Издательский дом "Компьютерра" и журнал **Game.EXE** представляют:

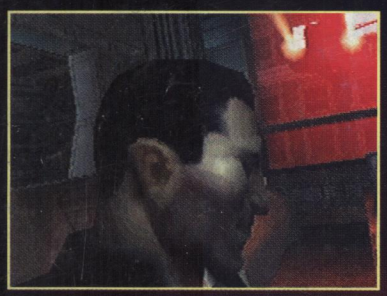
Sony PlayStation

VIDEO ИГРЫ

#1 '9

Полное прохождение игры
Riven: Sequel to Myst

Коды к **21** игре







Хиты номера:

Resident Evil 2

One • G-Police • Skullmonkeys • Final Fantasy Tactics



Вы лишились почти всех своих сбережений?

•

Вам изменили муж и жена?

•

Вообще все опостылело и Вы решили покончить с тусклой, тоскливой беспросветной жизнью?

•

Уйдите достойно. Выберите верный и безболезненный способ.

УмРиТе От сМеХа

В этом Вам поможет самый убойный, цветной ежемесячный толстый и красивый юмористический журнал

САТИР и К о N

Читатель!

Перед тобой первый номер журнала "ВидеоИгры". Пролистай его, и ты увидишь, что мы думали именно о тебе, когда замысливали и оформляли его. Мы хотим, чтобы читать его было не только познавательно, но и интересно. Скажем больше: должно быть радостно. Игры для того и создаются, чтобы доставлять удовольствие. А значит, и журнал об играх — тоже.

Мы с удовольствием играем и издаем журнал. Вы с удовольствием читаете его и играете.

Наши перспективы

Армия видеогеймеров множится и ширится, а вместе с ней будем множиться и шириться мы. Сегодня в нашем журнале можно прочитать только об играх, выходящих на PlayStation, но, может, наступит день (и очень скоро!), когда и о других консолях мы "обороним" несколько строк.

Опытным игрокам — зеленый свет!

Игрокам со стажем наш журнал — в самый раз, потому что, читая его, они будут в курсе всего, что планируется и издается, узнают шифры и коды не дающихся им игр. Мнение таких джентльменов видеоигр для нас очень ценно, а потому будем ждать писем о согласии или несогласии с позицией авторов статей, о предложениях по поводу журнала, и непременно огласим их точку зрения в последующих номерах нашего издания.

Начинающим — заботу и помощь!

Для начинающих игроков наш журнал — просто незаменимый путеводитель по открывающемуся перед ними виртуальному миру. Журнал расскажет, какие жанры игр существуют и в каком жанре какая игра сделана. Журнал поможет сделать выбор! Станет ясно, какие игры покупать (а в какие — пусть кто-нибудь другой поиграет) и что делать, если не дается прохождение.

Не начавшим еще — путевку в жизнь!

Тот, кто еще никогда не играл в видеоигры, купив наш журнал, получит неоспоримые доказательства того, как много он потерял, упустив это в жизни, и как много он приобретет, начав играть, пользуясь "ВидеоИграми".

Чем мы еще хороши?

Наш журнал хорош еще и тем, что не только приобщит начинающих к миру видеоигр, но и сделает их завзятыми игроками.

Наш журнал хорош еще и тем, что даст возможность каждому оказаться на передовых позициях видеомира.

Наш журнал хорош еще и тем, что даст возможность завзятым бойцам обмениваться опытом и мыслями с другими бойцами такого же класса на страницах нашего издания и демонстрировать свою игровую эрудицию всему читающему человечеству.

Что главное?

Журнал "ВидеоИгры" ориентируется не столько на западные издания подобного направления, сколько на внутренний рынок видеоигр. Наша задача состоит в том, чтобы сэкономить время читателя.

Не оттаптывая ноги на Горбушке и не тратя на поиски отсутствующей информации выходные, просмотрев журнал, можно будет узнать, какие новые игры искать. А какие не искать, несмотря на то, что они новые.

Встреча состоялась...

Читатель! Если ты читаешь эти слова, значит, держишь перед собой первый номер журнала. Будем считать, что встретились! Привет! Далеко не уходи — вслед за первым выйдет и второй номер. Хочется, чтобы мы стали соратниками в этом непростом деле — победы над игрой. Надеемся, что будем партнерами в этом приятном занятии — играть и побеждать. Верим, что у нас одинаково велико желание отдать потехе все время!

Если это действительно так — читай и играй, пиши и звони нам.

Давай множиться и шириться вместе!

VIDEO ИГРЫ

Главный редактор
Лара Садовская
(lara@computerra.ru)

Дизайн, верстка
Денис Гусаков
(dgusakov@computerra.ru)
Гамлет Маркарян
(hamlet@computerra.ru)

Техническая поддержка
Даниил Будко
(ddepp@hotmail.com)

Редакция
117419
Москва
2-й Рощинский проезд, 8
тел.: (095) 232-2261
232-2263
факс: (095) 956-1938
956-2385

Издатель
Издательский дом
"Компьютерра"

Распространение
ЗАО "Компьютерная пресса"
дир. Сергей Тимошков
тел.: (095) 232-2261

Печать
SCANWEB, Finland
Тираж 15000 экз.

ONE

Итак, вот он, хит, и вы его ждали.
Кто не понимает, что происходит, говорю громко, чтобы всем слышно было: для любителей экшенов на PlayStation выпущен настоящий хит. Это именно то слово и именно то звание, которое подходит новой великолепной игре.

26



44

PANDEMONIUM 2

Мы верили, что они вернутся, и они вернулись. Два безумнейших персонажа, известные нам еще со времен первой серии, вновь решают устроить забег по Pandemonium'у.



28



G-POLICE

Симуляторы такого типа — вообще редкость для приставок, так что G-Police, созданный практически на пустом месте, вдвойне заслуживает похвалы.

59

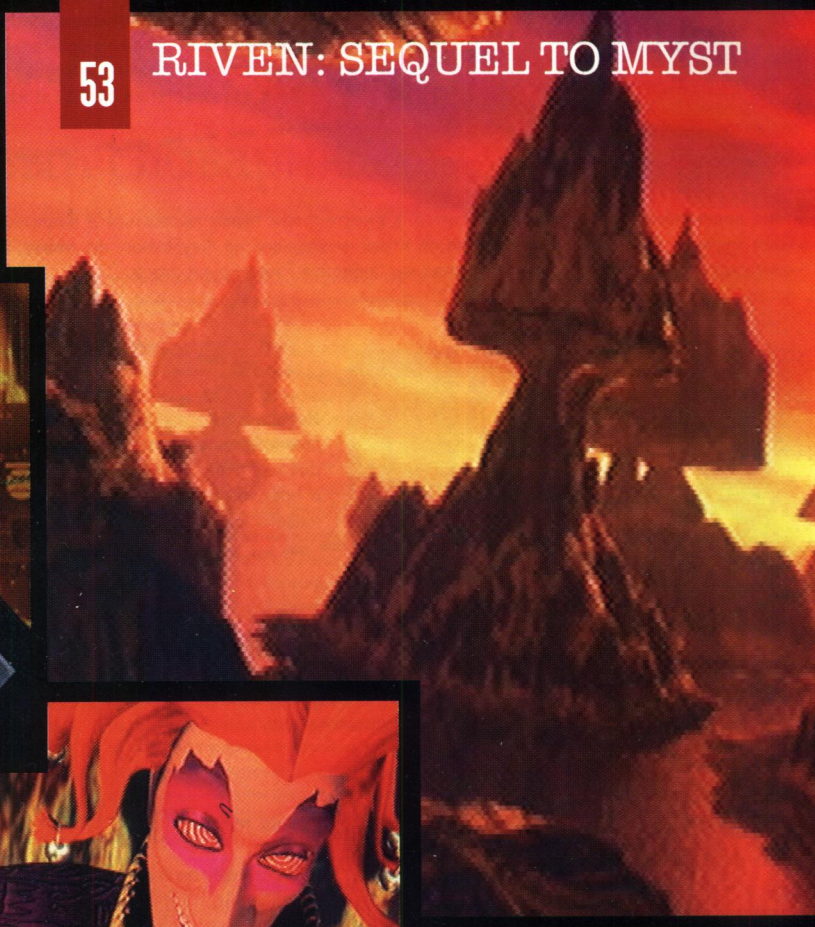
КОДЫ

AutoDestruct • Blood Omen: Legacy of Kain • Courier Crisis• Croc: Legend of the Gobbos • Duke Nukem: Total Meltdown • Final Fantasy Tactics • Frogger • G-Police • The Lost World • Micro Machines 3 • Nightmare Creatures • Nuclear Strike • Oddworld: Abe's Oddysee • Pandemonium II • Rapid Racer • Skullmonkeys • Spawn • Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero • Tomb Raider 2: The Dagger of Xian • X-2 • Yusha: Heaven's Gate

Солюшен является полным прохождением игры Riven. В нем указаны все действия, необходимые для достижения финала в кратчайшие сроки.

53

RIVEN: SEQUEL TO MYST

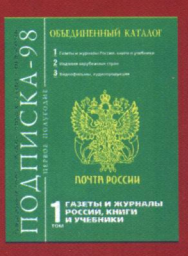


RESIDENT EVIL 2

После своего выхода Resident Evil стала бестселлером, то же произошло и с Resident Evil 2. Иначе в общем-то и быть не могло...



20



Подписаться на журнал "ВидеоИгры" можно в любом отделении связи России и СНГ по Объединенному каталогу «Подписка-98» (стр. 86).

Подписной индекс — 42530

#1'1998

VIDEO ИГРЫ



Новости 4

На подходе

Этих игр пока нет, но мы видели их демо- (альфа-, бета-) версии, мы щупали их руками...





Apocalypse 10
Need for Speed 3 11
Powerboat Racing 12
Men in Black 13
Diablo 14
Grand Theft Auto 15
Road Rash 3D 16
Vigilantes 8 17
Metal Gear Solid 18

Игротека

На нашем операционном столе только самые свежие игры!



RESIDENT EVIL 2 20
Трупы, которые покорили мир

MASS DESTRUCTION 22
На войне, как на войне!

JUDGE DREDD 23
Нажать на гашетку!

HERC'S ADVENTURES 24
Греческий дивертисмент

ONE 26
Один в поле воин...



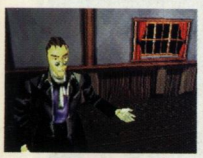
G-POLICE 28
Теперь они летают

NUCLEAR STRIKE 30
Враг хитер и коварен! Огонь!!!

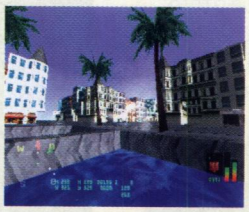
FINAL FANTASY TACTICS 32
Они вернулись



NAGANO WINTER OLIMPICS'98 34
Назло рекордам







AUTODESTRUCT 36
Крепкий орешек-4, или Месть бывшего гонщика

SKULLMONKEYS 38
Пластилиновые обезьяны

THE NOTE 40
Как-то ночью в темном замке...

COURIER CRISIS 42
Кризис среднего возраста

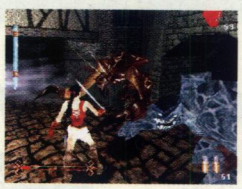
PANDEMONIUM 2 44
Безумие номер 2

X-2 46
Ответный удар

SPAWN: THE ETHERNAL 48
Нечистью по нечисти!

YUSHA: HEAVENS GATE 49
Поверженный противник? Это радует!





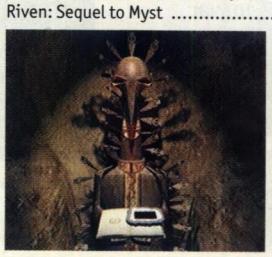
NIGHTMARE CREATURES 50
Удар с подвыподвертом

RAPID RACER 52
Разбивающие волну

Практика

Советы по прохождению игр и солюшены

Riven: Sequel to Myst 53





Взлом

Секреты и коды 59

Азбука

Краткий толковый словарик игрока 64

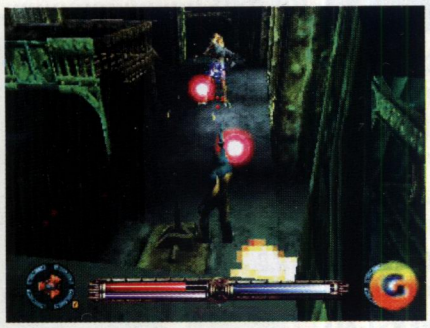
Упоминаемые в номере игры

Apocalypse 10
Autodestruct 36, 59
Bio Freaks 7
Blood Omen: Legacy of Kain 59
Brave Fighter Musashiden 5
Courier Crisis 42, 59
Croc: Legend of the Gobbos 59
Diablo 14
Duke Nukem: Total Meltdown 59
Final Fantasy Tactics 32, 59
Frogger 59
G-Police 28, 59
Grand Theft Auto 15
Herc's Adventures 24
Judge Dredd 23
Lunar: Silver Star Story Complete 8
Mass Destruction 22, 60
Men in Black 13
Metal Gear Solid 18
Micro Machines 3 60
Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero 62
N2O 4
Nagano Winter Olimpics'98 34
Need for Speed 3 11
Nightmare Creatures 50, 61
Nuclear Strike 30, 61
Oddworld: Abe's Oddysee 61
One 26
Or Die Trying 4
Pandemonium 2 ..... 44, 61
Powerboat Racing 12
Rapid Racer 52, 61
Resident Evil 2 20
Return Fire II 5
Riven: Sequel to Myst 53
Road Rash 3D 16
Shadow Madness 4
Skullmonkeys 38, 62
Spawn: The Ethernal 48, 62
The Lost World 60
The Note 40
Tomb Raider 2: The Dagger of Xian 63
Tomorrow Never Dies 6
Vigilantes 8 8
WarGames 7
WWF War Zone 6
X-2 ..... 46, 63
Yusha: Heaven's Gate 49, 63
Zill O'll 6

Материалы раздела подготовлены
Николаем Плохих

Новый шутер *от Psygnosis*

Еще один трехмерный шутер появится на рынке в октябре этого года. Фирма Psygnosis разрабатывает игру под названием Or Die Trying (сокращенно O.D.T.), в которой вашей задачей станет поиск мистической зеленой жемчужины, способной спасти не





менее мистический город Калли.

