[] Несколько общих советов
[] Прохождение
[] О переводе
[] Первый уровень
[] Второй уровень
[] Третий уровень
[] Четвёртый уровень
[] Пятый уровень
[] Шестой уровень
[] Седьмой уровень
[] Восьмой уровень
[] Коды
[] “Проблематичные” коды
[] Переключение уровней
[] Как находились коды
[] ФИЧА ОТ aRTi-9
[] Ловите благодарности

Системные требования:
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~

- Windows 95/98 (вроде должна пойти и под ME и XP)
  !!! Обратите внимание! Игры НЕ ПОЙДЁТ под Windows NT/2000/2003! !!!
- P166 (PII 266 Рекомендуется)
- 32MB Ram (64 Рекомендуется)
- Размер Игры на винчестере в зависимости от выбора установки:*
  1) Minimum - 120.0 MB: [Минимальное использование дискового пространства]
      Lowest possible
    amount of disk space
          to use
  2) Typical - 196.0 MB: [Быстрая загрузка Игры]
   Fastest loading of the

game
3) Maximum - 418.0 MB: [Быстрая загрузка Игры и любых уровней]
Faster loading of the
game and individual
levels
* Размер Игры, которую Вы установили, обратно пропорционален времени загрузки уровней.
- DX 6.0 (находится на диске с Игрой) или выше
- Обязателен манипулятор “мышь”!
- Рекомендуется 3D ускоритель!
- 10x скоростной CD-ROM (или выше)
- Звуковая карта рекомендуется...
- Официальный сайт Игры: http://www.trespasser.com
- Все желающие могут скачать заплатку весом 36 618 633 байт:
http://www.trespasser.com/patch/PatchFull.zip
(как бы это не казалось смешно, но на момент завершения статьи сайт закрылся... так я заплатку скачать и не успел...)
Но зато, заплатка отлично качается отсюда:
ftp://3dgamers.in-span.net/pub/3dgamers3/games/trespasser/patchfull.zip
Советую не “раскатывать губу” и закатать её обратно - заплатка ставиться ТОЛЬКО на родную (оригинальную) АНГЛИЙСКУЮ версию Игры...

Мне как-то удалось запустить Игру на Pentium 75 с 16 MB оперативки... не советую Вам этого делать, если действительно хотите насладиться Игрой.

ВНИМАНИЕ!!! ИГРА SINGLE-PLAYER ONLY!!!
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО РЕЖИМА - НЕТ!!!

Несколько общих советов:

1) Первый совет (он же главный) состоит в том, что Вы можете наплевать на описание, и приняв к сведению, что ни карточки, ни пароли Вам не нужны, если Вы просто притащите и навалите груду ящиков у препятствия (допустим забора) и перепрыгнете его! Это срабатывает ВСЕГДА! Я так первый раз Игру и прошёл...
2) Берегите патроны. Если МОЖНО УБЕЖАТЬ от динозавра значит от него НАДО УБЕЖАТЬ. Патронов на некоторых уровнях катастрофически не хватает (особенно, если Вы играете первый раз)!
3) Вы можете носить при себе ТОЛЬКО ДВА предмета: один в кармане, другой в руке. Если нашли несколько пушек и Вам надо все унести, то можно брать пушку кидать (НЕ БРОСАТЬ!) дальше по ходу движения, потом подходить подбирать и кидать дальше. Неудобно, долго зато больше двух пушек под рукой.
4) Т-Рекса, как это не странно, убить из обычного оружия нельзя! Обратите на это внимание! Вы просто зря потратите все патроны!!! Убивается эта тварь ТОЛЬКО из стационарных пулемётов (которые

нельзя взять с собой)! Есть ещё пушка с красным прицелом (в ней всегда четыре заряда, когда берёшь, появляется на шестом уровне), так вот, только с помощью её можно убить Т-Рекса.

5) Забирайтесь как можно выше. Заходите в здания или прячьтесь за деревья. Так от Вас будет трудно откусить лакомый кусочек. Вести обстрел из дома, не дёргаясь, спокойно - куда легче. Внимание! Из-за глюков программы иногда морда (часть) пролазит сквозь стену и может Вас цапнуть! Держитесь подальше от внешних стен в зданиях!
6) Рапторы быстро бегают, но убиваются элементарно. Просто (особенно если Раптор один) стойте и, зажав клавишу управления рукой, нацеливайтесь. Если Раптор столкнулся с Вами, то оружие выпадет из рук! То же самое произойдёт, если Вы подошли близко к препятствию! Иногда, кстати, после нанесения Раптору критических повреждений он начинает удирать прихрамывая. Не догоняйте его, если Вам туда, куда он ушёл, не надо (например, в начало уровня)! Он убежит далеко прежде чем очухается. Вы успеете за это время уйти. Если же Вам надо туда вернуться, то добейте его! Это суровая правда Игры, так как он восстановится и на него придётся тратить ещё сколько-то патронов вместо последнего выстрела!
7) Так как Игру решили приблизить к реальности количества патронов и жизни Вы не найдёте. Патроны изредка говорит “внутренний голос” и если Вы забыли, сколько залпов осталось, просто бросьте и поднимите оружие или положите и выньте из кармана. Здоровье располагается в виде сердечка на левой груди (татуировка), чтобы его посмотреть наклоните голову вертикально вниз. Если у сердечка только контуры, то есть оно под цвет кожи, то всё в порядке. Если оно красное, то от степени покраснения зависят Ваши повреждения. Если там изображено сердце, обмотанное колючей проволокой, то Вы умерли... Если Вы получили какие-либо повреждения - подождите немного и к сердечку вернётся его первоначальный цвет! Аптечек в игре - нет.
8) Драться в Игре можно всем, что можно поднять. Просто возьмите предмет в руку и нажмите “стрелять”. Правда, это не очень эффективно, однако, я как-то раз забил Раптора увесистым камешком. Хотя он меня сильно покусал, но так как он был один я, смог восстановиться. Если кончились патроны и запасной пушки нет, то отпустите клавишу огня и снова нажмите, тогда Вы добьёте динозавра винтовкой по морде. Помогает. Сам проверял.
9) Игра не обрабатывает динозавров, чтобы не загружать процессор пока Вы не подошли достаточно близко. Так, что старайтесь обойти их как можно дальше и тогда они даже “не выйдут из комы”. Но люди делавшие Игру хитрые и большую часть динозавров Вы обойти всё равно не сможете. Уровень так построен.
10) Не трогайте травоядных! Чтобы завалить хотя бы одного Вам потребуется много патронов. Тем более что некоторых хищных динозавров можно обойти пока они с этим травоядным разбираются.
11) Про то, что падать с большой высоты не надо я говорил? На уровнях где есть выход к воде (морю) не подходите близко! Так как вода в Игре не проработана (то есть подводное плавание и вообще подводный мир), то Вы умрёте, выйдя на пляж даже с очень пологого склона! Вот так нехорошо...
12) Вместо клавиши “Идти вперёд” в настройках управления поставьте “Бежать вперёд”, так как в Игре прогуливаться Вам нигде в основном не дадут. Да и просто сто лет идти будете.

13) Управление в Игре: клавиатура + мышь. Полностью перенести управление на клавиатуру - НЕЛЬЗЯ, так как отсутствуют функции “Поворот вправо”/”Поворот влево”. Поворот и обзор только на мышке! Рекомендую для неё следующую раскладку (для правши): левая клавиша - “Управлять рукой”, правая - “Взять/Бросить предмет”. И ещё! Стоя Вы не поднимите предмет лежащий на земле. Приседайте.
14) Как бы это не смешно казалось, но динозавра, во всяком случае Раптора точно можно убить, кинув на него сверху (допустим с обрыва) камень. Если точно попасть по нему, то он умрёт! Даже небольшим камешком!
15) Некоторые динозавры мрут по беспределу. Так Раптор, разбежавшись и запнувшись о камень, падает и погибает! Используйте это! Встаньте так чтобы на пути Раптора к Вам было какое-нибудь небольшое препятствие!
16) Не тащите оружие с собой на следующий уровень! Вы всё равно начнёте его БЕЗ ОРУЖИЯ! Так начинается КАЖДЫЙ уровень...
17) Если Вы не можете прочитать надпись или код (это на некоторых 3D ускорителях бывает), то ВЫКЛЮЧИТЕ 3D ускоритель (или “Первичный видеодрайвер Display”) прочитайте и включите снова... Это делается в “Меню->Опции->Видео>-Новый видеодрайвер”. Поставьте там на время “3D Driver Name: Trespasser” (подсказка внизу).

Собственно я даже и не знаю, что ещё сказать... Наслаждайтесь игрой и не забывайте, что если Вы прошли уровень, без моего описания, то можете туда заглянуть и посмотреть, всё ли Вы на уровне обошли. Да кстати! Моё прохождение рассчитано на прохождения уровня в максимально короткие сроки! Если Вам понравилась Игра ОБЯЗАТЕЛЬНО обходите (если не мешают хищные динозавры) ВЕСЬ уровень! Вы много чего интересного услышите и увидите...

Прохождение:

[STOP]

О ПЕРЕВОДЕ

!!!!

Если Вы счастливый обладатель диска с этой игрой и она у Вас пиратская-русифицированная, и называется “Нарушитель”, да ещё, к тому же, перевод фирмы “Седьмой Волк Мультимедиа”, то Вы - несчастный человек. В этом переводе:
- Нет ОГРОМНОЙ части звуковых эффектов (шаги/стук ящиков/бочек/и т.д).
- Музыка обрывается, проиграв пару-тройку секунд (но не всю мелодию).
- На третьем уровне глючат текстуры оружия и динозавров, а четвёртый - полный глюк. Правда, начиная с пятого, всё возвращается в норму.
- Вы становитесь обладателем гнусаво-противного голоса (не в обиду, конечно, этому человеку), которым говорит Ваша героиня (про тот страшный голос, вещающий о количестве патронов, я вообще деликатно умолчу).
- На седьмом уровне есть момент, где Игра весело “вылетает” (я описал как это можно обойти).
- Восьмой уровень (последний) вообще не загружается...