Налицо смешение жанров: сюжет игры сильно напоминает RPG, то же можно сказать и относительно набора претендентов на роль главного героя: солдат, женщина-драчунья, наемник-одиночка и колдун.



Обещают, что противники в O.D.T. будут обладать очень мощным AI. Уровень искусственного интеллекта монстров будет настолько высок, что они даже смогут совершать нелепые ошибки. Куда уж дальше?

Or Die Trying/Psygnosis/Psygnosis

Подавление *членистоногих*

Все 35 уровней игры N2O, разрабатываемой в настоящее время компанией Gremlin, будут посвящены борьбе с насекомыми.

Игра доставит особое удовольствие людям, испытывающим жгучую и подчас необоснованную ненависть к братьям нашим меньшим — гусеницам, тараканам и жукам. В N2O игрок будет кружить на летательном аппарате по туннелю, расстреливая ни в чем не повинных созданий. В ходе игры ему придется определить наиболее подходящее оружие для каждого вида (например, огнемет, выпускающий по пять зарядов плазмы, лучше всего подойдет для убийства длинных, многочленных сороконожек).



Выход этой безжалостной игры намечен на осень 1998 года. А у вас поднимется рука на божью коровку?



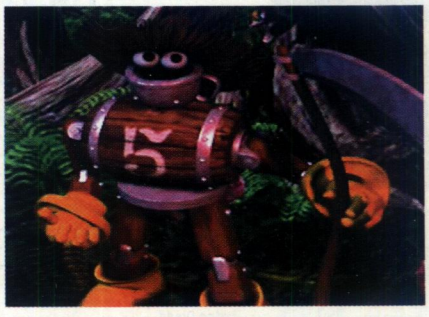
N2O/Gremlin

Круто заверченная штучка *от Crave Entertainment*

Многие столетия на планете Аркос царили мир и согласие. Случавшиеся за ее долгую историю кровавые перевороты, диктатуры и войны не изменили общего миролюбивого нрава местных жителей. Обитатели Аркоса были тихими и безобидными людьми, немного баловались магией и не ждали от жизни слишком многого.

Однако таинственные Кузнецы — никому не ведомые, но повсюду незримо присутствовавшие враги, — исправно вершили свое черное дело, подбрасывая жителям соблазнительные технические приспособления.

Постепенно прогресс взял свое: люди стали использовать машины и "вгрызаться" в планету в поисках полезных ископаемых. Но нашли они не нефть и не уголь, а тонны человеческих костей.



Миллионы погибших...

Что случилось с планетой сотни лет назад? Отчего погибли их предки? Была ли это междоусобная война, или все они стали жертвой внешней агрессии? А может быть, причиной их смерти была природная стихия?

Беспокойство, тревога и страх поселились в сердцах людей.

В один из теплых весенних вечеров на планету неожиданно обрушивается беда: неведомые силы сметают маленький прибрежный город, оставляя от каждого жителя лишь кучку дымящегося пепла. Все свидетели происшедшего заражаются загадочной болезнью, заставляющей их в ужасе бежать от собственной тени.

Паника охватывает Аркос. Города создают заслоны, пытаясь остановить распространение болезни, но тщетно — число жертв неуклонно растет...

Такова предыстория новой RPG от Crave Entertainment, выход которой ожидается в конце текущего года. Главными героями Shadow Madness станут





мальчик Стингер и его взбалмошная подружка Уиндлиф. Потеряв всех родственников, дети решают посвятить свою жизнь спасению Аркоса.

Что ж, остается лишь пожелать молодым людям удачи в их невероятно рискованном и трудном предприятии!

Shadow Madness/Crave Entertainment

Была бы беда, а герои всегда найдутся!

Компания Square занята созданием новой трехмерной RPG под названием Brave Fighter Musashiden, которая, по словам разработчиков, дол-





жна стать началом еще одной суперпопулярной серии (ну, скажем, как Final Fantasy...).

В новой игре мальчик по имени Musashi бегает, прыгает, дерется и решает головоломки — все ради того, чтобы спасти мир от какой-то очередной катастрофы.

Игра будет разделена на несколько уровней, в конце каждого из которых мальчишке придется сразиться с главным монстром. Ожидается, что законченная к настоящему моменту примерно на 65%, Brave Fighter Musashiden увидит свет этим летом.

Что ж, пожелаем юному Musashi удачи на давно протоптанном, но оттого не менее тернистом пути спасения мира!

Brave Fighter Musashiden/Square

Return Fire: *умнее и зубастей*

В конце 1998 года компания MGM Interactive планирует выпустить продолжение игры Return Fire.

Поклонникам своего творения MGM обещает улучшение качества графики, расширение возможностей multiplayer и

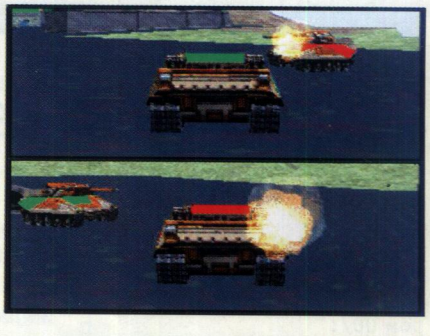




повышение уровня AI противника.

Дополнительный вражеский интеллект разработчики собираются компенсировать весьма богатым выбором техники: в новой игре в вашем распоряжении будут боевые вертолеты, подводные лодки, реактивные самолеты, танки и разнообразные колесные средства.

Как и первая часть игры, Return Fire II будет сочетать в себе элементы стратегии и action.



Return Fire/MGM Interactive

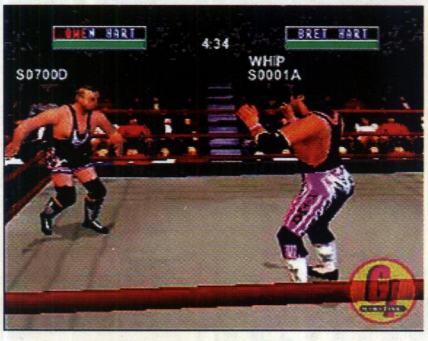
Потные объятия WWF

Любители борьбы, возрадуйтесь! В июле этого года компания Acclaim специально для вас выпустит игру под названием WWF War Zone.

О, тесные объятия! О, потные спины и толстые животы! О, броски, захваты, перевороты и зажимы!

Насладиться всеми этими изысканными радостями вы сможете, если у вас есть Nintendo или PlayStation: игра выпускается одновременно на обеих платформах.

В WWF War Zone можно будет выступить в качестве любого из десяти знаменитых борцов, каждый из которых будет иметь несколько индивидуальных движений и захватов (всего в игре предусмотрено более трехсот движений). Специально для новичков в WWF организованы подготовительные курсы.





Что касается графики, то она в игре будет фотореалистичной, на основе полигонов.

Удачи вам, борцы!

WWF War Zone/Iguana West/Acclaim

Выбор пола — личное дело каждого!

Если вы недовольны тем, что большинство производителей видеоигр выбирают за вас характер, имя, пол, прическу, цвет волос и другие качества главного героя, постарайтесь не пропустить новую RPG Zill O'll, которая выйдет в Японии осенью этого года.

Не знаю, насколько широка будет возможность настройки различных параметров игры, но выбор вышеперечисленных качеств вам, по всей видимости, обеспечен. При этом разработчики обещают множество вариантов развития сюжета, который будет зависеть от ваших поступков, успешности выполнения различных задач, а также — что любопытно — от друзей, которых вы себе заведете.



Несмотря на возможность присмотреть себе пол и прическу по вкусу, в Zill O'll вы не увидите ни одного нового "характера": боец, колдун и герой местного фольклора — вся веселая RPG'шная компания в сборе!

Одерживая победы над врагами, ваш герой заработает очки, приносящие дополнительные силы и навыки. При каждом приближении противника сцена будет трансформироваться в трехмерное поле боя, на котором вы и сможете насладиться основной прелестью RPG — уничтожением негодяев во имя мира, добра и справедливости.





Zill O'll/In-house/Koei

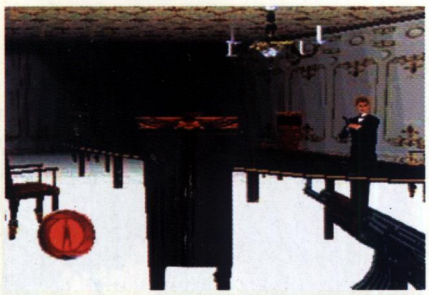
Джеймс Бонд возвращается

Всем известно, что американцы неровно дышат к Джеймсу Бонду. Да и не только американцы. Кто устоит перед очаровательным агентом с самым известным на свете секретным номером 007?

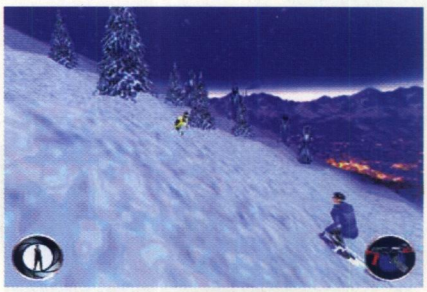
Настоящий герой путешествует не только по странам и континентам, но и по платформам: первая игра, посвященная национальному любимчику, вышла на Nintendo, следующая, под названием Tomorrow Never Dies, появится этой осенью на PlayStation.

Смокинги, полуобнаженные женщины, квадратная челюсть агента... Все это, конечно, неотъемлемые атрибуты любо-





го продукта с участием Бонда, однако самое интересное в Tomorrow Never Dies даже не это. Только представьте себе: в одной игре можно будет прокатиться на лыжах, BMW, подводной лодке и еще нескольких средствах передвижения, причем в каждом случае будет доступен обзор как от первого лица, так и со стороны. Вот это действительно достойно внимания игроманов!



Tomorrow Never Dies/Black Ops/MGM Interactive

Море крови *от Midway*

Согласитесь, что фонтаны крови и горы отрубленных конечностей не вызывают такого ужаса и протеста, когда кромсают друг друга не живые люди, а биологические роботы?

В этом-то и заключается хитрость игры Bio Freaks от компании Midway: вроде бы и кровь, а не настоящая, вроде бы и насилие, а не над человеком...

Очень похожие на людей биомонстры будут убивать друг друга в истерзанной и разграбленной Америке (чего только не придумают про бедную Америку!), используя для этой цели (вот он юморто!) отнюдь не лазеры, а примитивное холодное оружие.

Кроме того, все уровни игры будут напичканы неизвестно откуда взявшимися ловушками и кислотными лужами, так что во время боя придется следить не только за противником, но и посматривать по сторонам, чтобы случайно куда-нибудь не свалиться.

В Bio Freaks герои будут убивать друг друга пинками, зазубренными мечами,



а также метательным оружием, которое, воткнувшись в тело противника (о ужас!), останется там до конца поединка.

Бои будут вестись не только на плоской поверхности, как в большинстве подобных игр — биороботы смогут драться на наклонном и неровном полу, а также прыгать с возвышений друг другу на голову.

Каждый из десяти главных героев будет иметь несколько индивидуальных движений и (естественно!) совершенно уникальный и неповторимый характер.

Выпуск игры-мясорубки намечен на лето 1998 года.





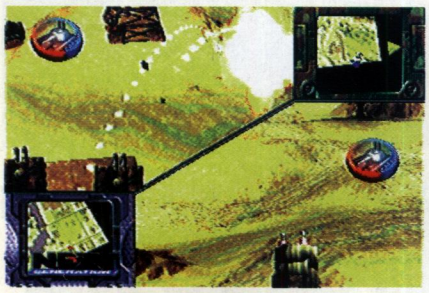
Bio Freaks/Saffire/Midway

Новые *"Игры в войну"*

Помните американский фильм "Игры в войну" (WarGames) о юном хакере, который пролез в сеть Министерства обороны США и добрался до главного военного компьютера? Сначала мальчик играл с машиной в крестики-нолики и шахматы, а когда все это ему надоело, решил попробовать игру "глобальная ядерная война", не отдавая себе отчета в том, к чему это может привести.

К счастью, в фильме все кончилось хорошо: компьютер осознал бессмысленность третьей мировой бойни и даже наказал людям жить в мире и согласии,





злополучного хакера пригласили работать в Министерство обороны, и все остались довольны и счастливы.

Все — кроме компании MGM Interactive, которая решила продолжить историю о ретивом электронном мозге и взялась за создание видеоигры WarGames.

Через пару десятилетий после описанных в фильме событий своенравный компьютер, из ведения коего к этому моменту было изъято управление ядерными ракетами, заскучал и решил начать большую веселую войну с применением роботов, бронетехники и летательных аппаратов.

Сам игрок выступает в роли очередного хакера, которому предлагают сыграть против пентагоновского баламута.

Итак, в вашем распоряжении окажется отряд бронетехники, ракетных пусковых установок и вертолетов. Всем этим хозяйством можно будет управлять как издалека (режим стратегии), так и переключившись на управление любой отдельной боевой единицей (режим action).

Миссии (а их в WarGames более тридцати) будут проходить в самых разных климатических условиях — начиная от знойной пустыни и заканчивая бескрайними арктическими просторами. В каждой из них перед игроком будет поставлена совершенно определенная задача (например, взятие стратегически важного моста, уничтожение группировки противника и т.д.).