Для тех, кто хочет сравнить ощущения - найдите в Интернете демку этой игры весом в 31 214 964 байта (tpassdemo.zip). Там всего один короткий уровень, который весьма заставляет пошевелить мозгами (там ещё и коды не работают).

После всего этого с сарказмом разглядываешь надпись на диске - "Лучшая локализация"...

Я, вот, знаю, что при переводе "Half-Life" ребята из "Седьмого..." неплохо постарались. Во всяком случае, актёров классно подобрали. Порой даже создавалось впечатление, что люди озвучившие оригинал взяли и заговорили по-русски... Но не обошлось без косяков. Перевод местами аляповатый, а последнюю фразу профессора, который запускал реактор для перемещения в иной мир, вообще не перевели. А чего стоит название главы - "ИНТЕРЛОПЕР". Достаточно заглянуть в словарь, и не морочить людям голову, а перевести как "ВМЕШАВШИЙСЯ В ЧУЖИЕ ДЕЛА". Но добило меня не это, а фраза, которая в оригинале переводилась как "МЫ СТАЛИ ВРАГАМИ". Перевели её, несчастную, совсем круто (оригинал: "WE'VE GOT HOSTILES"): "У НАС ЕСТЬ ГОСТИНЕЦ!" Вероятно, "враги" и "гостинцы" - это одно и то же. Хотя это не все "косяки". В названии нескольких глав не хватало букв, а некоторые, особо злостные, буквы вообще не вырисовались, пока не включить 3D-ускоритель... Короче был ещё перевод "Half-Life" "Фаргуса", но даже пункты меню они такими, как в Игре, не смогли сделать. Я молчу уж про квакающие голоса. У "Фаргуса" "Unreal: Return to Na Pali" и "Unreal Tournament" неплохо получилось перевести: и голоса на месте и текст ничего (хотя "ничего" - это я похвалил, в данный момент я пытаюсь это самое "ничего" исправить, которое оказалось вовсе не "ничего", а "о-го-го!"; да и БОЛЬШУЮ часть фраз они и вовсе вырезали)... Что-то я отвлёкся... Вернёмся к "Trespasser".

!!!!

[PLAY]

Первый уровень.

Начнёте на пляже. Шуруйте вперёд, пока не дойдёте до камня. Разбегайтесь и прыгайте на него. Поднимайтесь выше. Когда дойдёте до развалин можете взять банки с краской и попрактиковаться в кидании. Этот навык ещё пригодится. Идите дальше. Если хотите, то у вторых развалин можете взять ломик, запрыгнув на наклонную доску и забравшись на бетонное строение. Можно и просто запрыгнуть с начала стенки. Смотрите! Тут физика хорошо проработана. Доска может упасть.

Совет: На противоположном здании есть ящик. Если сбить его мегафоном, то вместе с ним вниз упадёт пистолет, который на нём лежал. Хотя, скоро Вы и так возьмёте оружие...

Теперь слазьте идите дальше, пока не надо будет поворачивать налево. Идите к забору. Около него стоит бетонное строение. Если забраться на самый его верх и у последней стенки дойти до конца - услышите реплику. Подойдите к забору. Дверь не открывается. Попробуйте "напрыгнуть" на неё и она вывалится во внутрь. Слева за дверью лежат два магнума, кольт и шотган. Рекомендую шотган и кольт. Там, кстати, ещё стоят банки из-под краски. Странно стоят да? В ряд... Можете потренироваться в стрельбе. Только оставьте патронов!!! Там ещё пушки Вам пригодятся! Идите дальше. Следующая дверь забора открывается. Выбросите пушку из руки и откройте дверь. Эта дверь ОТКРЫВАЕТСЯ, а не

вышибается. Пихайте правый угол. Потом вернитесь и заберите брошенное оружие. Идите по колее. Всё время смотрите вправо. Скоро там появится грузовик (не тот, что рядом с рекламным щитком, а после!). Спуститесь вниз и подойдите к нему. В кузове на верхнем ящике лежит винтовка. Можно собирать в "лесенку" ящики, чтобы запрыгнуть в кузов, а можно пистолетом выстрелить по винтовке и она упадёт к Вашим ногам. Бросайте пистолет берите винтовку. Идите дальше. Когда пройдёте травоядных, то на дороге заметите стоящие друг на друге ящики. Столкните их в овраг и пододвиньте. Теперь перепрыгивайте по ним на другую сторону оврага. Когда дойдёте до следующей канавы - посмотрите на землю. Заметили? Берите камень и кидайте в ящики наверху этих больших. Когда они упадут составляйте их и идите на "тот берег". Вот зачем я просил Вас на развалинах потренироваться в кидании. Когда перебрались, соберите всё оружие, так как Вас тут могут схавать. Сохранитесь. Идите дальше. Когда дойдёте до поляны, двигайтесь в сторону наклонной доски в её конце и не забывайте смотреть влево. Там будет Раптор. Прицельтесь, прежде чем выстрелить! Из шотгана на Раптора надо НЕ БОЛЕЕ ДВУХ ВЫСТРЕЛОВ!!! Не тратьте патроны! Лучше загрузитесь! Быстрей научитесь. Дайте подойти ему маленько поближе... Когда отправите пресмыкающееся туда, где оно уже миллионы лет назад должно было быть, посмотрите на наклонную доску. Зайдите под неё и подпрыгните (возле дальнего угла). Теперь быстро идите к другой стороне и как только она коснётся земли запрыгивайте на неё! Бегите вверх и прыгайте на последних шагах. Может потребоваться несколько попыток. Если Вы ухитрились потратить ВЕСЬ или часть своего боезапаса (например, полностью одну пушку), то тут можете из ящика справа взять кольт. Да, кстати, если Вы увидели где-то такие ящики, то знайте, что в них всегда лежит оружие. Идите дальше. Тут тоже на поляне, справа в листве, прячется Раптор. Можно его убить, а можно пробежать дальше и запрыгнуть на лестницу здания. Теперь, когда Вы оказались на верху, прыгайте на плиты. Не бойтесь: напряжения тут нет и не будет. Идите по плитам. Видите забор внизу? А дверь? То-то! Она не открывается! Идите по плите, пока не дойдёте до провала. Перепрыгивайте с разбегу. Если упадёте, то поранитесь, но не сильно, а если там Раптор бегает, то он Вас добьёт. Перепрыгнули? Идите на:

Второй уровень.

Начнёте спиной к двери в заборе, которую Вы видели сверху, в первом уровне. Слева белый ящик, в котором пистолет. Не брезгуйте. Где-то тут справа бегает Раптор. Увидите - застрелите. Идите вперёд. После небольшого холма увидите травоядного. Идите дальше вдоль правого края. Подойдите к камню. Теперь выманите оттуда Раптора и подманите его к травоядному. Пока они выясняют отношения - бегите дальше. Тут будут навалены плиты, а наверху ящики. Берите камни и скидывайте их вниз. Когда все окажутся внизу, пододвиньте к стене канавы и выбирайтесь наверх. Идите дальше. На поляне Вам встретится ещё один травоядный. Его начнут атаковать спустившиеся вниз, в долину, Рапторы. Не мешайте им и сматывайтесь. Если пойти налево - придёте к реке, где будет вставка. Если на право, там, через некоторое расстояние, будет тупик и перевёрнутый джип с двумя шотганами. Рядом пасётся травоядный. Идите прямо или возвращайтесь, если куда-то свернули. Там будет красный дом. Обойдите кругом. Где-то сзади за камнями есть Раптор.

Замочить. Входите в дом. Поднимайтесь на второй этаж найдите комнату с дыркой в полу (направо от лесенки). Перепрыгивайте её (может потребоваться некоторая сноровка) и берите автомат.

Совет: Перед тем как идти в дом выгрузите всё оружие на улице. В доме оно Вам не понадобится, а оружие, которое Вы тут найдёте надо или брать с собой или ВЫКИДЫВАТЬ на улицу, так как если Вы его кинете на первый этаж чтобы потом подобрать, то оно может "застрять в полу" (глюк программы) и Вы можете его НЕ ВЫТАШИТЬ!

Подбирайте автомат и пихайте за пазуху. Идите на первый этаж. Найдите на первом этаже шкаф с книгами. Тут будет задачка посложней. Вам надо взяться за книжный шкаф. На самом деле тут дверца. Попытайтесь её открыть. Если открыли, запрыгивайте внутрь (с разгона) или дотянитесь до автомата внутри. Этот автомат - мощная штука. В шкафу-секретке ещё лежит слиток золота. Он Вам не нужен. Вы всё равно его не поднимите. Просто так... Для красоты. Выходите из дома и решайте, какое оружие брать с собой. Идите от дома (там есть место, где стоит миниатюрный фонтанчик, так вот от него спиной к входу) влево. Там скоро будет наклонная дорога надземки. Прыгайте по ящикам и запрыгивайте на неё. Идите вперёд, потом спрыгивайте на ящики. Убейте Раптора. Прыгайте вниз и идите вперёд. Там будут большие ящики. Сбивайте с них автомат и маленькие ящики, стройте их и запрыгивайте на овраг дальше. Идите вперёд. Тут стоит белый ящик. В нём пистолет. Когда начнёте спускаться вниз обратите внимание на травоядного с длинной шеей и двух Рапторов на него наседающих. Где-то есть ещё два Раптора. Бегите к машине с лестницей. Рядом на ящике есть пулемёт. Тут два пути. Либо Вы сверху расстреливаете из обычного оружия Рапторов или из пулемёта на ящике (только смотрите, чтобы в "хвост" не зашли) и идёте вдоль "дороги" надземки, либо (если нет патронов) прыгаете по плитам сверху (иногда, чтобы перепрыгнуть, надо залезть на ящик...). В любом случае Вам надо добраться до провала и перепрыгнуть его (если Вы шли понизу, то вскоре наткнётесь на плиту, по которой можно подняться наверх). Идите по "рельсам" сверху. В принципе можете и снизу... Только там три Раптора. Когда подойдёте к провалу - перепрыгивайте. Кстати! Если есть оружие - можете его выкинуть/потратить. Это уже конец уровня. Или оставьте до последнего провала - там может возникнуть загвоздка и придётся убить Раптора внизу.