Кстати, играть в WarGames вы сможете и вдвоем, причем экран в режиме multiplayer будет разделен не по горизонтали и не по вертикали, а, представьте себе, по диагонали...

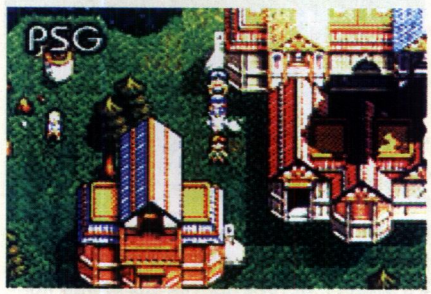
Выпуск игры намечен на май 1998 года.

WarGames/Interactive/MGM Interactive

Lunar: Silver Star Story Complete: *завоевание PSX*

Впервые эта игра вышла в 1992 году на процветавшей в то время Sega CD и сразу же получила широкую известность в среде играющей публики. Затем, в 1995 она в обновленном виде появилась на Sega Saturn, и вот теперь в "лучшую RPG всех времен и народов" смогут сыграть пользователи PlayStation.

Фактически новая Lunar будет соответствовать Saturn'овской версии 1995 года. Единственным серьезным новшеством станет огромное количество мультипликации, которое разработчики впихнули в объемный диск PlayStation — общая продолжительность анимационных вставок в игре — более 45 минут (!).





Сюжет Lunar остался неизменным еще со времен Sega CD: маленький отважный герой Алекс отправляется с друзьями в поход, чтобы освободить страну от власти коварного императора Галеона и выручить из плена свою школьную зазнобу. По дороге ребята убивают громадных драконов и подолгу беседуют с местными жителями, получая от них массу полезной информации. Наконец, после продолжительного и трудного путешествия, Алекс сражается с самим злобным императором.

Как уже было сказано, в основном игра останется такой же, как и три года назад. Три года — срок немалый, особенно для видеоигры, тем не менее старые фанаты клянутся, что и сейчас классическая Lunar способна забить любую RPG.

Что ж, классическая игра, классический RPG'шный сюжет, классическая японская анимация... В августе этого года на пользователей PlayStation обрушиться целый водопад классики.

Ценители Role Playing Games, не пропустите Lunar: Silver Star Story Complete!



Lunar: Silver Star Story Complete/Kadokawa Shoten/Working Designs

С PlayStation *не похудеешь*

Жутко научная статься в мартовском (разумеется, этого года) номере журнала Американской академии педиатрии сообщает, что примерно 11% несчастных американских детей страдают от излишнего веса. Говоря жестче, от ожирения. Ученые объясняют это неприятное явление малоподвижным образом жизни современной молодежи, для которой телевизор и видеоигры в значительной степени заменили занятия спортом...

На подходе

VIDEO ИГРЫ

Материалы раздела подготовлены
Романом Борзило

Apocalypse 10
Need for Speed 3 11
Powerboat Racing 12
Men in Black 13
Diablo 14
Grand Theft Auto 15
Road Rash 3D 16
Vigilantes 8 17
Metal Gear Solid 18

Grand Theft Auto *Road Rash 3D* *Apocalypse*



Vigilantes 8 *Men in Black* *Need for Speed 3*

Diablo

В марте этого года мир PlayStation ожидает потрясающее событие: выпуск видеоверсии прославленной PC'шной игры Diablo.

Diablo для поклонников компьютерных RPG — примерно то же самое, что эпохальный Quake для любителей безответственной стрельбы. При этом Diablo включает в себя значительный элемент Action, и играют в нее далеко не одни фанаты RPG.



Apocalypse

Action

1 игрок

Карта памяти

1 блок

Издатель Activision
Разработчик Activision

Проснитесь! *Приближается* ***конец света****! Весной, в период* ***радостного цветения*** *и размножения, компания Activision удивляет нас новой трехмерной игрой с* ***устрашающим*** *названием* ***Apocalypse****.*

Весной у каждого уважающего себя индивида полно дел, среди которых есть и неотложные: пополнить истощенный организм запасами витаминов и влюбиться.



Прощай беззаботная жизнь!

Однако вместо того чтобы расслабиться где-нибудь на лоне природы, вам придется спасать мир от четырех всадников Апокалипсиса, выпущенных на волю Его Преподобием — злым гением. Он времени даром не терял (не забывайте, в его распоряжении целая вечность) и овладел всеми глубинами науки и религии. Смерть, Чума, Война и Зверь — четыре всадника в человеческом обличии — ожидают его приказа, чтобы обрушиться на землю.

ЕСЛИ ВЫ НЕ ХОТИТЕ, ЧТОБЫ ВЕСЬ МИР ПОШЕЛ ПРАХОМ, ПОТРУДИТЕСЬ ОТЫСКАТЬ И ОБЕЗВРЕДИТЬ ЭТУ АПОКАЛИПТИЧЕСКУЮ ЧЕТВЕРКУ.

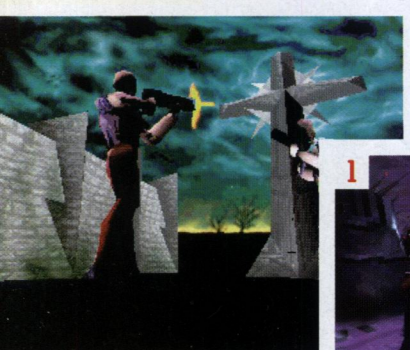
Если вы не хотите, чтобы весь мир пошел прахом, потрудитесь отыскать и обезвредить эту апокалиптическую четверку.

С Брюсом Уиллисом наперевес

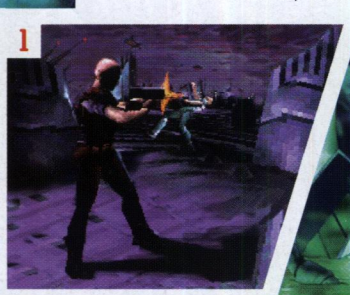
Нелегко одному пешему одолеть четырех конных, но, нам кажется, любителей action такая задача только порадует. К тому же вы не будете одиноки: вам выдадут смышленого и хорошо зарекомендовавшего себя именно в этом жанре помощника — актера Брюса Уиллиса. И уж этот напарник, снабженный искусственным интеллектом, не подведет. Он прикроет вас в случае крайней необходимости!

Разработчики Apocalypse используют в своей игре новую революционную технологию загрузки данных с CD: информация будет скачиваться постоянно, не прерывая игрового процесса, что позволит создавать уровни любой длины.

Итак, великая битва не за горами. К оружию!



Хмурое небо, монументальный крест. Герой поднимает оружие... Апокалипсис!



1



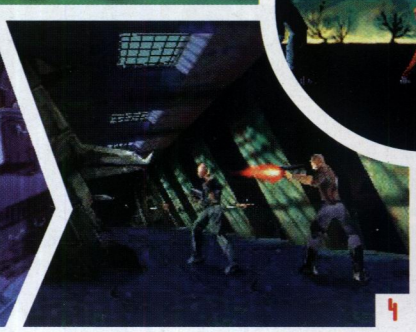
3



5



2



4





6

[1] Шутер во всей красе [2] Сцена на кладбище [3] В живых останется только один [4] Shot 'em up!
[5] Хороший человек за такими воротами жить не будет [6] А это, вероятно, сам Преподобный со своим домашним котенком

Need for Speed 3

Гонки

1 игрок

Карта памяти

Аналоговый контроллер

Издатель
Electronic Arts
Разработчик
Electronic Arts

В марте нынешнего года компания Electronic Arts планирует выпустить третью часть своей знаменитой гоночной серии Need for Speed.

Приятно иногда прокатиться с ветерком, да еще и немного побезобразничать. Однако не ждите, что в Need for Speed 3 вам все сойдет с рук! На этот раз озорному водителю придется столкнуться с некоторыми серьезными проблемами.

Бдительная полиция

В новой игре "гаишники" смогут в случае необходимости вызывать подкрепление, устанавливать на дорогах кордоны и засорять проезжую часть шипами.

Коллеги-водители тоже не проявят к нарушителю излишней терпимости: виртуальные автолюбители здесь настолько "интеллектуальны", что могут серьезно обидеться, если вы их "подрежете" или слегка прижмете бампером.

ВИРТУАЛЬНЫЕ АВТОЛЮБИТЕЛИ МОГУТ СЕРЬЕЗНО ОБИДЕТЬСЯ, ЕСЛИ ВЫ ИХ "ПОДРЕЖЕТЕ"...

В Need for Speed 3 более десяти трасс, для каждой из которых предусмотрено несколько альтернативных маршрутов. Прозорливый гонщик сможет сокращать расстояние, выбирая кратчайший путь.

Цвета выбираем сами

В игре используется динамическое освещение: свет автомобильных фар будет падать на деревья и здания, а солнце создаст вполне "реальные" тени на асфальте. Через зеркало заднего вида вы сумеете загодя различать полицейские "мигалки".

Need for Speed 3 позволит настраивать цвета автомобилей, оживленность движения и погодные условия. Кроме того, игроки смогут выбрать между симуляторной и аркадной моделями вождения.

Играя, вам предстоит посидеть за рулем очередных Ferrari 550 и 355 F1, вам также предложат Italdesign BMW Nazca C2 и Lamborghini Diablo SV и ряд других моделей. Безусловно, особую прелесть от этих машин вы испытаете в режиме Simulation, плюс ваши авто будут подвержены небольшому апгрейду. Также вам будет позволено выбирать погодные условия для каждой трассы.

Не забудем и о том, что Need for Speed 3 традиционно будет обладать отличным интерфейсом и, как говорят разработчики, очень вкусным саундтреком. Фанаты, будьте готовы!



Вы под неусыпным наблюдением хранителей порядка

1 Здесь вы сможете себя показать 2 Ваша тачка. Вид сзади
3 А вот и "реальные" тени на асфальте

Powerboat Racing

Гонки

1-4 игрока

Разветвитель

Аналоговый контроллер

Карта памяти

Издатель Interplay
Разработчик Promethian

То, что порой мы не можем позволить себе в жизни, легко получается в играх. Вот почему многие особенно любят симуляторы.

Вы любите кататься на катере, читатель? Я люблю, но никогда не пробовал. Любовался этими красивыми машинами и думал: я бы неплохо в них смотрелся. А уж спортивные катера — и говорить не приходится! На старте как взревут, как рванут...

Короче, если вы отвечаете утвердительно, то в марте этого года, когда с рек начнет сходить лед, вас ожидает радостное событие: появится симулятор водных гонок Powerboat Racing.

Вперед, к победе!

Игра обещает быть поистине захватывающей: во время гонки на вас будут градом лететь тяжелые предметы, от которых придется проворно уворачиваться. Это неприятное обстоятельство даст вам неожиданное преимущество в следующем заезде: не убившие вас предметы сформируют нечто вроде трамплинов, "прыгая" с которых, вы сможете сокращать дистанцию, обходя своих соперников.

НЕ УБИВШИЕ ВАС ПРЕДМЕТЫ СФОРМИРУЮТ НЕЧТО ВРОДЕ ТРАМПЛИНОВ...

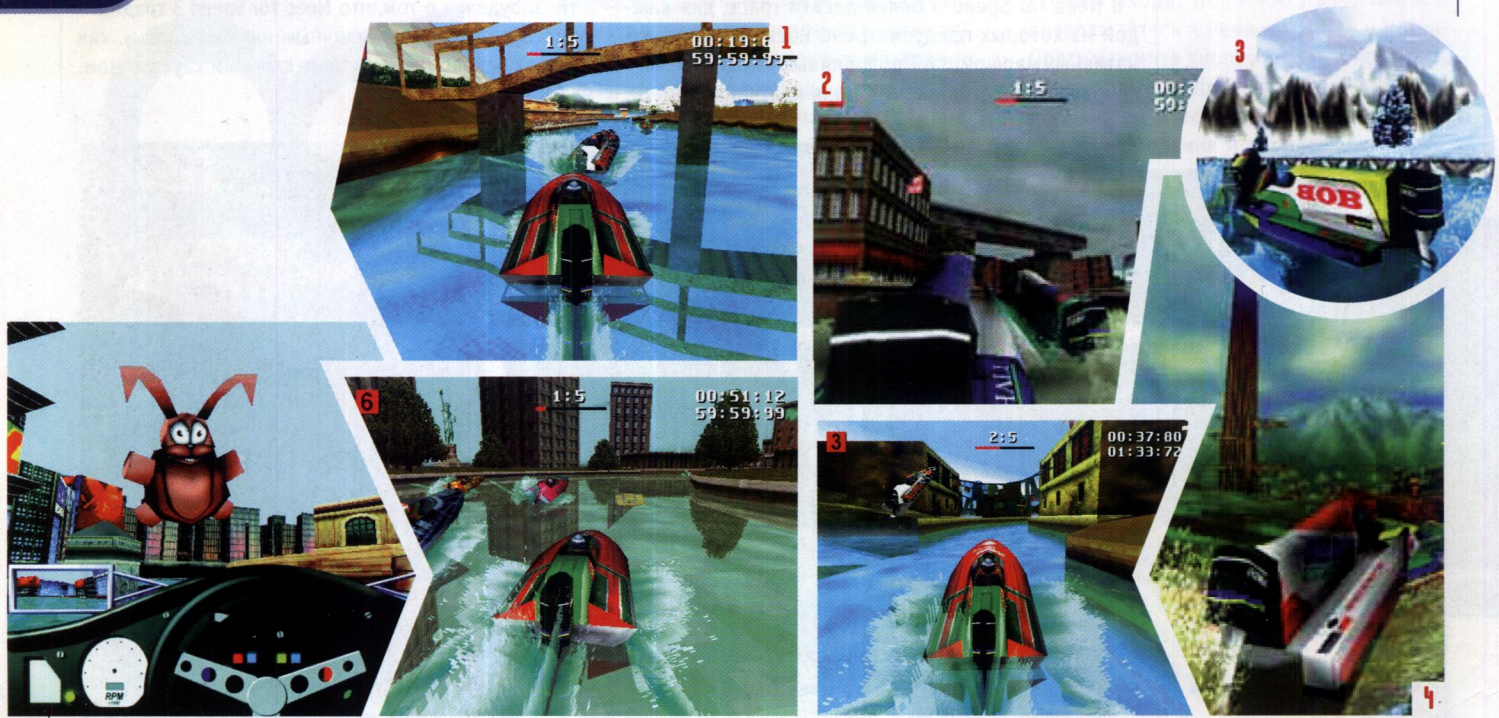
Хочу всех победить

А соперников будет немало. Они будут теснить вас и "толкаться", насколько это возможно на воде. Будьте осторожны, обгоняя, и постарайтесь не давать обгонять себя. В общем, как обычно.

Приятно в этой игрушке еще и то, что вы можете сражаться не с оцифрованными соперниками, а с вполне реальным соседом или другом. Если фанов рейсинга найдется больше, вы сможете устраивать колоссальные заезды, соревнуясь вчетвером.

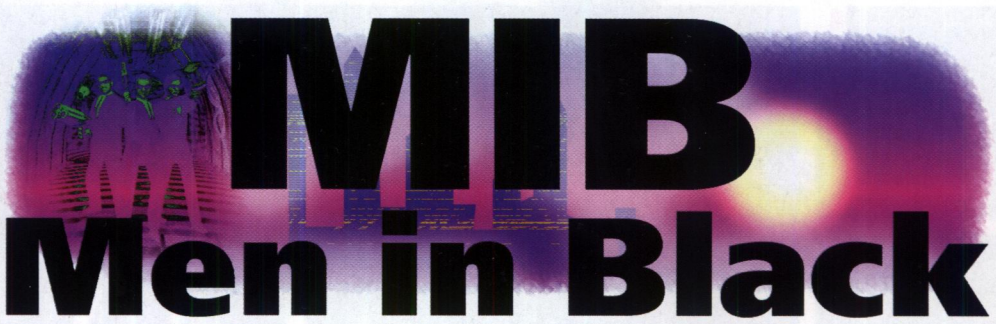
Судя по имеющимся скриншотам, игрушка не должна разочаровать ценителей качественной графики.

Реки уже свободны ото льда, разработчики спешат, издатели торопятся. Запасайтесь аналоговыми контролерами, и все на воду!



Зайчик, ты откуда?! Я тебя боюсь!

1 Утро на Волге... Неохота гонять, охота порыбачить! 2 Городской пейзаж 3 На приколе 4 Зимние забавы



MIB
Men in Black

***Привлечь интерес** к игре можно **разными способами**. У каждого издателя есть свое мнение на этот счет. Но, безусловно, самым **массовым искусством** является кино, и поэтому...*







Издатель
Design League
Разработчик
Gremlin

Компания Gremlin работает над видеоигрой по культовому фильму Men in Black. Успех фильма, по мнению разработчиков, должен обеспечить устойчивый спрос на игру. Но они прекрасно видят и другую сторону вопроса: чтобы этот спрос не падал, качество игры и уровень ее разработки должен быть достаточно высоким и конкурентноспособным.

Игра является непосредственным продолжением фильма и обещает порадовать поклонников отчаянной стрельбы и мордобоя в трехмерном пространстве, не обидев при этом и головастых квестеров. Кровавая вакханалия будет сменяться задачами, холодящими душу беззаботного стрелка.

КРОВАВАЯ ВАКХАНАЛИЯ БУДЕТ СМЕНЯТЬСЯ ЗАДАЧАМИ, ХОЛОДЯЩИМИ ДУШУ БЕЗЗАБОТНОГО СТРЕЛКА.

Каждый герой — сын своего отечества

Бороться, естественно, придется с отвратительными пришельцами, собравшимися уничтожить землю, и выбор оружия для этой цели будет так же, как и в фильме, необычайно оригинален: от атомного пульверизатора до пульсарной пушки. Наверное, с пришельцами по-другому не получается, уж больно они злобные, и планы у них мерзкие, захватнические. И все-таки будьте поосторожней с атомным оружием. Последствия могут быть непредсказуемыми.

Мы выбираем...

Выступать игрок сможет в роли любого из трех героев картины: Кэя, Джэя или доктора Уивер. Каждый из них готов сражаться, умеет и любит это делать. Характеры у них, правда, немножко разные, так это как раз и сделано для того, чтобы у вас был свой выбор. Любовно оцифрованные создателями игры актеры порадуют глаз многих фанатов "Людей в черном".

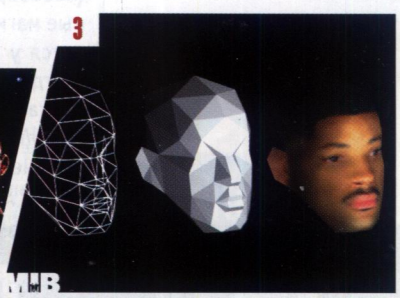
Men in Black для PlayStation будет включать в себя 12 уровней (4 миссии с тремя подмиссиями в каждой). Выход игры намечен на весну 1998 года. Будем ждать!

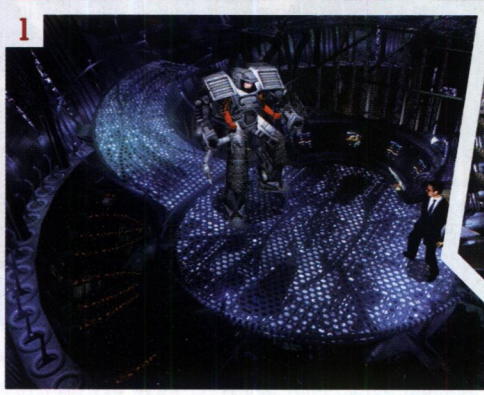


А вот и мы!











1 Руки вверх! Спецагент вынул оружие! 2 Meghegxa, сдавайся!
3 Моделирование Джея

Diablo

Ролевая игра

1-2 игрока

Карта памяти

Издатель Electronic Arts
Разработчик Climax Enterprises

В марте этого года мир PlayStation ожидает потрясающее событие: выпуск видеоверсии прославленной PC'шной игры Diablo.

Diablo для поклонников компьютерных RPG — примерно то же самое, что эпохальный Quake для любителей безответственной стрельбы. При этом Diablo включает в себя значительный элемент Action, и играют в нее далеко не одни фанаты RPG.

Романтическая история

Сюжет, в общем, незамысловат: сказочно-средневековый городок терроризирует нечисть, обитающая в расположенном по соседству подземелье. Обездоленные жители призывают на помощь вас (вы можете стать юношей-воителем, девушкой-плутовкой или колдуном — по желанию).

Побеседовав с горожанами, герой отправляется в поход. Громя бесчисленных скелетов и зомби, разграбляя бесхозные сундуки и гробницы, он в поте лица добывает золотые монеты, чтобы, вернувшись в город, потратить их на оружие, лекарства, мана (своеобразное "топливо" для заклинаний) и различные магические средства. Приобретать все это придется у тех же несчастных горожан (впрочем, всегда готовых ободрать благородного воина, как липку), с их помощью он может переводить награбленное добро в валюту, но добрые граждане покупают все в несколько раз дешевле, чем продают.

ДОБРЫЕ ГРАЖДАНЕ ПОКУПАЮТ ВСЕ В НЕСКОЛЬКО РАЗ ДЕШЕВЛЕ, ЧЕМ ПРОДАЮТ.

Пополнив запасы, герой возвращается в подземелье, где его ждут новые подвиги. Темница состоит из шестнадцати уровней, так что, к тому времени, как вы разберетесь с главным виновником торжества — Diablo собственной персоной, — вам придется еще не раз сбегать в город за провиантом.

Кое-что новенькое

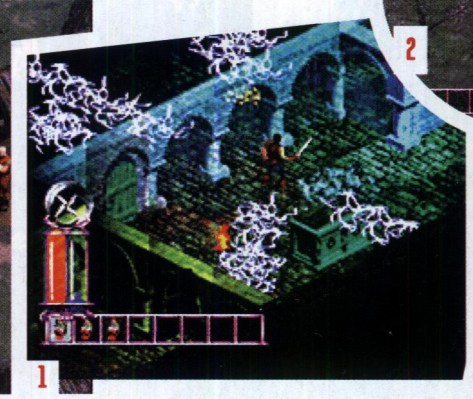
Игра включает в себя характерный для RPG широкий выбор заклинаний и магических инструментов, а также множество видов примитивного средневекового оружия.

В Diablo для PlayStation масштаб игрового поля будет увеличен на 25% по сравнению с PC-версией, что, без сомнения, сделает внешний вид обитателей темницы еще мерзостнее и ужаснее. Кроме того, в игре появится приятное новшество: при возвращении в город вы будете заставать не один и тот же неопределенный послеобеденный час, а разное время суток, что будет выражаться в перемене освещения.

Итак, бессмертный Diablo на PlayStation! Играйте и, самое главное, почаще сохраняйтесь!



Кузнец, хозяин корчмы и городской старейшина









1 В темнице все не так весело 2 В городе вам встретятся даже коровы! 3 В Diablo много бочек и саркофагов 4 Переход на следующий уровень



Action

1 игрок

Карта памяти

1 блок

Издатель
ASC Games
Разработчик
DMA Design

Вы хотели бы **угнать школьный автобус?** Признайтесь, что вы всегда об этом мечтали, но **стеснялись** сказать! Скоро у вас появится **такая возможность**...

В марте-апреле 1998 года компания ASC Games выпустит разработанную фирмой DMA Design игру под названием Grand Theft Auto.

Как вы, наверное, уже догадались, в новой игре основной вашей задачей будет угон автомобилей. Работка не пыльная и прибыльная: взяли тачку, отогнали на условленное место, получили капусту. Дальше — звоните боссу за новыми инструкциями. Со временем вам доверят более ответственные задания: ограбление банков, разборки с конкурирующими группировками, заказные убийства... Короче, у вас будут все шансы сделать хорошую карьеру.

Простор для деятельности

В Grand Theft Auto вы увидите (и, конечно, сможете украсть) автомобили более тридцати различных марок, произведете уйму противозаконных действий, прокатитесь и пробежитесь по многим квадратным милям тротуаров, дорог, автострад и аллей. Мало того, вы будете увлеченно давить прохожих и убивать полицейских...

ЗВОНИТЕ БОССУ ЗА НОВЫМИ ИНСТРУКЦИЯМИ. СО ВРЕМЕНЕМ ВАМ ДОВЕРЯТ БОЛЕЕ ОТВЕТСТВЕННЫЕ ЗАДАНИЯ.

Помимо всех прочих прелестей, в игре присутствует масса бранной английской речи, включая наиболее свирепые уличные ругательства.

Игра, конечно, на любителя, зато уж любитель "оторвется" без всякого сомнения.

Если в приглянувшейся вам колымаге окажется водитель — не раздумывайте. В Grand Theft Auto вы можете брать граждан за шкирку и вышвыривать из их собственных автомобилей прямо на тротуар.

Опасная профессия

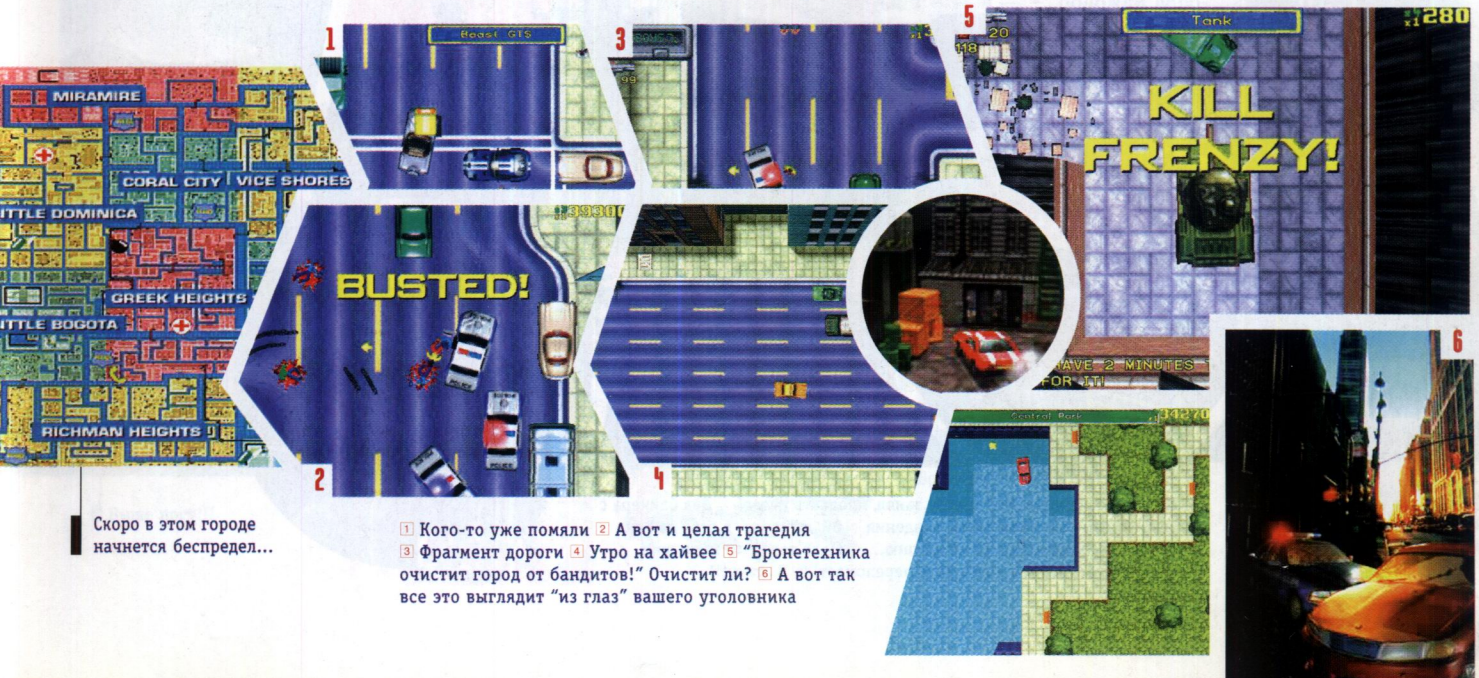
Конечно, ваши злодеяния не останутся безнаказанными. Копы не для того существуют, чтобы их стреляли, как кроликов, а прохожие могут и сообщить, куда надо. Иногда стражи порядка проводят рейды и устанавливают на дорогах кордоны. Короче, любят доставить головную боль таким, как вы. В отместку можете как-нибудь угнать их патрульную машину.