Совет: Раптора можно убить и скинув на него какой-нибудь ящик сверху. Только вот вопрос в том, попадёте Вы или нет...

Слева будет будка, на которой лежит винтовка. Запрыгнуть туда по-моему невозможно. Сбейте, если совсем приспичит, винтовку на землю выстрелом или предметом. В принципе Вы можете расстрелять всех Рапторов и спокойно пройти низом, не прыгая, как сайгак, поверху. Там будет плита, по которой можно будет забраться наверх. Теперь разбегитесь и прыгайте на ящик. С него - на те, что выше. Потом по высоким до конца. Если попали в провал между ящиками - придётся падать и начинать прыгать сначала. Когда попадёте на последний ящик, прыгайте на "рельсы" надземки и идите к деревянной доске на них лежащей.

Третий уровень.

Начнёте как раз в той канаве, куда Вы шли на прошлом уровне. Уровень

очень однообразен - практически только в конце Вы выйдете на волю из этой канавы. Вместо того чтобы идти вперёд, повернитесь назад и посмотрите, что там есть. Мотоцикл Вас не интересует, он всё равно не работает. Около камня лежит автомат. Обязательно возьмите его иначе придётся мочить Рапторов как первобытному человеку мамонта - камнем. Идите вперёд. Когда повернёте, недалеко от Вас в овраг свалится Раптор. Полейте его водой (замочИте). Когда он станет достаточно мокрым, идите дальше. Вы наверно убьёте ещё двух Рапторов прежде чем дойдёте до грузовика. Прыгайте в кузов и разживайтесь автоматами. Прошу обратить Ваше внимание на то, что на этом уровне Вам будет ОЧЕНЬ не хватать патронов. Если Вы будете их не экономно тратить, Вам придётся пользоваться приёмом карате № 255 под названием "измотай противника бегом". Больше на этом не будем заострять внимание. Идите дальше. На одном из поворотов Вы встретите помимо обычного Раптора ещё и Красного Раптора. Ничем он от обычного не отличается, кроме красных пятен на шкуре (окраска такая), бОльшим нанесением ущерба за один "укус" и скоростью передвижения... Всего-то. В одном месте (поворот) на земле лежит пистолет. Это, чтобы Вы могли понять, что за поворот. Такая ориентировка как пистолет Вам поможет. Так вот. Берите его. Не мешает сохраниться. Знаете, как убить Раптора одним выстрелом из пистолета? Нет? Тогда слушайте. Аккуратно поворачивайте. Теперь, когда Вам стал виден Раптор - поднимите глаза наверх. Там, на камне (как он туда попал???) над каньоном висит джип. Стреляйте в него. Не больше одного выстрела! Он упадаёт и убьёт Раптора (если не убил, то есть упал мимо - загружайтесь). Когда после этого в одном месте Вы подлезете под бревно - знайте, что скоро (буквально через пару поворотов) Вас ненадолго выпустят из канавы, чтобы... снова туда запихнуть. Когда края оврага вдруг начнут резко опускаться - будьте наготове. Посмотрите на поляну. Там тусуются Рапторы и... Т-Рекс.

Совет: Гм... Это не совет... Это предупреждение: если Т-Рекс Вас укусит хотя бы один раз - то Вы труп. Даже с полным здоровьем. Поэтому берём руки в ноги и БЕГОМ!

В конце поляны есть травоядный. Если за Вами поманились постарайтесь пробежать так, чтобы он попался на пути хищников к Вам. Видите фиолетово-чёрный каньон? Вам туда. Как будто в нефти... Внутри лежит... вернее стоит джип. Тут можно взять пистолет и поглазеть на... косточки какого-то чувака. Кстати, если взять череп (что Вы морщитесь? он же не настоящий...) в руку, то главная героиня берёт его почему-то большим пальцем прямо в глазницу... Хм. Ну и юмор. Прямо как шар для буо... уо... линга. Короче игры, где надо шаром кегли сбить.

Совет: Если кроме пистолета ничего нет - возьмите за пазуху камень... Пригодиться.

Идите дальше. Выйдете на небольшую просторную секцию каньона и... мочите из пистолета Раптора перед Вами. Теперь БЫСТРО бегите и прячьтесь за чей-то здоровый позвоночник с краю. Тут ещё набегут желающие "перекусить" в количестве двух штук. Если смотреть сквозь позвоночник, стоя у стены (я думаю, что прятаться с противоположной стороны не разумно, не так ли?), то если взять чуть левее на горке, такой небольшой, лежит автомат... Только весь прикол в том, что до него Вам не дадут добежать. Там почему-то подняться трудно... В общем, я рекомендую выждать время и, когда Рапторы будут сзади, быстро бежать туда откуда они пришли. Они за Вами после нескольких поворотов вследствие своих габаритов (особенно в туннель) не побегут. Когда Вы

выберетесь из туннеля, Вы окажетесь на кромке перед большим оврагом. Там тусуются три Раптора. Если Вы видите только двоих - не отчаивайтесь. Третий там точно есть. Надеюсь, Вы ещё не выкинули камень, который я попросил Вас взять (или Вы им уже всех Рапторов уделали?)? Теперь осмотритесь. Если Вы ухитрились взять автомат, про который я Вам говорил, можете расстрелять Рапторов из него. Если нет или не хватило патронов, то слушайте. Тут на кромке лежат камни и... каска. Но вы на неё всё равно внимания не обращайте. На себя не наденешь. Берите камни и бросайте в динозавров. Согласен, что сразу Вы их всех не убьёте, но точное попадание - и один готов.

Совет: Внизу валяются кости (рёбра, если быть точным) какого-то динозавра, так вот, Вы ходите по кромке так, чтобы Рапторы об них запинались... Если хоть один на приличной скорости пытаясь напрямую к Вам идти, запнётся - то он уже не жилец. Я так после десяти минут хождения “убил” двоих. А третьего шапк... камнями забросал.

Вобщем, рано или поздно, но Вы всё равно должны спуститься вниз. Найдите пологий склон. Когда начнёте подниматься на другую сторону - увидите вертолёт. Это из-за того, что он разбился, тут всё сгорело. Рядом с ним подберите оружие. Идите дальше. Когда снова под ногами окажется зелёная почва - оприходуйте двух Рапторов. Поднимитесь по левой стороне склона наверх. Там будет бревно через пропасть. Чтобы по нему пройти, обойдите дерево справа (если взглянуть вправо, то открывается отличный вид на каньон где Вы только, что видели разбитый вертолёт). На той стороне Раптор. Либо ждите пока он попрёт к Вам и свалится в овраг, либо застрелите (если есть чем). Прыгайте на бревно. Теперь идите до “чёрных ступенек”. Вам нужно забраться на самый верх. Прыгайте по ступенькам. Когда будете наверху - берите пистолет (а он, что тут делает???). Теперь сохранитесь и кидайте его вниз. Следуйте примеру пистолета. Вы должны попасть в “лужу” внизу. Если не попали... Загружайтесь.

Совет: Если пистолет попал в воду - Вы его не достанете! Загрузитесь и киньте его куда-нибудь на сухое место.

Подбирайте пистолет и бегите вниз. Быстро залазьте в джип, хватайте пушку и убивайте Т-Рекса. Если он или Рапторы к Вам близко подойдут, то скушают. Там ещё в долине ходит травоядный, так что есть шанс, что до Вас дело не сразу дойдёт. Если в пушке (на джипе) остались патроны убейте как можно больше Рапторов. Теперь вылезайте и бегите дальше.

Совет: Если во время стрельбы из пушки один из Рапторов подошёл слишком близко - оторвитесь от пушки и застрелите его из обычного оружия.

Невдалеке есть будка. Походит на сортир, только больше. Подходите и постучите по балкам, они упадут, и Вы сможете взять внутри оружие. Когда Вы увидите разбитый самолёт (что за остров невезения такой, а?) - заходите внутрь и берите автомат. Кстати: в креслах пилотов удобно расположились... два скелета. Можете на них поглазеть. Выходите. Идите дальше. Там будет травоядный и несколько Рапторов... В общем когда, пройдёте это место, переходите канавку по перекинутой через неё деревяшке, побейте ещё несколько Рапторов и идите к забору. Если дошли благополучно можете выкинуть оружие, что у Вас в руках. Забирайтесь на стрелу крана и по ней идите до конца и прыгайте за забор.

Четвёртый уровень.

Тут много оружия и много Рапторов. Скажу честно, я очень долго маялся и не мог найти, как открыть ворота из города. В конце концов, я просто навалил ящиков рядом с забором (правда, на это ушло много времени - ближайшее место, где можно было разжиться ящиками находилось далеко) и по ним перепрыгнул его... Но есть способ проще... Начнём.

Вы окажетесь на поляне, перед которой видна стена. Позади нечего нет, так что идите вперёд. Походите около стены. Вы должны найти дверь в стене. Войдите. Там лежат два пистолета. Берите. Кодовый замок всё равно не откроете - не знаете кода. Выходите. Идите к левому краю стены. Все нормальные люди заходили внутрь через дверь, но Вы не знаете пароля, поэтому ищите и лезете в... трубу, видимо сточную. Когда окажетесь с той стороны, убейте Раптора. Не дайте ему уйти!