Награда одинокому сердцу

Каждая удачно проведенная сделка в GTA отмечается коротенькой взбадривающей мелодией. Например, если вы только что сбыли фермерский пикап, прозвучит фрагмент развеселой песенки в стиле кантри, а если кабриолет — отрывок из современной танцевальной композиции.

Многие начинают нервничать

Ожидается, что своим появлением на традиционно "молодежной" платформе, писишная Grand Theft Auto вызовет в западном обществе бурю недовольства: такого хулиганства на PlayStation еще не видывали...



Скоро в этом городе начнется беспредел...

1 Кого-то уже помяли 2 А вот и целая трагедия 3 Фрагмент дороги 4 Утро на хайвее 5 "Бронетехника очистит город от бандитов!" Очистит ли? 6 А вот так все это выглядит "из глаз" вашего уголовника



Гонки

1 игрок

Карта памяти

1 блок

Издатель
Electronic Arts
Разработчик
EA San Mateo

В конце марта компания Electronic Arts выпустит новую версию своего суперхита Road Rash. Чем же порадуют нас золотые ручки мастеров-разработчиков на этот раз?

Ну, во-первых, поскольку прогресс не стоит на месте, новая Road Rash 3D будет полностью 3D. Во-вторых, в ней будет использован новый engine — собственное изобретение EA, — который позволит значительно ускорить игровой процесс и улучшить качество анимации по сравнению с предыдущими версиями. По словам разработчиков, используемая технология исключает эффект неожиданного "выпрыгивания" объектов с двухмерного фона.

Байкерский произвол

Сюжет новой RR будет по-прежнему крут и заборист. Четыре банды байкеров не могут поделить 150 миль дорог и устраивают на этом пространстве бардак и беспредел. Для того чтобы понять суть происходящего, достаточно взглянуть на скриншоты внизу. Какой разгул преступности! Милиции на них нет!

ЧЕТЫРЕ БАНДЫ БАЙКЕРОВ НЕ МОГУТ ПОДЕЛИТЬ 150 МИЛЬ ДОРОГ.

Вообще, современные производители компьютерных и видеоигр стали что-то очень увлекаться всякими криминальными сюжетами. Строгий моралист сказал бы даже, что они "навязывают пользователю соблазнительную роль нарушителя закона."

Ах, что ж поделать, если эта роль такая соблазнительная! Так тому, значит, и быть...

Этот страшный AI

Ребята из каждой банды будут иметь особую манеру вождения, походить друг на друга (и отличаться от всех остальных) менталитетом (AI) и использовать характерное для их компании оружие. Как и многие современные компьютерные герои, это будут настоящие глубокие личности, которые припомнят вам любую неучтивость и подлость (похоже, что режим multiplayer скоро вообще отпадет за ненадобностью: играть с электронными мозгами станет интереснее, чем с соседями и знакомыми).

Хлопнув кого-нибудь по левой щеке, не ждите, что вам не вмажут в правый глаз, а подрезав рокера, будьте начеку — обиженный мотоциклист наверняка попытается подстроить какую-нибудь гадость. Если вам не понравятся манеры родной банды, и вы решите поменять компанию, придется покупать новый мотоцикл.

Music bands

Что касается музыки. EA заключила контракт с фирмой Atlantic Records на использование в своей игре записей нескольких забойных современных групп. Жаль только, пока не известно, каких...

Итак, в Road Rash 3D — 150 миль пересекающихся дорог, четыре враждующих группировки байкеров с полным котелком искусственного интеллекта у каждого и полностью трехмерная графика. Что ж, звучит неплохо! Интересно, а как выглядит?



Вперед, байкеры! За поворотом бесплатное пиво дают!

1 Подвинься, свинья! Все дорогу занял, проехать негде! 2 Два байкера с наглым видом объезжают свои владения 3 Эй, джипчик, я тебя сейчас догоню! 4 А если упаду, то не догоню... 5 Мало того, что мотоцикл разбил, сейчас еще все кости себе переломает! 6 В атаку!!!

Vigilantes 8

Гонки

1 игрок

Карта памяти

1 блок

Издатель
Activision
Разработчик
Luxoflux

Новая игра Vigilantes 8, которая выйдет на PlayStation весной этого года, сильно напомнит пользователям PC прошлогодний хит — гонялку-стрелялку Interstate '76.

Именно оглушительный успех Interstate '76 и вдохновил фирмы Luxoflux и Activision на создание PlayStation'овской версии игры. Обещают, что новая Vigilantes 8 будет отличаться от своей предшественницы более высоким уровнем графики и всевозможными современными примочками, как-то: реалистичным трехмерным ландшафтом, убедительными вмятинами на автомобилях, отражениями, "плывущими" по лобовому стеклу и т.д. и т.п.

Итак, в 1975 году на юго-западе Америки, в районе бескрайних сырьевых рек и обильных промышленных берегов, орудовала банда вредителей. Чем занимались непоседливые нарушители закона? Они взрывали столь важные для экономики США нефтеперерабатывающие заводы и буровые вышки, захватывали фабрики по изготовлению резиновых сапог и чугунных заготовок, грабили местные продуктовые склады...

АМЕРИКА В СОСТОЯНИИ ВЗЯТЬ НА СЕБЯ РАСХОДЫ ПО ОБЕСПЕЧЕНИЮ КУЛЬТУРНОГО ОТДЫХА ЛУЧШИХ СВОИХ СЫНОВЕЙ.

Если родина хочет...

Естественно, Дядя Сэм не для того вбухивал баксы во все эти долгосрочные проекты, чтобы позволить каким-то панкам, пусть даже и очень хорошо вооруженным, безнаказанно все разрушить.

По распоряжению правительства США и лично господина президента в горячую точку направляется "комитет бдительности", в состав которого (учитывая все заслуги и подвиги) входите и вы.

Дело за малым

Ну что ж, теперь дело осталось за малым: разбить вооруженных до зубов бандитов, восстановить порядок в регионе и успокоить местных жителей. Приступим-с!

Хотя... придется подождать: Vigilantes 8 выйдет немного позже, а пока можно посмотреть на скриншоты и оценить качество графики.

Обещают, что в новой игре все будет очень хорошо и красиво ломаться. Находясь на содержании Дяди Сэма, вы можете развлечься в свое удовольствие и повзрывать индустриальные объекты и нефтепроводы. В конце концов, Америка в состоянии взять на себя расходы по обеспечению культурного отдыха своих лучших сыновей. Так что расслабляйтесь. И держитесь подальше от бандитов, а то и повеселиться толком не успеете!



1 Школьный автобус 2 Ты у меня на мушке! 3 Индустриальный пейзаж

Кажется, в нас попали

Metal Gear Solid



Action

1 игрок

Карта памяти

1 блок

Издатель
Konami
Разработчик
Konami Computer Entertainment Japan (KCEJ)

***Metal** Gear Solid **станет**, по всей вероятности, **одной из** самых ярких и **громких игр** 1998 года. В Японии она появится уже в апреле, а в США — **в будущем сентябре**.*

Аляска. 2005 год. Группа солдат из специального подразделения совершает переворот на военной базе, охраняющей склад ядерного оружия.

Боеголовки в ненадежных руках

Захватив объект и получив полный контроль над всеми ракетами, ренегаты начинают терроризировать мировое сообщество.

Чего хотят шантажисты от этого самого пресловутого сообщества, пока не понятно (возможно, они не успели еще сформулировать собственные требования), однако сам по себе факт захвата военной, да еще и ядерной, базы в старых добрых США наводит на определенные мысли.

Где ты, Илья-богатырь?

На определенные мысли это наводит Белый дом и Рейхстаг, Палату Лордов и Палату Общин, а также лично Ее Величество королеву Англии...

Вы уже догадались, к чему я клоню? Именно! Вас опять будут просить о помощи, поручат ответственное задание и удостоят чести быть посланным неизвестно куда. Без вас не обойтись!

ЛЮДИ ЗЕМЛИ СМОТРЯТ НА ВАС С НАДЕЖДОЙ И ЖАЛКОЙ УЛЫБКОЙ.

Так что идите, бравый герой с ядовитым именем Snake, на ядерную базу. Идите без оружия, потому что так интереснее. Идите в одиночку совершать очередной переворот в несчастной воинской части (столько переворотов на одну воинскую часть!), потому что того желают все люди земли, которые, хотя и приветствуют, что вы выросли таким закаленным и суровым, все-таки, в основной своей массе — добрые, хорошие ребята.

Учитывая, что, оказавшись на базе, вы не будете иметь при себе даже тривиального шотгана, поначалу вам придется больше прятаться и избегать развешанных кругом камер и лазеров (представляете, сколько этого добра болтается на складах ядерного оружия?).

Палочка-выручалочка безоружного бойца

Но не бойтесь, вы не пропадете! В Metal Gear Solid среди ваших многочисленных достоинств будет одно особенно ценное: вы сможете устраивать засады на своих противников, прячась по темным углам и выпрыгивая, как ночной клоп, на их широкие армейские спины.

Будьте безжалостны к этим нарушителям воинской присяги, убивайте проклятых террористов и конфискуйте у мертвецов оружие (может, это и не очень эстетично, но как его еще иначе добудешь?)!

Конечности в вашем распоряжении!

Кстати, драться в Metal Gear Solid можно будет и руками, и ногами. Прибавив к этому со временем всяческие модные забубонные штучки (как-то: пистолеты с глушителями, пулеметы, ракеты дистанционного управления и др.), можно представить себе, *что* это будет за война.

Так что торопитесь, бравый Snake. Люди земли смотрят на вас с надеждой и жалкой улыбкой.

"Помогите, дядя!" — слышите вы возгласы малолетних детей...

А что, может и правда потрудиться на благо всего цифрового человечества от нечего делать?

Еще бы! Одна графика чего стоит!

Суровые военные будни: патруль совершает обход территории базы



1 Разгрузка военного транспорта. Про тушенку, надеюсь, не забыли
2 Куда ни плюнь — везде камеры 3 Снег падает за шиворот, палец примерз к курку, и вы молите бога, чтобы противник упал, не успев поднять шотгана...
4 Нагнитесь, а то вам отстрелят голову!
5 Военная база. Вид снаружи

Игротека

VIDEO ИГРЫ

Resident Evil 2	20	38	Skullmonkeys
Mass Destruction	22	40	The Note
Judge Dredd	23	42	Courier Crisis
Herc's Adventures	24	44	Pandemonium 2
One	26	46	X-2
G-Police	28	48	Spawn: The Ethernal
Nuclear Strike	30	49	Yusha: Heavens Gate
Final Fantasy Tactics	32	50	Nightmare Creatures
Nagano WO'98	34	52	Rapid Racer
Autodestruct	36		



Resident Evil 2

В новой "симфонии трупаков" больше всего поражает графика, причем особенно сильное впечатление производят не сами зомби (хотя и они сделаны великолепно), а декорации: мебель, автомобили, разбросанные вокруг предметы. Все пространство Resident Evil 2 закидано живописнейшим мусором, что и неудивительно: Capcom затратила на создание игры великую кучу денег и могла позволить себе небольшую роскошь.





Трупы, которые покорили мир

Т.С.Гарп

Action Приключения

1 игрок

Карта памяти

1-15 блоков

Издатель
Capcom
Разработчик
Capcom

После своего выхода Resident Evil стала бестселлером, то же произошло и с Resident Evil 2. Иначе, в общем-то и быть не могло...

Чудненькая графика!

В новой "симфонии трупаков" больше всего поражает графика, причем особенно сильное впечатление производят не сами зомби (хотя и они сделаны великолепно), а декорации: мебель, автомобили, разбросанные вокруг предметы. Все пространство Resident Evil 2 закидано живописнейшим мусором, что и неудивительно: Capcom затратила на создание игры великую кучу денег и могла позволить себе небольшую роскошь.

РАЗРАБОТЧИКИ ИЗ CAPCOM ПРИДУМАЛИ ДЛЯ СВОЕГО ТВОРЕНИЯ ОЧЕНЬ ЗАБАВНЫЙ "ВТОРОЙ СЦЕНАРИЙ".

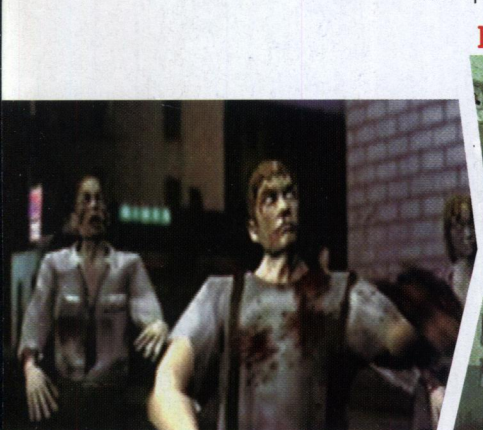
Интересно, что среди всего этого бардака нужные предметы находятся довольно быстро. Только представьте себе: офис в разгромленном полицейском участке. Нагромождение шкафов и стульев. На столах горы отчетов и ведомостей, бумажные стаканчики из-под кофе, бутылки, картотечные ящики — такой свинарник, что приличному человеку и плюнуть некуда.

Но вот вы входите в комнату и сразу же видите на захламленном столе маленькую обойму патронов. Чудеса? Да нет, просто обойма красная, вот ее и видно...

Конечно, в игре отнюдь не все так просто, и над некоторыми задачами приходится серьезно поломать голову. Особенно сложным покажется прохождение тем, кто не видел первой части Resident. Несмотря на динамичность сюжета и беспрестанную стрельбу, игра во многих отношениях является квестом. Иногда становится даже обидно, что все зомби в окрестностях закончились, а ключа для новой двери так и не найдено — хочется пострелять!

Никакого кино!

Resident Evil 2 начинается с умопомрачительного интро. Как положено, все компьютерное, все трехмерное, все настоящее, никакого дурацкого кино. Несоответствие между видео и слегка грубоватой трехмерной графикой исчезает, и на смену ему приходит сочетание весьма качественной в графическом отношении игры и еще более качественных вставок.



Ба! Какие мы мерзкие!



1 Иду я как-то себе по коридору... 2 ...и тут навстречу выходит такое чудо! 3 Клэр в intro: "Что же это делается, а, Леон?" 4 А в этом ящике можно найти много хорошего, оставить в нем можно еще больше 5 Не бойся, Клэр! Сейчас я отстрелю ему голову, и все будет хорошо!

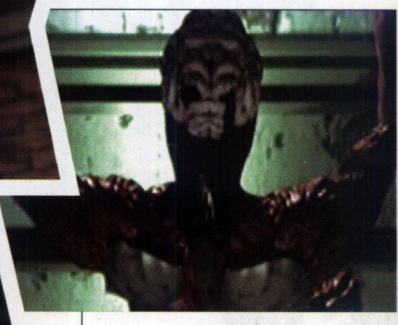












6 Мрак 7 Иногда найти нужную вещь бывает очень сложно! 8 Храбрая Клэр бродит по коридорам полицейского участка, где служил ее брат 9 Хорошие все-таки на Западе полицейским помещения отводят. Чисто. Просторно...

Страшенный Биохазард. Зело страшенный. Но не пугайтесь — это заставка. В игре этот гад еще симпатичнее

Предыстория

По сюжету Resident Evil 2 является продолжением первой игры. А начиналось все так: здоровенная корпорация Umbrella, то есть попросту "зонтик", занималась разработкой нового биологического оружия, исходным материалом для которого служили самые обыкновенные трупы.

В ходе эксперимента с Umbrella случился маленький конфуз: все ученые перезаразились мутагенным вирусом "Т" и превратились в зомби.

Услышав о нескольких убийствах и случаях каннибализма в окрестностях лаборатории, члены команды S.T.A.R.S. уподобились знаменитым грызунам Чипу и Дэйлу и поспешили на помощь. К несчастью, большинству из них спешить было некуда, если только они не боялись опоздать на собственные похороны. Короче, из всей команды выжили двое: Крис Рэдфилд и Джилл Валентайн. Эти-то два бойца и сделали за других всю грязную работу. В конце концов ребята сумели перебить значительную часть монстров и взорвать огромный шикарный особняк — очаг ненавистной заразы.

Как это часто бывает в нашем продажном мире, влиятельной корпорации удалось избежать всякой ответственности. Мало того, Umbrella продолжила экспериментировать с вирусами, а скромные и честные Крис & Джилл не смогли ничего толком доказать.

Через некоторое время герои вообще бесследно исчезли.

Сюжет

Вторая часть Resident Evil начинается со встречи обаятельной Клэр Рэдфилд и молодого полицейского Леона Кеннеди, патрулирующего ночной Раккун Сити. Клэр приехала в город в поисках своего брата Криса, а встретила здесь Леона и толпу оголтелых зомби...

Кто виноват?

Гигант наукоемких технологий Umbrella опять оплошала. На этот раз криворукие работники корпорации недосмотрели за какой-то бочкой со своим новым химическим изобретением и заразили вирусом "Т" почти весь город.

Наткнувшись на монстров, Клэр и Леон разбегаются в разные стороны. Теперь вам предстоит пройти игру с одним из них.

Два в одном

Но не думайте, что на этом ваши приключения закончатся. Разработчики из Capcom придумали для своего творения очень забавный "второй сценарий". После прохождения игры вы сохраняетесь, вставляете новый компакт и начинаете все заново со следующим героем. Естественно, здесь ваша судьба во многом будет зависеть от решений, принятых на первом этапе.

В КОНЦЕ КОНЦОВ РЕБЯТА СУМЕЛИ ПЕРЕБИТЬ ЗНАЧИТЕЛЬНУЮ ЧАСТЬ МОНСТРОВ И ВЗОРВАТЬ ОГРОМНЫЙ ШИКАРНЫЙ ОСОБНЯК

Пороки передаются по наследству

В Resident Evil было несколько раздражающих моментов, которые успешно перекочевали и во вторую версию "самой страшной на свете игры".

Двери открываются все так же — появляются на черном-черном фоне и отворяются в черное-черное никуда. Комнат в игре много, так что мультик этот приходится посмотреть не раз. Восхождение по высоким лестницам также сопряжено с непривлекательной, хотя и короткой, анимационной вставкой.

На перепутье

В RE используются очень интересные и нестандартные ракурсы. Это делает игру эффектной и красивой. Но красота, как известно, требует жертв, и в данном случае за нее приходится расплачиваться удобством управления. В той же Nightmare Creatures, которую обвиняют во вторичности по отношению к Resident, единение с героем ощущается раз этак в сто сильнее.

Игра воспринимается скорее как action, чем как adventure, поэтому "классическая" неподвижность камеры вызывает здесь раздражение (проще говоря, хочется чуть-чуть Tomb Raider).

Заключение

Resident Evil 2 — очень классная, очень качественная и очень современная игра. Пожалуй, именно современность является ее главным достоинством. Если вы любите качественную графику и не боитесь трупов, то вы наверняка уже играли в Resident Evil. Ну, а если вдруг не играли, то и не беритесь. Лучше попробуйте новую версию. Массу удовольствия я вам гарантирую.



Resident Evil 2

Графика 95%

Звук 95%

Сюжет 95%

Интересность 98%

Action Аркада

1 игрок

Карта памяти

1 блок

Аналоговый контроллер

Издатель
BMG
Разработчик
HMS Software

Mass Destruction

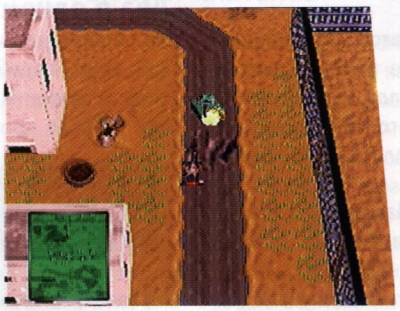
MASS DESTRUCTION

На войне, как на войне!

С.Коломийцев

Перед тем как освоить какую-нибудь новую игрушку, вдумчивые люди, вроде меня, изучают надписи на обложке компакт-диска. Иногда помогает, иногда хранит от разочарований... Обескураживает не часто. Но бывает.

Так было и в случае с Mass Destruction от фирмы HMS Software. Как и положено в приличных фирмах (а Mass Destruction издала многоуважаемая BMG), указаны реквизиты, краткое описание и рекомендуемый возраст игроков. Детям до 15 вход воспрещен. И, начав играть, я понял, почему.



Все, что под руку...

Управляя виртуальным танком на протяжении 25 уровней, необходимо уничтожать практически всё: вражескую технику, живую силу, военные объекты, коммуникации — словом, на войне, как на войне.

...И ТАНК ИНОСТРАННЫЙ, И Я, ЗНАЧИТ, ТОЖЕ НЕ КРАСНОАРМЕЕЦ...

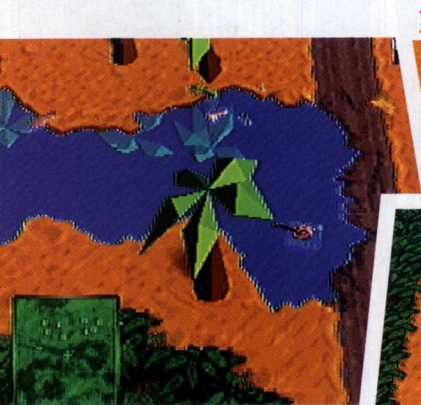
Бедненькие малюсенькие вражеские солдатики! Мечутся муравьишками и так ужасно кричат под гусеницами нашего танка... Ну не тратить же на них снаряды! Вообще-то, можно было бы списать такое живодерство на то, что и танк иностранный, и, значит, я тоже не красноармеец, но неприятный осадок остается.

Старье

К чему это я? Да к тому, что в возрасте до 15 лет этой кукольной войной можно было бы развлечься, заодно укрепив навыки по разрушению и по раздавливанию людей танками, но вот стоит ли?

Вступив же в совершеннолетний возраст, этой игрушкой трудно будет заинтересоваться: на 1998 год — слабовато... Десять лет назад подобные игрушки выглядели примерно также: танки, напоминающие спичечные коробки, пальмы с ветками фанерного вида и т.д.

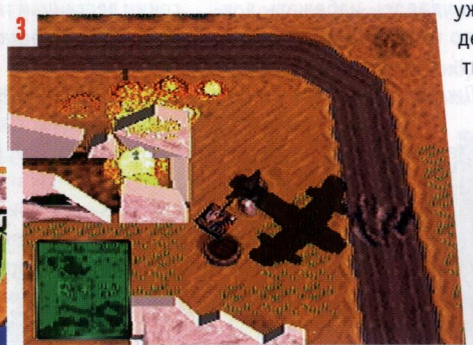
И вновь вспоминаю возрастные ограничения. Неужели закордонная молодежь ТАК отстает в развитии? Доигрались...

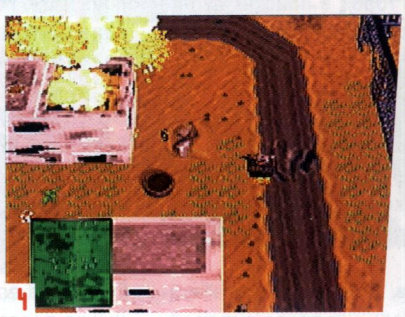


Мы и плавать умеем









1 Главное — за нужным деревом спрятаться 2 Одиноко тут как-то 3 Опять бомбардировка. Достали уже! 4 Поплавать спокойно не дадут...

Mass Destruction

Графика 30%

Звук 30%

Сюжет 30%

Интересность 30%



Нажать на гашетку!

С.Коломийцев

Action

1-2 игрока

Карта памяти

1 блок

Издатель
Gremlin
Разработчик
Gremlin

О чередного героя комиксов и одноименного фильма оживили компьютерным манером... И от его лица предлагают сразиться с чертовой уймой плохих, надо полагать, людей. Из intro уясняем, что чисто внешне Дрэдд достаточно мерзкий тип. Чисто из "братвы".

Лишь бы было интересно

Кто листал комиксы или смотрел фильм, знает в чем там дело. А кому на зарубежные комиксы наплевать? И правильно. Не в сюжете счастье. Руби гадов и пробирайся с уровня на уровень. Не сомневайся в авторах — наверняка за правое дело сражаемся. Суть не в том — зачем, а в том — как. Однако, без сопроводиловки врубиться, как, собственно, пробираться по анонсированным четырем этажам с четырнадцатью уровнями сложности, не фунт изюму.

ВАС, КАК СОБАЧКУ НА ВЕРЕВОЧКЕ, ТАСКАЮТ ИЗ ЭПИЗОДА В ЭПИЗОД.

Простота — хуже воровства

На поверку оказывается, что все до предела примитивно. Вас, как собачку на веревочке, таскают из эпизода в эпизод, высовывая недругов в разных частях экрана. Остается только поймать их в створ прицела и жать на гашетку, практически без остановки. Да! Еще нужно перезаряжать оружие. Но и тут вас лишают инициативы и томным голосом с бандитским отливом то и дело напоминают: "Reload". Даже обидно становится. Может, зарубежным гражданам и надо подсказывать, что пустое ружьецо али автомат не стреляют, а я и сам легко об этом догадываюсь. Трогательная забота со стороны разработчиков, да только они бы лучше в корень глядели — об играбельности заботились. Вот это я понял бы — действительно обо мне думали.

О чем тут говорить

Не хочется занимать ваше время, рассуждая о графике и звуке. Тут и предмета разговора не видать. Плоско и невыразительно. Графика, можно сказать старинная, в смысле — старье. Никаких находок интересных я не углядел. Думаю, их и нет там. И не стремились разработчики что-то там такое оригинальное забацать. Наверняка надеялись выехать на общей популярности персонажей.

Может, конечно, кому-нибудь такая игрушка и понравится — о вкусах ведь не спорят, но я должен был буквально заставлять себя в нее играть, чтобы написать эти слова и предупредить: не тратьте время, если я его уже потратил за вас.