Совет: Не знаю, рассчитывали те, кто делал этот уровень, на такую хитрость или нет, но... Повернитесь назад и запрыгните на бортик, прилегающий к трубе... теперь на трубу и НА ЗАБОР! ДА!!! Вы можете обойти по периметру ВЕСЬ городок! Тогда уровень можно закончить быстрей: прыгайте внутрь сада где стоит большой красный дом. И читайте ниже прохождение в нём. Потом ставьте из этого дома ящики у стены - через забор и идите из города! Я отмечу в тексте прохождение под названием КРАСНЫЙ ДОМ (дом Паркера). Хотя Вы много, чего интересного упустите... Ну, да хозяин - барин.

Так вот после того как вылезли, идите к церквушке (дом с большой колокольней).

Совет: По городу ходит много Рапторов, если Вам не хватает оружия просто зайдите в первый попавшийся дом и поищите там - практически в каждом доме есть оружие.

В доме на первом этаже лежит на столе СИНЯЯ КАРТОЧКА. Берите её. Кстати: тут в доме лежит ещё и пятизарядная пушка-транквилизатор...

Совет: Пушка вообще-то ничего, но через пять минут твари оттаивают и снова кидаются на Вас... Так что, руки в ноги и бегом!

Оставьте её на потом, когда будете покидать город. Берите карточку и идите по улице до конца. Там будет стоять дом, который был на заставке в игре (помните газетную вырезку?). Идите туда.

ПАСХАЛЬНОЕ ЯЙЦО:
~~~~~~~~~~~~~~~~

Хотите оказаться на секретном уровне, где куча приколов от разработчиков? Подойдите к лесенке этого здания, но не поднимайтесь, а повернитесь направо на 90 градусов. Идите вперёд, пока не дойдёте до ворот в заборе. Они не открываются, но не это важно. А важно следующее - тащите к этому забору ящик, и запрыгивайте с него на забор. Не бойтесь перескочить на другую сторону - Игра Вам не даст это сделать. Теперь, идите по забору направо, в сторону начала уровня. Вы должны ИДТИ. В Игре есть две клавиши, для передвижения в сторону “куда глаза глядят” - одна “бежать вперёд”, а вторая “идти вперёд”. Так вот, Вам нужна вторая, так как если Вы побежите, то перескочите нужное место. А место - это трещина в стене, куда Вы должны провалиться, после чего загрузится секретный уровень. С этого секретного уровня нет выхода, так что, не стирайте свои старые записи с четвёртого уровня...
~~~~~~~~~~~~~~~~

Если донимают Рапторы, то справа от лесенки есть стационарный пулемёт. Внутри, в одной из комнат, есть два автомата. Кстати! Если пойти мимо пулемёта вокруг дома, то сзади будет лесенка на вертолётную площадку... Оттуда открывается неплохой вид кругом... В доме Вам надо найти дверь с синей коробочкой возле неё - заденьте её карточкой. Тогда можно будет открыть дверь. Входите и нажмите ВСЕ кнопки на стене (крайняя левая, с изображением дома, УЖЕ нажата). Теперь выходите. Идите к началу, к главным воротам, которые были закрыты (не путать с теми которые НЕ СОСТЫКАВАНЫ с забором - эти ворота выход дальше). Там стоит дом обнесённый забором (НЕ красный дом). Толкните дверь забора - она и откроется. Войдите в дом и идите на кухню. Там на столе лежит КРАСНАЯ КАРТОЧКА. Берите и можете идти отсюда. Идём в противоположный дом обнесённый забором КРАСНЫЙ ДОМ. Открывайте дверь забора карточкой. Входите. Парадная дверь закрыта - обходите дом кругом. Внимание! Прежде чем идти в дом - обойдите площадь вокруг него! Около правого дерева рядом с камнем лежит БЕЛАЯ КАРТОЧКА! Она Вам нужна! Берите её и идите в дом. В доме опять, как на втором уровне, ищите библиотеку и толкаете шкаф. Дверь размером от потолка до пола открывается и Вы берёте ДИСКЕТУ (я надеюсь, что оружие Вы оставили перед домом... не так ли?). Теперь, с дискетой и белой карточкой, идите к лесенке. Тут, вероятно, рассчитывается следующий путь: Вы должны составить ящики и прыгая по ним забраться наверх. Я нашёл путь проще. Берёте один из ящиков и ставите его перед перилами. Теперь прыгайте на ящик, потом на перила, разбегайтесь и прыгайте через обломанную лесенку. Наверху найдите дверь с белой карточкой и используйте её. Теперь выбросите её и прежде чем входить пройдитесь по другим комнатам. Осторожно! В одной из комнат нет пола! В спальне под столом (около окна) лежит пистолет. Найдите окно, на котором лежит какой-то странный ухват... Теперь выбрасывайте пистолет на улицу и попробуйте взять ухват... Упал? Если Вы его взяли, то наверно заметили, что при ударе обо что-либо он бьёт током... В любом случае вниз его! Даже если и уронили потом подберёте. Хотелось бы только отметить, что этот ухват УНИКАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ. То есть встречающееся ТОЛЬКО ОДИН РАЗ за всю Игру! К сожалению, мне не на ком было его опробовать... Надеюсь, Вы проверите если хотите, как он действует. Теперь идите в комнату с белой карточкой. На столе берите БАРДОВУЮ КРТОЧКУ и доставайте дискету.... Вот тут я, честно говоря, сел в лужу. Дискету надо запихнуть в дисковод лежащий на столе. Но при таком управлении это почти невозможно сделать!!! Если кто-то сможет это сделать - напишите мне или пришлите сохранённую Игру! Я так и не смог! А жаль... Интересно, что там было... Ладно. На столе есть магнитофон. Если его задевать то он будет говорить. Пока не пойдёт по кругу - задевайте, если интересно... Теперь подойдите к противоположной стене и нажмите все пять кнопок. Выходите. Спускайтесь вниз. Идите к трубе, через которую Вы попали в город. Теперь если смотреть на трубу, то справа от неё ВЫХОД ИЗ ГОРОДА. В кабинете Паркера Вы как раз взяли карточку для этих ворот.

Совет: Если Вам всё же интересно походить по городку (а там много всяких звуковых вставок, большинство из которых можно услышать только внутри определенных домов), то два совета: первый - на второй этаж двухэтажного салуна можно забраться по наклонному столбу, который стоит рядом. Там в комнатах посмотрите оружие. И второй - если выйти из салуна через главные двери, то справа будет перевёрнутый здоровенный бак

(от упавшей вышки). Если под него залезть, то там лежит автомат.

Вернёмся всё же к нашим воротам. Открываем их и выходим. Обернитесь. С другой стороны лежат два пистолета около белого ящика. Идите вперёд. Когда увидите травоядного и двух Т-Рексов на него нападающих - одного коричневого, а другого зелёного (???), то знайте, что они его загрызут, потом зелёный загрызёт коричневого и примется за Вас. Так, что не теряйте времени и делайте ноги.

Совет: Вы взяли пятизарядную винтовку из дома с колокольней?..

Когда удерёте, идите дальше, стараясь держаться слева и как можно выше. Тогда некоторые Рапторы внизу так Вас и не заметят (это если вообще "проснутся"). В одном месте Вам всё равно придётся спуститься вниз. Идите по дороге. Теперь смотрите вправо. Там внизу где-то есть перевёрнутый джип. Около него шотган и винтовка... а также бесплатное приложение - Раптор. В общем скоро на дороге будет колдобина, которую Вы не сможете обойти и Вам придётся спуститься вниз. Там будут два злых Раптора.

Совет: Вы можете убить внизу одного и подняться сразу после дерева снова на дорогу с другой стороны канавы. Но тогда вы не возьмёте ДВА (!) УЗИ и будет трудно убить из пистолетов, лежащих наверху, на плотине, ещё двух Рапторов.

Расправьтесь с ними. Если не хватит патронов - бегите к джипу, хватайте оружие около него (возможно, придётся повоевать с Раптором его "охраняющим") и бегите назад. Вы около плотины. Тут ещё два Раптора. Если Вам не хватило патронов, то забегите в домик рядом с плотиной и берите там, в шкафу, пистолет... Много он Вам не поможет, а вот если не справились со всеми, то не сможете достать, как уже говорилось, узи, так как Вас просто съедят, пока Вы будете их брать. Теперь, когда все умерли - идите в домик и "возьмите" рычаг... Он должен опуститься вниз. Если не опустился - потяните на себя. Посмотрите на плотину. Видите на ней две дверцы? Одна из них ещё начала открываться... Не беспокойтесь, Вы не утонете и не захлебнётесь. Воды - нет. Запрыгнуть к дверцам Вы не сможете - слишком высоко. Идите вверх на плотину по ступенькам и возьмите там большой светлый ящик (не надо брать маленькие, а то их придётся дофига таскать). Тащите его к дверцам. Ставьте. Запрыгивайте на него, потом вовнутрь... Труба и вентиль какой-то... Не крутится... В конце коридора, у решётки, через которую, кстати, видно долину по другую сторону, лежит... скелет... с двумя полными узи... Какая страшная смерть... Можно поплакать, а можно взять узи (ему они, я так понимаю, больше не нужны) и свалить (отомстим за брата Кешу!). Кстати подойдите вплотную к решётке. Посмотрите на кости... Хех! Так как коридор наклонён к дверцам, то кости поедут к выходу... на долгожданную свободу. Короче выходите, нечего над мёртвыми прикалываться. Идите на верх плотины. Если хотите, то можете спуститься вниз и погулять по долине. Это можно сделать, если спускаться по склону, напротив лесенки, по которой Вы поднялись. Там пологий склон и Вы сможете как спуститься, так и подняться. В общем, когда вернётесь, идите дальше по плотине, переходите мосточки и идите до конца. Там будут два пистолета... Но разве этим оружием уделаешь двух Рапторов? Именно это Вы получили бы в "подарок" если бы сразу забрались наверх. И скелета бы не посмотрели. Один скелет чего стоит! А? Вот и я про тоже. Идите вверх. На склоне будет стоять Раптор. Чтобы он на Вас не свалился,

сами идите по склону и, лицом к морде, достойно встретьте его или свою смерть. Я всё же надеюсь, что Вы научились уже водить смерть навстречу к динозаврам. Теперь идите дальше и за поворотом убейте ещё одного Раптора. Итак, акт мести на этом уровне завершён. Кстати! Видели гору, которая возвышается над долиной?.. Идите к воротам.