Конкуренция сейчас на рынке видеоигр огромная, и относиться сегодня так легкомысленно к разработке новой игры просто нельзя — геймеры не поймут. И дело не только в том, что эта конкретная игрушка будет плохо покупаться и не окупит затраты. Но важно еще и то, что падает престиж разработчиков и издателей, позволивших себе такую небрежность.

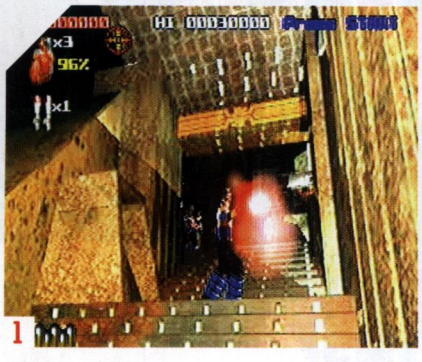
Отштамповавшая игрушку Gremlin Interactive Ltd., может утешиться тем, что и фильм "Судья Дрэдд" провалился с треском. В России уж точно. А мы утешимся тем, что пошукаем на полках магазинов что-нибудь другое.

Вот он, настоящий герой — Judge Dredd





2



1



3

1 Еще три этажа подниматься! 2 Вы арестованы и имеете право молчать 3 Темно...

Judge Dredd

Графика 50%

Звук 40%

Сюжет 20%

Интересность 40%



Греческий дивертисмент

Т.С.Гарп

Приключения

1-2 игрока

Карта памяти

1 блок

Издатель
LucasArts
Разработчик
LucasArts

В Древней Греции случилось ЧП: бог подземного царства Аид украл богиню весны Персефону. Злой бог хочет, чтобы на земле больше никогда не росли цветы и не пели птицы. Вся Греция в трауре. Естественно, помочь можете только вы. Для начала надо выбрать одного из трех героев-богатырей: молодого человека по имени Геркулес, девушку-лучницу Атланту или мальчика Язона, никогда не расстающегося со своим ножком.

Историческая справка

Давайте восстановим историческую (мифологическую) справедливость. На самом деле все было проще и красивее: Аид не для того украл Персефону, чтобы навредить живым, населяющим землю. Ему до живых дела не было (ему мертвых хватало). Он был обычным языческим богом со всеми вытекающими отсюда человеческими слабостями. Ему просто захотелось Персефону, и он ее украл. И вряд ли он при этом подумал о том, что ее родная мама, богиня плодородия Деметра, загорюет, забросит свои дела, и на земле начнется жесточайший голод.

БЫВАЕТ, У ИНОГО СКЕЛЕТА ОТЛЕТИТ НЕНАРОКОМ ЧЕРЕП, И ОН НАЧИНАЕТ ТАНЦЕВАТЬ...

Глубокомысленные рассуждения

Наверное, приятнее бороться с богом-злодеем, чем с относительно вменяемым богом, поэтому разработчики из фирмы LucasArts, создавшие ходилку-стрелялку Herc's Adventures, и решили сделать Аида столь возмутительным радикалом, претендующим на весь поту- и посюсторонний мир. С таким типом и воевать не стыдно!

Где-то я это уже видел

Теперь о самой игре. Herc's Adventures является двухмерной игрой, но ее двухмерность — не та, которая напоминает хороший мультик, а та, которая как бы хочет стать 3D, но не может. Вместо того чтобы ходить вперед и назад, герои карабкаются по практически плоскому экрану вверх и вниз.

Вообще, в игре есть что-то старообразное. Монеты, оружие и всяческие вспомогательные средства висят прямо в воздухе. На начальном этапе встречаются

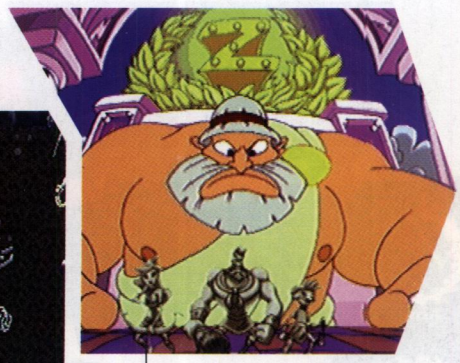


Кого выбираем?

1 Геркулес на вершине скалы. Отсюда начинается его путешествие 2 А вот и циклоп. Берегитесь! 3 Древний грек дает Геркулесу ценный совет 4 Старый распутник Зевс обольщает Атланту. Как вы думаете, шансы на успех велики? 5 Карта Древней Греции

6 Скелеты пустились вприс вокруг Геркулеса 7 Население: 5176. Добро пожаловать в царство Аида! 8 Поднять дом для него — что плюнуть





Аид разочаровал могущественного брата: "Проигрываешь, Зевс..."

древние греки, дающие полезные советы типа "чтобы бежать быстрее, нажмите такую-то кнопку". Основная масса врагов состоит из непрочных, но неиссякаемых слуг Аида. Чтобы вы куда-нибудь случайно не скрылись, все дорожки ограничены скалами, деревьями или кустами...

Своим пренебрежением к новинкам технического прогресса Herc's Adventures напоминает классическую японскую RPG. Лично меня в первый момент это раздражало. Какой интерес проходить уровень за уровнем, стуча всех встречных огромной дубиной по башке и то и дело выкрикивая что-нибудь вроде "Don't worry! I'm Hercules!". Коли уж появилась страсть к уничтожению, не лучше ли сесть за баранку какого-нибудь четырехколесного монстра в какой-нибудь Autodestruct и оторваться сразу на полную катушку?

Игра продолжается

Такие глубоко философские мысли бродили в моей голове, пока я носился по болоту, пытаясь перебить вылезавшие из земли скелеты. (Надо сказать, что это мне так и не удалось. Количество костлявых оказалось ничем не ограниченным — сколько хочешь, столько бей.) На следующем уровне я встретил новых противников, потом еще и еще... Оказалось, что в игре задействовано невероятное число самых разнообразных врагов. Противостоят Геркулесу все, начиная от назойливых мух-цокотух и заканчивая ненавистными захватчиками родной Греции — римлянами в пожарных касках. Новые персонажи появляются чуть ли не на каждом уровне. Постепенно это начало меня увлекать. Стало интересно, кто появится дальше — после леших, стреляющих из револьвера с видом заправских одесских налетчиков? после птиц, мечущих в вас острые перья?

Прозрение близорукого автора статьи

Наконец, для меня стало очевидным, что, хотя эта игра и не в моем вкусе, она несомненно достойна всяческих похвал, как любое гармоничное произведение. Дело в том, что Herc's Adventures — качественная игра. У нее выдержанный стиль, насыщенный сюжет и абсолютно никаких претензий на серьезность. А это, согласитесь, уже кое-что.

Игру не делали "просто так", чтобы отстреляться. Создатели испытывали к ней живой интерес, это очевидно, и поэтому играть в нее интересно. Пожалуй, "Herc" не вызовет восторга у поклонников передовых технологий, но уж любители расслабиться точно оценят ее по достоинству.

Случиться может всякое

Если вашего героя убьют, он отправится в царство теней, для выхода из которого необходимо разгромить великое множество скелетов. С каждой следующей смертью герой оказывается все дальше в мрачных лабиринтах аидова подземелья, и все больше скелетов встает на его пути. Для отправки на вечный покой каждому ходячему остову требуется всего три удара (бывает, у иного скелета отлетит ненароком череп, и он начинает танцевать, забавно размахивая своей сабелькой), так что уничтожать этих подземных стражей просто, но иногда возникают проблемы с прицеливанием: подводит халявное 3D. Есть более заковыристые персонажи, типа Циклопов, Больших Кабанов и прочих, которых лучше убивать приобретенным посредством собирательства оружием, имеющим, однако, неприятную особенность время от времени иссякать.

ЕМУ ДО ЖИВЫХ ДЕЛА НЕ БЫЛО — ЕМУ МЕРТВЫХ ХВАТАЛО.



Когда вас проглотит симпатичный фиолетовый кабан, изрыгающий пламя, не отчаивайтесь — в Herc's Adventures может случиться еще и не такое. Колотите чудище изнутри, пока оно вас не выплюнет, а потом подсуньте под рыло побольше капканов — чтобы знало, как на героев рот разевать.

В заключение

Конечно, Herc's Adventures больше всего понравится детям. Не являясь специалистом по части детской психологии, я беру на себя смелость утверждать, что детишки будут от нее в полном восторге. Что касается взрослых... Что ж, игра качественная, хоть и слегка старомодная. Но так ли уж плоха старомодность? Есть вполне вменяемые взрослые люди, пользователи мощных компьютеров, которые до сих пор режутся в Supaplex и Dyna blaster, скачивая через Интернет специальные версии — чтобы они не "повисли" на их 166 MMX...

Короче, игрушка для детей и всех тех, кто иногда не прочь расслабиться.

Herc's Adventures

Графика 75%

Звук 70%

Сюжет 70%

Интересность 75%

ONE

Один в поле воин...

Дэнни Депп

Action

1 игрок

Карта памяти

1 блок

Пароль

Аналоговый контроллер

Издатель
ASC Games
Разработчик
ASC Games

Вот он, хит! Получайте! Кто сказал "не хит"? Гражданин во втором ряду, прошу помолчать, вас никто не спрашивает.

Итак, вот он, хит, и вы его ждали

Кто не понимает, что происходит, говорю громко, чтобы всем слышно было: для любителей экшенов на PlayStation выпущен настоящий хит. Это именно то слово, и именно то звание, которое подходит новой великолепной игре.

Блуждая совсем недавно на просторах Интернета, наткнулся я на сайт уважаемой компании ASC Games. И раз уж я на него набрел, то и решил посмотреть, что же новенького из игрушек-то вышло.

ВСЕ БЫ НИЧЕГО, ЕСЛИ БЫ ЭТИ ЭКШЕНЫ ПОЛУЧАЛИСЬ ТАК ЖЕ ОТЛИЧНО, КАК И СИМУЛЯТОРЫ МАЙСКИХ ЖУКОВ.

И увидел я картинку с логотипом, а под ней надпись: "Лучший экшен года". Тут и кнопочка с заманчивым предложением нажать подвернулась. Не сомневайтесь, я нажал. И не зря.

Шедевр без кавычек

Неистребим поток экшен-аркад. Выпускать экшены вошло в моду. Такую возможность не упустит даже фирма, все время работавшая над, скажем, симулятором поведения майского жука в экстремально-подмосковных условиях. Все бы ничего, если бы эти экшены получались так же отлично, как и симуляторы майских жуков.

Однако список "настоящих" экшен-аркад можно перечислить по пальцам. Годы идут, технологии совершенствуются и усложняются. Казалось бы — лепи без особых трудностей, что большим спросом пользуется. Ан нет, не все так просто: виден локоток, да не укусить.

Тем более приятно, что наступивший 1998 год, наряду с играми других жанров, порадовал нас ярчайшим представителем экшена, пока что одним — One.

Эта игра может спокойно претендовать на звание лучшего экшена года на PSX, хотя до конца года еще, прямо скажем, далековато. Может, кто-нибудь и успеет сделать что-то получше (тем более что плагиат пока не карается и клонирование считается в порядке вещей).

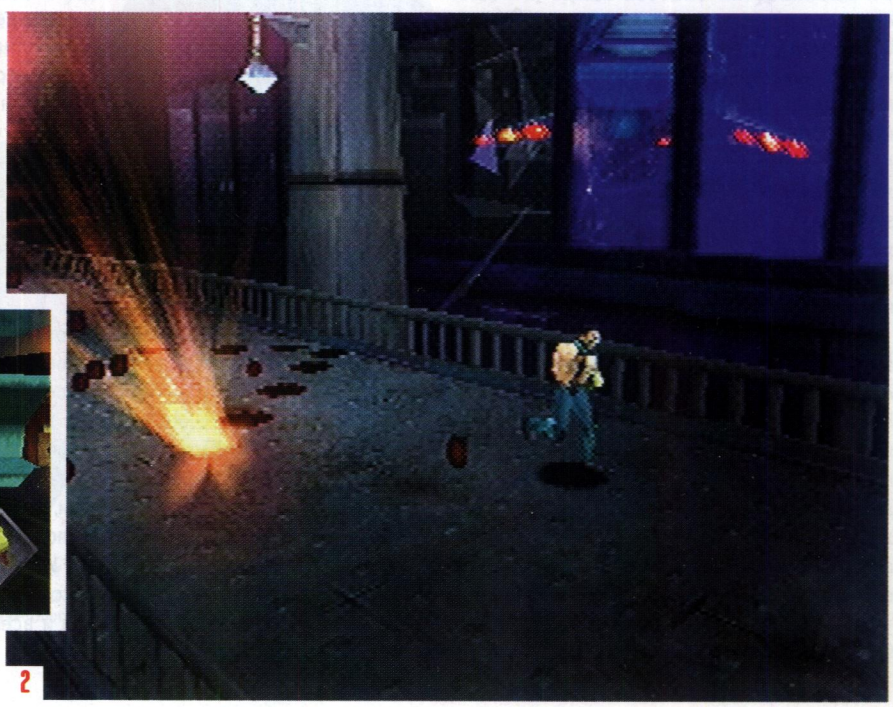
Поиграйте, и вы согласитесь со мной, что есть все основания для выдвижения этой игры в номинанты



Вот это рвануло



1



2

1 А вот и меч Дарт Вейдера
2 Ни секунды покоя!

на лучший экшен года. В ней удачно совмещены отличная графика и превосходный звук, а самое главное ее достоинство — отличная играбельность. Так что рейтинг, несомненно, должен быть высоким. Не забудем и про дополнительный приз — за применение новых технологий.