Пятый уровень.

Уровень не такой уж и большой как предыдущие. Тут всё происходит на небольшом пяточке в ещё одном городке. Только в конце уровня надо из него уходить. Но очень красиво. Побродите вокруг. Небо! Облака движутся!!! Не засмотритесь - съедят.

Первое, что Вы услышите, когда начнёте уровень - это, скорее всего, тревожная музыкальная вставка и рык динозавров. Вместо того чтобы идти узнавать, что это собственно происходит, повернитесь налево и увидите белый ящик. Там естественно оружие - ружьё и пистолет. Берите, не брезгуйте, и идите по дороге выяснять, в чём непорядок. Когда увидите Т-Рекса, который лакомится свежеубитым (убитым, так как пока Вы брали оружие и добирались до этого места, его успели убить) трицератопсом, то не стоит убеждать его, что Вы вкуснее травоядного. Обойдите его слева. Держитесь как можно левее и Вы без труда обойдёте его.

Совет: Я уже предупреждал, но всё же... Не спускайтесь на пляж! Это верная смерть!

Короче, когда увидите автобус, то подойдите ближе. Около ворот стоит ещё один белый ящик. В нём крутой скорострельный пистолет. Можете его взять вместо чего-нибудь другого. Теперь посмотрите на такую штуку где стоит пульт с кнопками. Тут надо набрать пароль, чтобы открылись ворота. Если Вы не знаете - посмотрите назад... Всё равно не можете? Тогда зайдите в автобус на место водителя и... посмотрите на этот пароль в зеркало заднего вида... Ох, зеркало разбито! Не беда. По крайней мере теперь Вы поняли, что пароль специально написан задом наперёд для водителей... Если Вы так и не поняли, где пароль, посмотрите на обратную сторону знака “SLOW”... Для тех, кто и знак найти не может, советую купить очки и набрать на пульте пароль 1018 (там было если помните 8101). Оба! Дверцы и открылись! Входите.

Совет: Если пароль набран верно (при условии, что во время набора Вы не нажали лишних клавиш), а ворота не открылись, то это значит, что Вы УЖЕ набирали на пульте пароль и оставили там не введённым пару цифр! Так как кнопки “Сброс” на пульте нет, то набирайте, пока не услышите звук некорректного ввода. После этого аккуратно набирайте пароль. Если у Вас нет звуковой карты... То начните уровень с начала и набирайте пароль. Правда, тут у Вас должно получиться с одной попытки. Иначе придётся загружаться...

Конечно, никто Вас тут с хлебом-солью не встречает, так что замочите пару Рапторов (не буду уточнять, какого цвета) шатающихся в округе. Когда закончите с этим весёлым занятием, отыщите закрытый дом-контейнер.

Совет: Если Вам не хватило патронов для отстрела, могу предложить купить мышку получше/не дёргаться или пойти назад к воротам и подобрать ту пушку, что Вы там оставили. Ещё есть пушка

на кране за контейнерами. И если подберёте белую карточку у двери одного из домов и тут же её используете, то сможете найти в доме ещё одну пушку... Также одна есть во втором автобусе, на задней площадке.

Теперь поднимитесь по лесенке (паре ступенек) к контейнеру. Дверь закрыта, но это ничего... Толкните дверь... Когда контейнер перестанет кувыркаться и ляжет на бок, обойдите дом, у которого он стоял, и прыгайте, по стоящим там ящикам, на верх контейнера. Оттуда на крышу этого здания и на автобус. Ну, а с автобуса по доске на красный контейнер. Вот тут прыгайте на дверцу, отвалившуюся от красного контейнера, который стоит на боку. Иначе через провал вы не перепрыгните. Когда окажетесь на дверце быстро переходите на сам контейнер, иначе рискуете отправиться вместе с дверцей вниз. Дверца, даже если Вы оказались на контейнере, всё равно упадёт, а так вы хоть попадёте куда надо... Запрыгивайте внутрь контейнера и спускайтесь в самый-самый низ. Там подбирайте ЗЕЛЁНУЮ КАРТОЧКУ. Теперь идите к воротам, из которых Вы пришли. Рядом есть ворота, где как раз нужна зелёная карточка, потому что панель с циферками сломана. Суёте карточку куда надо и идёте в открывшиеся ворота.

Совет: Этот порт - чудесное место! Тут очень красиво. Походите, прежде чем закончить уровень (то есть идти, в только что открытые ворота). Пару советов могу дать.

* Совет первый. Если вы не можете открыть дверь с жёлтой карточкой - то знайте, что она лежит в доме, который стоит рядом. Там, в этом доме, окно загорожено какими-то вертикальными балками. Попробуйте попихать их слева... они и выпадут. Откройте дверь напротив и на бачке, в сортире, возьмите ЖЁЛТУЮ КАРТОЧКУ. В этом здании (которое открывается жёлтой карточкой), кстати, если бы Вы проходили игру сами, есть доска для графиков на втором этаже... Так вот, на доске написано (эту надпись ещё героиня произносит, если близко подошли), что “карточка в Атлантике”. Это подсказка, так как контейнер, в котором лежала зелёная карточка, имеет на себе здоровую надпись гласящую: “ATLANTIC”...
* Второй совет. За зданиями складов ещё один Т-Рекс, жрёт так что аж хруст стоит, ещё одного трицератопса. Рекомендуется не отвлекать динозавра от приёма пищи. Если, конечно, не хотите пойти добровольно к нему на второе.
* Третий. В зданиях складов МНОГО шотганов и другого оружия. Но Т-Рекс Вы ими всё равно не убьёте! Кстати, рядом с Т-Рексом сломанная машина. А у переднего-левого колеса её лежит пистолет-автомат... Хотя я думаю Вам и так должно патронов хватить...
* Четыре. Походите по пирсам. Если в каждом из них дойти до конца, то услышите разные реплики.
* Номер пятый. Если не можете забраться в корабль, то постреляйте по наклонной доске и она откроется внутрь корабля! Берите ящик (я надеюсь, что Вы все ящики вниз не скинули?), ставьте и с него запрыгивайте внутрь. Так проще. А внутри можете эту наклонную доску выбить наружу, чтобы можно было просто перейти обратно на пирс, не прыгая. Ну, Вы, я думаю, заметили на корабле по бортам два стационарных

пулемёта? Только как заманить сюда Т-Рекса... Я пробовал на живца (себя) - так ведь не получилось! Т-Рекс походил по пирсу и... ушёл обратно, доедать травоядного (тот, видимо, вкуснее)!

* Кстати! Есть тут один пирс - сломанный. То есть он сначала нормальный - а в конце наклонный кусок. Если вы перепрыгните на него, то разживётесь неплохой винтовочкой.

Поднимайтесь по дороге. Всё время подъёма смотрите вправо, а не любуйтесь видом на порт. Иначе Вас скушают. Когда справа на Вас свалится Раптор - замочите его. Когда он станет достаточно мокрым чтобы Вам больше не мешать можете и видом полюбоваться. Теперь тут два пути. Первый - Вы поднимаетесь туда, откуда пришёл Раптор и идёте прямо по лесу. Придётся замочить ещё двух таких. А если идти дальше по дороге, можно дойти до ещё одного травоядного (опять трицератопса) и увидеть, как ещё один Раптор на него нападает. Если кончились патроны, то тут можно взять, с другой стороны камня, у которого пасётся травоядный, пулемёт. У меня получилось так, что когда я подошёл к месту разборки трицератопса с Раптором, то Раптор наседающий на трицератопса повалил его в канаву и... умудрился попасть под него... В общем, все умерли. А я пошёл дальше, что и Вам советую. Когда попадёте в городок обратите внимание, что ни в один дом Вы не можете попасть... Найдите первый (если идти по дороге, через которую Вы, я думаю, и пришли) дом. Около него ещё лежит куча всяких разных (по размерам) ящиков. Придвиньте несколько из них к большому мусорному баку, над которым виднеется полу прикрытое окно. Запрыгивайте по ящикам на бак и пихните ставенку. Она, естественно, отвалится. Входите. Вот вы и внутри. Побродите по всем комнатам. Вы должны найти карточку (ФИАЛЕТОВУЮ) и некоторое количество оружия. Карточкой открываются двери наружу. Можете их пока не открывать, если страшно с открытыми дверями или если Вы притащили за собой в городок всех Рапторов по пути (в городке Рапторов, да и вообще динозавров - нет). Теперь идите на второй этаж этого здания. Тут, в комнате, где стоят каменные “колыбельки”, нужно найти открытое на какой-то переход окно. Выпрыгивайте и идите по этому “мостику” в следующий дом (туда можно попасть и открыв двери внизу карточкой). Теперь заходите и найдите кабинет Паркера. Идём, разумеется, как всегда... в толчок. Берите на бачке КРАСНУЮ КАРТОЧКУ. Теперь выходите из толчка. Видите на полу в комнате табличку, на которой что-то написано? Если надпись нечитабельна - выключите 3D ускоритель! Прочитайте и можете снова включать... Если он у Вас есть. Там написан код для двери. Вообще, Вы должны прочитать 576821. Зеркало не нужно. Теперь, дальше. Вы, наверно, уже успели заметить (если достаточно походили по дому) комнату с закрытыми дверьми? Как туда попасть? Хе-хе! Подумайте. Когда сам найдёшь, то та-а-к здорово. Если хотите, то скажу. Все остальные могут дальше не читать. Итак, возвращайтесь к окну, из которого Вы вылезли. Ну, то окно, которое ведёт на “мостик”. Теперь вылезаете из него. Отойдите чуть-чуть по нему и посмотрите назад на окно... Видите, рядом лежит какая-то трансформаторная тумба, мешающая залезть в окно? Идите и запрыгивайте на неё. С неё на крышу. Ищите решётку. Нашли? Теперь хватайте и оттаскивайте в сторону. Падайте вниз. Вот Вы и в комнате! Берите крутой пулемёт. Отодвигайте стулья от двери и открывайте её. Теперь идите к дому, где нужна красная карточка.

Совет: Слева от двери с кодом есть лестница наверх. Походите по

комнатам. В одной из них... Вы найдёте золотой жезл. Красиво, но как, мне кажется, бесполезно. Вряд ли это уникальное оружие, но встречается за всю Игру оно только один раз.

Подойдите к двери и наберите виденный Вами код. 576821, если кто не помнит. Теперь в следующей комнате откройте дверь карточкой, которая тут же и лежит. Ву а ля! Вы в святая святых InGen! Тут, если присмотреться, стоит бо-ольшой суперкомпьютер. А на нём написано “Cray”. Не будем углубляться в тонкости техники. Вам нужно за одной из дверей нажать на рычаг. После чего нажать на кнопки под мониторами именно в таком порядке, в каком они указаны (сверху вниз) в табличке на стене напротив входа (за компьютером). Когда отмучаетесь, выходите из здания и идете к стационарному пулемёту. Он находится за зданиями. Стреляйте в правую дверь, которую Вы сейчас, с помощью компьютера, открыли. Она откроется внутрь. Теперь зайдите и замочите Раптора. Можете вернуться и из стационарного, если хотите. В любом случае можете, после того как, выкидывать всё оружие. Теперь найдите наклонную балку у него (Раптора) в загоне и перебирайтесь по ней в следующий. Не задевайте сетку! Вас долбанёт током! Может убить. В следующем загоне поставьте бочки рядом с ящиками и заберитесь наверх. Теперь спрыгивайте в коридор. Тут открываются две двери из всех. Одна - в последний загон. Просто так, для красоты. А вторая на следующий уровень... Остальные заблокированы. Когда Вы выйдете из загона (то есть, воспользуетесь второй открывающейся дверью) и окажетесь на свободе, пройдите немного вперёд...

Шестой уровень.

Повернитесь назад и забирайте из белого ящика оружие. Идите вперёд.

Совет: В ящике будет ружьё с надписью “TOXIC” с четырьмя патронами. Оно с одного (!) выстрела убивает обыкновенного Тиранозавра... да, в конце этого уровня, Вам последний раз, за всю Игру повстречается Т-Рекс... но красный! И, к тому же, убивается из этой винтовки всеми её четырьмя выстрелами. Вы можете потратить её раньше... а можете приберечь. Выбор за Вами.

Тут будет Т-Рекс. Сами решайте, что с ним делать. Я бы просто взял руки в ноги... тьфу! ноги в руки и дал бы хода. Чуть дальше будут два пистолета, череп, грудная клетка около большого камня. Что делать со всем этим понятно - брать пистолеты, а на остальное начхать (это только для ориентира). Теперь идите вперёд, до упора (на этом уровне, вообще, трудно заблудиться). Когда подойдёте к берегу, поверните направо и идите вдоль берега (тут больше некуда идти). В конце увидите ещё один большой камень - под ним автомат Калашникова. Теперь - направо, в единственный выход отседова. Опять до упора, пока не наткнётесь на машину с винтовкой. Тут появится новый вид динозавров - жёлтый раптор. Совсем, почти крутой. И снова поворачивайте вправо и снова - до упора идите вперёд. Слева где-то будет машина, а рядом с ней - пушка. Вы такую могли вытащить, если бы прогулялись на перекошенный пирс, на прошлом уровне. Тут Вам компанию составят два раптора и один Т-Рекс. А ещё чуть дальше где-то есть машина, под которой винтовка. В общем, рано или поздно, Вы дойдёте до конца,

повернёте налево, и увидите пирамиду каких-то майя или ацтеков, или там ещё кого... Всё очень просто - Вам надо наверх по пирамиде забираться.

Совет: Когда пойдёте по лесенке, на каждом ярусе, на Вас будет катиться камень-голова. Этот булдыган размажет в лепёшку, поэтому надо пройти чуть-чуть по лестнице и, как только он покатится - тут же бежать назад и отскакивать в сторону.

Когда поднимитесь наверх, повернитесь и идите опять налево (хорошо, что не назад). Тут будут развалины какого-то весьма почётного возраста города. В "помещениях" где есть крыши - осторожней. Там есть, так называемые, ловушки - это когда вы проходите под квадратной плитой весом, этак в тонну-две и она, прикола ради, падает Вам на голову. Если не хотите быть размазанными по полу, то в таких помещениях лучше не задерживаться и передвигаться бегом. Кстати, у некоторых, "просто так" стоящих стен верхушки - ненадёжные. В смысле, там плиты обваливаются. Чуть не забыл, что тут бегает штучки три-четыре-пять рапторов. Когда проберётесь к большой ступенчатой пирамиде, там будет, уже анонсированный, страшный, красный (вероятно, пива много употребляет) Т-Рекс. Если у Вас осталась с полным боекомплектом винтовка TOXIC - мочите его и бегите по серпантину наверх. Там всего-то надо будет перепрыгнуть на мост и БЫСТРО по нему пробежать на следующий уровень, который будет на вершине холма.

Совет: Если суперпалочки-выручалочки - ружья у Вас нет, то можно забраться на пирамиду (с её вершины, когда наступите на тёмную ступеньку, покатится нивхрененных размеров голова какого-то идола) и походить там (ближе к краю обрыва). Иногда Т-Рекс сваливается вниз...

Седьмой уровень.

Весь этот уровень Вы будете, как истинный скалолаз, лезть вверх, на вершину этой горы, которую (помните?..) Вы видели ещё в конце четвёртого уровня.

Скорее всего, начало этого уровня будет напоминать Вам скоростную гонку. Оружия тут много, только оно всё на горе. А когда начнётся уровень - то Вам придётся бежать сломя голову от Раптора. Потом ещё от одного... М-да... Могу посоветовать прыгать - быстрее будет.

После того, как начнётся уровень - налево, вниз. Всё время держитесь левого края карты, пока не дойдёте до белых камней. Когда перепрыгните по камням на скалы, то возьмите пистолет и узи. Теперь идите вперёд и спускайтесь вниз. На этот раз держитесь правее. Когда появятся два жёлтых Раптора - шуганите их и бегом, на начинающийся подъём. Там лежит шотган (сверху свалится ещё один жёлтый Раптор - три выстрела из шотгана и он успокоится). Через пару шагов, на верхотуре, будет ещё один Раптор такого же цвета. Он либо свалится в ущелье позади него, либо Вам придётся его пристрелить. Идите дальше через зелёную плиту, которую он сторожил. Скоро будет ещё один мостик (без кучи досок) - попробуйте перепрыгнуть по оставшимся дощечкам слева и справа. Теперь вверх по серпантину, и берите винтовку в том месте, где он кончился. Опять направо и вверх. Будут два Раптора. Когда они откинутся, идите вверх пока не дойдёте до стоящих вертикально столбов. Там можно разжиться двумя винтовками. А теперь начинается о-очень длинный путь

наверх. Поднимайтесь вверх, пока не встретите двух Рапторов. Потом дальше вверх пока не встретите ещё двух у камней, которые надо перепрыгнуть (как кого? камни, естественно). Кстати, на Рапторов из тех винтовок, что Вы взяли внизу, надо всего два выстрела... Теперь дальше, до ещё одних камней. Пока Вы их будете перепрыгивать, сверху свалятся ещё два Раптора. Просто проигнорируйте их и прыгайте дальше - через камни они не переберутся. Тут будет головоломка. Берите, если у Вас кончились патроны, винтовку (лучше пистолет) и сбивайте сверху ящик. Затем ставьте его рядом со скалой и забирайтесь выше. Около подъёма дальше - берите автомат Калашникова. Когда увидите впереди себя ящики, то знайте, что тут лучше не задерживаться, а драть изо всех сил. Сверху свалятся два Раптора, но их можно (при достаточно большой скорости передвижения) проигнорировать. В конце концов - цель Игры не замочить всё, что движется, а дойти уровень до конца и при этом живым. Короче, когда заберётесь на "следующий уровень" или ступеньку горы, то увидите джип и мостик, которые есть на картинке при загрузке этого уровня. Джип можно легонечко толкнуть... и он никуда не поедет. А можно сохраниться и "поддать" ему под зад из калаша, тогда он не поползёт - полетит! А потом загрузиться (патроны поберегите). Справа от моста можно выкинуть "на другой берег" винтовку (чтобы не мешала). Мост лучше, из-за отсутствия, как всегда, досок, переходить по перилам (я справа переходил, в смысле, по правым перилам). На том конце будут две винтовки. А чуть дальше доска и пистолет. Тут тоже головоломка. Берите камень и навесом кидайте на доску сверху. Тогда, под действием камня, доска опустится вниз. Взбирайтесь по доске наверх, там будет ещё один пистолет и ещё одна доска. Делайте всё аналогично предыдущему случаю. Когда заберётесь наверх, бросайте винтовку и бегите направо к стационарному пулемёту. Мочите двух Рапторов. После этого идите по той дороге, что ведёт наверх (внизу дорога, через некоторое время приведёт в тупик).

Совет: Тут нет пасхального яйца, но есть прикол. Кто-нибудь хочет вылезти туда, куда всю Игру не пускают? То есть, ЗА УРОВЕНЬ (Urban Chaos... ау!)?.. Для этого надо пойти по нижней дороге и когда она приведёт в тупик, попытаться обойти его. Идите вперёд, по возможности придерживаясь как можно правее (то есть горы). Когда Вы начнёте скользить вниз, повернитесь лицом к горе и бегите вверх. Тем самым Вы затормозите скорость падения. Когда окажетесь на достаточно пологом склоне, попытайтесь подпрыгнуть - тогда перестанете скользить и сможете пойти вперёд. Идите к стене белого тумана. Сохранитесь, под другим именем (обратно Вы не вылезете). Знаете, где Вы находитесь? Нет? Вы находитесь в той долине, куда можно было спуститься около плотины на четвёртом уровне... Только тут ничего этого нет - не прорисовали. Никто, ведь не рассчитывал, что Вы сюда заберётесь. В общем, когда подойдёте к краю, то увидите небольшую полоску растительности, которая отделяет Вас от белого "ничего". Справа внизу будет какой-то камень (?). Но тут, за уровнем, не побегаешь. Вы просто свалитесь вниз. Будете долго лететь и - шлёп! Разобьётесь.

Перед тем, как идти наверх, не забудьте подобрать брошенную винтовку (около стационарного пулемёта, кстати, есть ещё узи). В грузовике, что стоит чуть дальше, есть винтовка (если нужна). Можете поставить

ящик и запрыгнуть в кузов. Обходите грузовик справа и чешите дальше. Скоро будет ещё одна головоломка, а рядом пистолет и винтовка. Суть в том, что Вам надо выстрелить в доску, чтобы она повернулась, и Вы могли перепрыгнуть по ней на ту сторону. Есть один неприятный момент. Когда Вы перепрыгните на доску, то, скорее всего, Вы не сможете сразу запрыгнуть на ту сторону. Придётся ждать, пока доска сделает ещё один оборот. Так вот, в Игре Вы стоите на месте, а доска под Вами крутится. Это значит, что в один, далеко не прекрасный, момент, под Вашими ногами не останется нифига, и Вы провалитесь вниз. Когда перепрыгните-таки на другую сторону, шуруйте дальше.

!!! КОСЯК !!!

А теперь внимание, господа-обладатели, русскоязычной версии "Нарушителя"! Если пойдёте вперёд, к машине, то Игра просто-напросто вылетит в форточки. Обойти этот косяк можно следующим образом:

1) Если у Вас включён 3D акселератор - выключите (внизу будет подсказка - "3D Driver Name: Trespasser").
2) Выключите ВЕСЬ ЗВУК и ТИТРЫ.

Пройдите это место и сохранитесь, после чего возвращайте всё назад.

!!! КОСЯК !!!

Когда подойдёте к машине, то справа можно перекинуть винтовку дальше, а потом влезть в кузов и перепрыгнуть яму (в кузове - два пистолета). Плетёмся дальше. Тут будут последние на этом уровне динозавры - два Раптора. Мочите их и идите дальше, до домика (около него валяется калаш). Прыгайте по ящикам до верха и по крыше перепрыгивайте на другую сторону. В нормальной версии этот домик обваливается и красиво падает вниз, а в пиратской - просто накреняется. На той стороне, возьмите около лифта пистолет (всё остальное оружие, если Вы ещё не догадались - можно выкинуть). Теперь подойдите к свободной железке, торчащей из земли (ближней к краю) и занесите над ней руку. Подержите немного, и спустится лифт. Поднимается он с другой стороны. Таким же макаром. Только вот одна загвоздка - как Вам подняться на лифте? Очень просто. Встаньте на лифт и повернитесь. Сохранитесь. Теперь стреляйте по доске, которая стоит около второго пульта управления. Когда доска упадёт - лифт поднимет Вас вверх. Если доска свалилась на пол - загрузитесь и попробуйте снова. Стрелять лучше от середины, ближе к правому краю.

Восьмой уровень.

ТЕ ИЗ ВАС, ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ, КТО ИМЕЕТ РУССКУЮ (ПИРАТСКУЮ) ВЕРСИЮ ИГРЫ - ОБЛОМАЕТСЯ. ПОТОМУ КАК ЭТОТ УРОВЕНЬ ТАМ НЕ ГРУЗИТСЯ! СПАСИБО ПЕРЕВОДЧИКАМ!

Итак, это последний уровень, и потому - очень напряжённый. Хотя этот уровень и короткий, да я не думаю, что Вы его быстро осилите.

Попробуйте пройти хоть этот уровень более или менее самостоятельно. Скажу только пару слов.

Когда начнётся уровень, БЕГОМ!!! бегите к стене здания, которое стоит перед Вами. Хватайте там оружие и начинайте обороняться, так как сейчас - самое время. На Вас нападут Рапторы, совсем уж дикой

расцветки.

Когда всё утихнет (скажите мне кто-нибудь - рапторы тоже лифтом умеют пользоваться?.. как они сюда попали???) - пораскиньте мозгами и запрыгните наверх этого одноэтажного здания. Там спрыгните через открытый верх в одно из помещений и наслаждайтесь радостным разговором. Когда Вам пообещают вертолёт - самое время уходить. Теперь Вам предстоит забраться на САМЫЙ ВЕРХ этой горы. Там ещё куча рапторов, но Вы должны быть либо сильнее их, либо быстрее... Когда поднимитесь на самый верх, и выше будет уже некуда, то вероятно вы заметите, что дальше идти некуда. Так вот, Вам надо (я думаю, если Вы подумаете, то справитесь) забраться на верх больших ящиков, где разорвана проволока. Потом спрыгнуть с ящиков вниз, с другой, разумеется, стороны и пройти до вертолётной площадки. Пройдите на её середину и Вы услышите звук приближающегося вертолёта. Вы спасены...

Коды:

(для тех, кто так и не смог пройти Игру/для всех остальных)

Нажмите CTRL+F11 в левом нижнем углу появится курсор и Вы сможете что-либо набирать. После того как набрали - нажмите ENTER, если надо отказаться от ввода, то нажмите ESC или ещё раз CTRL+F11. Если код введён неправильно, то он НЕ СОТРЁТСЯ после того как Вы нажали ENTER! Для того чтобы отменить код (кроме “tnext” и “win”) введите его снова.

А вот собственно и коды:

dinos - компьютер не обрабатывает динозавров (они не двигаются).

bionicwoman - ВСЁ в Игре замедляется (даже Ваш бег), но зато Вы сможете выше прыгать...

woo - бесконечные патроны.

gore 2 - при попадании из динозавров хлещут прямо-таки реки крови! Не набирайте просто “gore”!!! Игра почему-то из-за этого вываливается в форточки с ошибкой...

tnext - переносит Вас между “контрольными точками” уровня. Например: начало, середина, конец. Точек на уровне может быть до десяти. После набора кода Вас переносят на следующую точку. Допустим, Вы в конце уровня набрали код и Вас переносят в следующую после начала (при условии, что на этом уровне Вы ещё ни разу этим кодом не пользовались). Когда Вас перенесут в последнюю точку, то, набрав код ещё раз, Вы попадёте снова в первую и так по кругу. Внимание! Если Вы набрали этот код не в начале уровня или не в границах, куда Вас вынесли, то иногда Вы появляетесь под землёй (Вас опустили от уровня пола чуть ниже) и умираете! Так как любое поползновение пройти сквозь пол расценивается как падение с большой высоты...

win - Вам показывают финальный ролик, после чего оказываетесь в главном меню Игры.

loc - В верхнем левом углу появляются координаты Вас и Вашего “лица” (забавно: для лица 0, 0, 0 положение - это голова повёрнутая вправо).

invul - Invincibility (так написали на одном из сайтов), что дословно

будет “неукротимый”. По замыслу должно быть бессмертие, но динозавры жрут насмерть по-прежнему (с высоты не падал - не проверял этот вариант).

bones - показывает Вашу руку и все предметы в виде каркаса. Позволяет как бы смотреть “сквозь” предметы. Предмет, с которым Вы взаимодействуете - красными линиями. Присмотритесь и поймёте.

“Проблематичные” коды:

imouse - imouse - это от “invert mouse”? Гм... даже не знаю, что сказать... После набора этого кода Игра вылетела в форточки с ошибкой.

gore - (без цифры) также позволяет довольно резко (с ошибкой) вывалиться из Игры.

tele - Что делает непонятно. Может, Вы знаете? Если да - напишите мне.

sort - ???

ftb - \ вообще не коды (смысл сего смотрите ниже).

btf - /

Переключение уровней

Есть ещё одна скрытая “фича” - в главном меню нажмите в таком порядке:

CTRL + SHIFT + Q + W

причём первые три клавиши просто зажмите, а “W” - нажмите и отпустите. Появится меню, где Вы сможете выбрать любой уровень из Игры (последние два в списке - тестовые, создавались специально для отладки игры, хотя тот где день - доступен из игры (см. “Пасхальное яйцо”)).

Как находились коды

Я знал несколько кодов. В частности: invul, bionicwoman, gore 2. Открыл FAR’ом на просмотр файл trespass.exe и стал искать там эти строки. Нашёл среди них остальные коды. Там и присутствовали строки ftb и btf. Когда набрал их, то при нажатии на Enter они не стирались, что говорит о том, что это не коды.

ФИЧА ОТ aRTi-9

Один мой приятель, от нечего делать нашёл в Игре такой прикол: берёте винтовку (пистолет - куда хуже). Теперь подбрасываете её вверх и, вытянув руку, ловите. Прикольно так - вверх подлетает, а потом Вы её в воздухе ловите.

ЛОВИТЕ БЛАГОДАРНОСТИ:

- iMper-8'у за возможность начать "Trespasser" (без него, возможно, не было бы этого описания).
- aRTi-9, за уже описанный прикол и моральную поддержку.
- Фирме "Седьмой Волк Мультимедиа", за корявый перевод и глюкнутую Игру.
- Сайту "Absolute Games" (HTTP://WWW.AG.RU), за опубликованное там описание "Пасхального яйца" (правда на английском, но это уже мелочи жизни).
- Вам, за то, что Вы осилили этот текстовый файл и, возможно, Игру без кодов.

По поводу вопросов: _CTPAX_@MAIL.RU
HTTP://CTPAX-CHEATER.narod.RU
Закончено: 14.08.2003
Добавлено: 26.06.2004
Добавлено: 04.08.2004
Исправлено: 18.11.2004
-=CHE@TER=-

НЕСОФТ

А вы знаете историю появления первого процессора на базе x86? Нет? А мы вам сегодня ее и не расскажем. В этом номере мы поговорим о куда более насущной на сегодняшний день проблеме - компактах. Представьте себе, что вы откопали в закромах болванку со старой игрой, которая вам запала в душу много лет назад. И вот незадача, игра отказывается работать, диск запорчен, глубокие царапины остались не только на носителе, но и на вашей душе. Не отчаивайтесь. Читайте.



Чайная церемония

Rodent

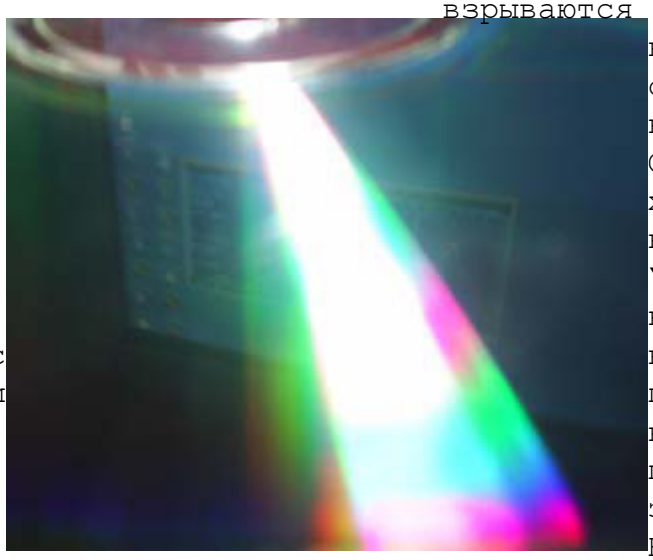
Это был солнечный сентябрьский день. Сентябрь - замечательная пора, когда осень еще не успела замучить вас свинцовым небом, чавкающей под ногами грязью, ветром и постоянно моросящим дождем. Скорее наоборот - смена сезонов воспринимается, как приятное разнообразие.

Возвращаясь домой, я по привычке решил заглянуть к знакомому продавцу, торгующему компьютерными играми. Магазин, где он работал, все еще оставался оазисом, в котором можно было с небольшой доплатой обменять подержанные диски на новые. Именно для этого случая я подготовил три диска с англоязычной версией NWN от неизвестного производителя. Однако надежды на удачный обмен было мало - не в почете в России версии на иностранных языках. Массовый покупатель предпочитает пусть даже самый корявенький, но уже перевод. Уверен, что сейчас многие со мной не согласятся. Мол, как же так? Ведь я-то беру именно англоязычные версии, ведь мне-то, что кириллица, что латиница - одинаково дороги. Но статистика - дисциплина бескомпромиссная. На один проданный диск без перевода приходится несколько десятков дисков, с уже русифицированной игрой. Пусть, после вмешательства шаловливых ручек программистов, становится невозможно читать без содрогания текст игры, пусть перепутаны роды и числа - не беда, что не поймем, то домыслим. Благо фантазия в той или иной мере работает у каждого.

Дико? Также дико, на мой взгляд, не интересоваться обзорами игры, прежде чем ее купить, не интересоваться качеством перевода. А таких геймеров немало. Это мы с вами каждый день просиживаем за экраном монитора, перелистывая одну интернет-страничку за другой. Но способности и возможности у людей разные. Иногда, при покупке игры, предложение самостоятельно разыскать патч к ней, дабы подправить ошибки разработчиков, вызывает у покупателя ступор. И почти что проданный диск, возвращается на свое прежнее место. Зато вопрос “Что-нибудь новое

появилось?” - можно считать лейтмотивом диалога между продавцом и покупателем компьютерных игр.

Но мы отвлеклись. Осмотрев внимательно содержимое прилавков, я уже было собрался уходить, как мой взгляд упал на стоящую поодаль стопочку дисков с надписью “по 35 рублей”. И о чудо! Я не верю своим глазам - на прилавке стоит Outcast 2CD, original. Нет, конечно, это был всего лишь сломанный пиратами дистрибутив. Итак, обмен состоялся. Теперь в вышеупомянутой стопочке уже красовался мой англоязычный NWN. Кстати, долго не залежавшийся.



Вернувшись домой, дрожащими руками я достал два заветных диска, вставил первый в свой 52-х скоростной CD-ROM от фирмы ASUS и запустил процесс инсталляции. Процесс прошел успешно, если не считать одной маленькой детали: После знакомства первого диска с CD-ROM-ом, по диску от центра к краю поползла отвратительная, мерзкая трещина. Я смотрел на диск и не мог поверить своим глазам. Неужели два года поисков должны были закончиться именно так? Я четыре раза уже находил эту игру в кастрированном однодисковом варианте и лишь впервые встретил полноценную версию. И солнце светило уже не столь весело и день был не столь прекрасен, как 5 минут назад.

Бисмарк как-то сказал, что только дураки учатся на своих ошибках, но с каждым годом я все больше и больше убеждаюсь, что именно таким образом можно выработать у себя безусловный рефлекс не повторять эти ошибки в дальнейшем. Ведь все мы считаем, что неприятность случится с кем угодно, только не со мной. Разве не так?

Однако, для тех, кто так не считает, вероятно, сможет пригодиться информация, приведенная чуть ниже. Это будет не что иное, как мой небольшой опыт, накопленный при периодическом наступлении на одни и те же грабли. Надеюсь, он все-таки поможет вам не набить лишних шишек в дальнейшем.

1. Помните, с каким звуком взрываются петарды? Если вы обладаете современным высокоскоростным CD-ROM-ом и не хотите, чтобы когда-нибудь “петарды взрывались в недрах вашего компьютера”, не поленитесь - воспользуйтесь программным замедлителем. Например, CD-SLOW, Nero Drive Speed или CD-Breems. (Тридцатой скорости должно хватить и для комфортного чтения дисков). Эти программы отличаются интерфейсом, количеством настроек, но к сожалению используют одни и те же принципы регулировки скорости вращения шпинделя CD-ROM и не являются панацеей для всех CD-ROM-ов. Есть некоторые модели CD-ROM, прошивка которых просто не позволит замедлить прыть вашего скакуна программным методом. В таком случае - остается только физическое вмешательство.

Говорят, что можно замедлить скорость CD-ROM-а, просто понизив стандартное напряжение питания 12В. Я это не проверял, поэтому советовать не стану.

2. Если диск не смотря на все ухищрения, все же треснул или достался вам уже треснутым, то лучше всего сделать его копию, а сам оригинал - выкинуть или подарить не очень близкому вам человеку. Но если диск дорог, как коллекционный экземпляр, высверлите маленькое отверстие на самом конце трещины, а края трещины смажьте с обоих сторон дихлорэтаном. Этот растворитель должен расплавить пластик и как бы “сварить” края трещины. Такой диск можно будет эксплуатировать только на очень низкой скорости - не более 10-х.

3. Если диск, которым вы пользуетесь, уже весь заляпан грязными пальцами и у вас возникло желание их оттереть - воспользуйтесь теплой водой и шампунем. Для этого откройте кран и подставьте ваш диск под струю воды. Сперва смойте с диска слой старой пыли. Затем, капните на него шампунем и под струей воды, очень медленно, едва надавливая на поверхность кусочком ваты, оттирайте отпечатки. Обычным мылом я бы пользоваться не советовал - в мыльницах всегда находиться достаточно «грязи», способной поцарапать поверхность диска. Вытирать диски тоже нужно очень аккуратно – как бы промакивая их, легко впитывающей влагу бумагой.

4.Если вы случайно поцарапали диск и он перестал читаться - не отчаивайтесь. Царапину, если она не задела слой с информацией, почти всегда можно заполировать. Для этого нам понадобится паста ГОИ (такая зеленая - кто служил, тот поймет), спирт или глицерин (сгодится любая чистая неактивная маслянистая жидкость). Растворите пасту спиртом или покрошите ее в глицерин, подготовьте чистую байку или фланель. Нанесите этот раствор на подготовленную ветошь и движениями от центра к краю начинайте процесс затирания царапины. Через некоторое время царапина станет тоньше и лучик лазера сможет наконец-то прочитать проблемное место. Естественно, не забудьте после этих мероприятий отмыть диск от пасты. Хочу предупредить - процесс этот долгий и утомительный.

5.Принеся в дом диски прямо с мороза, не спешите вынимать их из коробочек. Для лицензионных дисков это мероприятие безболезненно, а вот пиратские творения могут треснуть у вас в руках еще до того, как откроется лоток CD-ROM.

Возможно, все, что я здесь рассказал, многим покажется нелепостью. Вот еще - мыть диски шампунем, искать какие-то замедлители. Тогда забудьте об этом, вставьте в CD-ROM диск с любимой игрой и просто получайте удовольствие. Действительно, не стоит европейскому человеку навязывать чайную церемонию.