Движется — значит, стреляет

One – это одинокий коммандо, потерявший память (в детстве?!), как самый настоящий Шварценеггер из Total Recall, и поэтому пытающийся оторваться на дядьках в штатском. Этот новоявленный Брюс Уиллис имеет встроенный имплантант на правом плече, а поэтому обладает неплохой способностью не только стрелять, но и самосовершенствоваться. Буржуины даже специальное слово для этого придумали — "RageMeter". Для игры это означает вот что: чем больше врагов вы уничтожите за один заход, тем больше у вас будет мощь оружия. А оружия в течение игры у вас будет больше, чем достаточно: базуки, огнеметы, самонаводящиеся ракеты и тому подобные мелочи. Все это очень помогает в борьбе с супостатами.

И все-таки главным для вас останется пулемет — ваше первое оружие (переключается кнопочкой Select). На мой взгляд, оно более эффективно и создает шум в стане врага больше, чем ядерная бомба, а это лишь прибавляет зрелищности.

Кроме использования огнестрельного оружия, ваш герой обладает способностью входить в ближний контакт с врагами, бочками и ящиками (нужное подчеркнуть). Сближение заканчивается довольно быстро, поскольку после стремительно нажатой комбинации определенных кнопок вы можете завалить хоть целый взвод буквально за две секунды, используя при этом одни только руки и ноги. А вот врагам не так легко с вами справиться, ведь ваш герой практически бессмертен. Привычное понятие "здоровье" заменяется все тем же индикатором RageMeter, правда, есть определенное количество жизней. Но если вы не самоубийца и не лишены способности прыгать и стрелять, жить будете.

Так много всего!

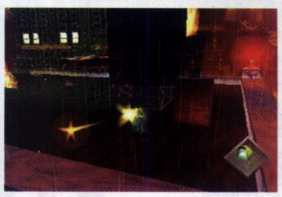
Игра от вступительного интро до финального ролика построена полностью из полигонов, то есть real-time 3D (кто понимает). Это обеспечивает ей небольшой объем места на диске, а значит, и более быструю подгрузку уровней. Так что action non-stop, господа.

Engine (графический "движок" игры) работает быстро, даже на удивление — слишком. И это при палитре в 64000 цветов, куче интерактивных (и не очень) объектов и большому количеству различных световых спецэффектов (тоже 3D). Как вам, например, трехмерный человек, охваченный трехмерным огнем и извивающийся не без помощи технологии Motion Capture (что-то похожее было в клипах Prodigy и Peter'a Gabriel'a)?



На первый взгляд — Nintendo 64, и все тут. К тому же активно вибрирующий аналоговый джойстик создает небольшую эмуляцию своего "нинтендовского" собрата. Нет, о графике говорить не надо, графику надо смотреть.





Несколько слов об управлении

Джойстик калибруется отлично, и персонаж ваш слушается этого джойстика беспрекословно. Игра проходит на очень высоком уровне сложности во многом благодаря новой технологии, позволяющей выживать за счет количества пораженных врагов. Но и не без участия рук, если они растут откуда надо.

Некоторые российские игровые издания в силу своей некомпетентности пишут не совсем объективно по этому поводу. Нехорошо господа, отличная игра ведь. А то, что у вас персонаж сам по себе бегает, так надо бы джойстик откалибровать. Может, стрелять не умеете? Так там кнопочка есть, которая прицельную стрельбу с места вести позволяет, если ее удерживать. Или все-таки руки не оттуда?..

И УВИДЕЛ Я КАРТИНКУ С ЛОГОТИПОМ, А ПОД НЕЙ НАДПИСЬ: "ЛУЧШИЙ ЭКШЕН ГОДА".

О чем еще не сказал

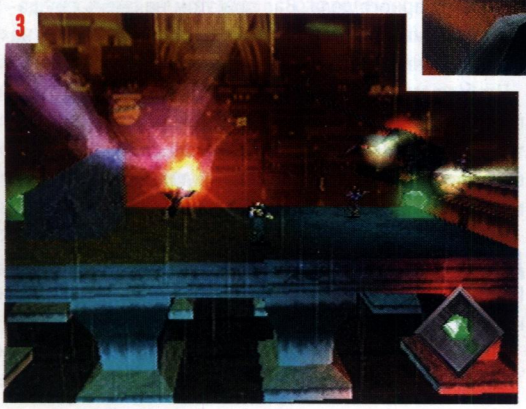
Подчеркиваю: графика вас порадует. Красивые урбанистические пейзажи в мрачной апокалиптической стилистике Blade Runner, потрясающие по своей красоте взрывы, динамическое освещение и четко проработанная анимация.

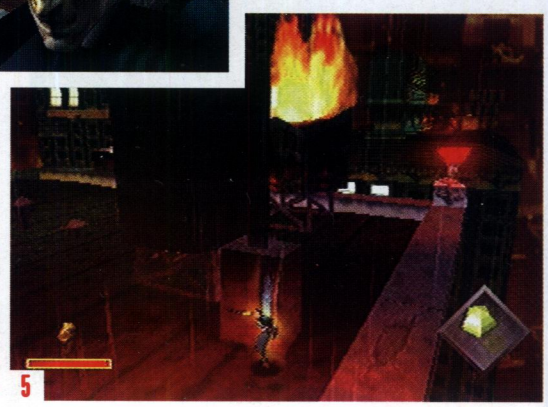
Звук такой: Люк Скайвокер встречается с Дарт Вейдером — перекрестный огонь в стиле "Звездных войн", и сопровождающий саундтрек под Джона Вильямса.

Отличная проработка интерфейса заставляет возвращаться к игре снова и снова. Однозначно, One — лучшая стрелялка со времен Loaded. Эта игра заслуживает того, чтобы вы нашли ей место в своей библиотеке игр.

Вы еще здесь? Идите и покупайте ее.







3 Да, ребята, все-таки один в поле не воин 4 Вспомнить все! 5 Поскользнулся...

Наш выбор

One

Графика	98%
Звук	95%
Сюжет	95%
Интересность	98%



Action

1 игрок

Карта памяти

1 блок

Издатель
Psygnosis
Разработчик
Psygnosis

Теперь они летают

Алексей Платонов

Необходимо предупредить сразу — игра хорошая, а все претензии, если таковые вообще найдутся по ходу рецензии, скорее всего будут представлять собой лишь невыразительные попытки найти изъян в практически безупречном творении. Симуляторы такого типа — вообще редкость для приставок, так что G-Police, созданный практически на пустом месте, вдвойне заслуживает похвалы.

1997—2097 гг.

G-Police — это название особого отряда полиции, созданного в 2097 году для поддержания порядка в колониях на других планетах. Сформировали его уже после окончания долгих и жестоких войн, которые земляне вели друг с другом за обладание немногочисленными ресурсами, оставшимися на планете. Когда в руках человека оказались средства межпланетных путешествий, он начал искать необходимое сырье за пределами Земли. Со временем жизнь пришла в норму, и новые колонии на планетах Солнечной системы стали успешно справляться с потребностями в сырье. В итоге наступил всеобщий мир, а управление колониями перешло к глобальной корпорации, представляющей интересы всего человечества. Ничто не предвещало неприятностей. Но, как водится, беда не обошла стороной и это благородное начинание.

ЧТОБЫ РАЗРУШАТЬ, ВЫ ИМЕЕТЕ ВПОЛНЕ ПРИЛИЧНЫЙ ЗАПАС ВООРУЖЕНИЙ.



Эксперименты с камерой поощряются

День сегодняшний

Новой напастью для всего прогрессивного человечества стала преступность. Желая помочь людям, вы — Джек Слейтер — вступаете в ряды спецподразделения, экипированного новейшей помесью вертолета и реактивного истребителя. Помимо гражданского долга вас тянет к этой нелегкой работе и желание разобраться в таинственной смерти сестры, ранее служившей в этом самом отряде. На каком-то этапе и вы столкнетесь с серьезной угрозой жизни, но момент, когда раскроется вся сюжетная интрига далек — G-Police занимает все-таки два диска.

Вижу объект!

Ваше подразделение отличается от остальных тем, что оно оснащено небольшими кораблями, свободно передвигающимися по воздушному пространству колоний. Хотя в заставке и говорят, что подобные транспортные средства уникальны, атаковать вас будут прежде всего истребители противника. Трудно представить бои а-ля Wing Commander в городских условиях, однако реалистичность происходящего не есть цель авторов. Для них, естественно, главное увлечь игрока. И это им удается.

Нельзя не проникнуться радостью преследования уже практически сбитого корабля противника между зданиями с последующим эффектным завершением начатого черного дела. Вас при этом не очень смущают попутные мощные разрушения, производимые на пространстве преследования и поражения цели.

Чтобы разрушать, вы имеете вполне приличный запас вооружений — от пулемета до самонаводящихся термоядерных боеголовок. Есть и снаряды, поражающие электронику врага, полностью лишающие его возможности активных действий.

Достоинства и недостатки

Графика, как и следовало ожидать от такой серьезной компании, просто великолепна. Все объекты макси-

мально детализированы — здания, машины, враги выглядят, как настоящие. В видеовставках присутствует первоклассное motion video, которое, даже при наложении на компьютерный фон, смотрится вполне достойно. Другими словами, все, что касается внешнего вида, — безупречно.

Построением уровней G-Police напоминает Resident Evil: весь город разделен на районы (уровни), соединенные туннелями (в RE эту роль выполняют двери). Особым достоинством игры является то, что переход между уровнями происходит практически мгновенно.

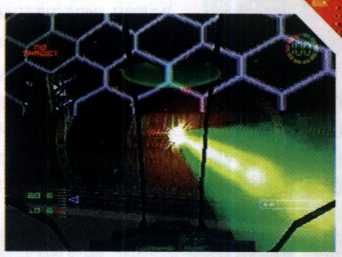
В опциях присутствует регулятор дальности перспективы, границей которой служит туман. Чем дальше вы отодвигаете границу, тем дальше видите, и тем медленнее работает игра. Это довольно полезная функция, так как со временем начинаешь понимать, что, может быть, есть смысл немного замедлить все происходящее на экране.

Soundtrack

Очень разочаровал звук, который, похоже, рассчитан исключительно на американцев, с их талантом до неузнаваемость менять английскую речь. Некоторые задания практически невыполнимы без точных указаний во время игры, но зачастую просто непонятно, о чем говорит голос за кадром. Впрочем, как утверждает известный испанский философ Ортега-и-Гассет, то, что на первый взгляд кажется недостатком, при ближайшем рассмотрении может оказаться неотъемлемой частью единого целого. Проще говоря, такое невнятно-развязное бормотание является органичным элементом стиля для игры, переполненной масштабными катастрофами и гулкими взрывами.

Screenplay

Сюжет представляет собой очень непростую цепочку миссий, выполнение которых ведет к обнаружению предателей в числе управляющих корпорацией. Среди полевых заданий есть и прикрытие наземных транспортных средств, и идентификация подозрительных объектов, и циничный налет на вражеские базы — другими словами, все, что надо такому веселому парню, как Джек Слейтер. Такой поворот событий — и прекрасная интрига, и обыденная реальность наших дней.



Но политика — не для нашего героя. Предатели обнаруживаются как-то сами собой, что, собственно, особого удивления не вызывает. Редкий противник способен сохранить хладнокровие, наблюдая за действиями "новой надежды всего человечества".

Его задачи сводятся к воздушным баталиям, в промежутках между которыми необходимо будет заняться подсчетами убитых и раненых. В графе боевых заслуг, которая будет пополняться и распухать все время, пока вы будете участвовать в боевых вылетах, есть и колонка для подсчета невинных жертв лихача-полицейского. Как это ни прискорбно, но их избежать не получится.

Я думаю, вы уже поняли — скучать не придется. Игра увлекательная и динамичная. Скорее всего, G-Police — это то, что вам понравится.











1 2097 год... 2 На земле тоже есть цели 3 И это не intro
4 Этот этап у человечества в прошлом

Наш выбор

G-Police

Графика 90%

Звук 70%

Сюжет 85%

Интересность 95%



Враг хитер и коварен! Огонь!!!

С.Коломийцев

Action

1 игрок

Карта памяти
1 блок

Аналоговый контроллер

Издатель
Electronic Arts
Разработчик
Electronic Arts

В поисках золотой жилы не обязательно нынче отправляться на Клондайк. Хорошая идея приносит хорошие деньги. А хорошие деньги позволяют разрабатывать и разрабатывать идею. Как золотую жилу. Надо только уметь. Electronic Arts это умеет. Свидетельством тому — ее новая игрушка Nuclear Strike.

Долгая дорога миссии

Любители видеоигр помнят, с чего все начиналось. Desert, Jungle, Urban и, наконец, Soviet Strike. Это путь от успеха к успеху. Фанатеющие геймеры и хорошие дивиденты. Нет смысла останавливаться на таком пути. Nuclear Strike — еще одна победа Electronic Arts, и есть все основания полагать, что Nuclear Strike не станет последней игрой в этом ряду.

Знай врага в лицо

Разведка, как известно, "доложила точно". И все это вы можете просмотреть на своем экране. У них там вооружения полно! Причем натаскали, видно, с мира по нитке. Французское, американское, современное и, каким-то образом застрявшее в дебрях Индокитая, времен второй мировой войны.

А еще можно в глаза заглянуть тем, которые эту кашу заварили. Опытные геймеры, испытавшие на себе тяготы и радости прошлых strike'ов, узнают некоторых из этих ребят. Видеовставки с ними весьма уместны и неплохо выполнены.

Теперь о приятном

Мужики! Можно всласть наиграться в войнушку! С первого же захода вы угробите часа три свободного времени — гарантирую! Понятное дело, надо спасать человечество от ядерной угрозы. Опять же, ясный перец, запасы смертоносной угрозы надо найти и умыкнуть, чтобы гадам не достались.

Дело непростое. Вражеские силы отчаянно обороняются до последнего солдата. А солдаты эти самые со "Стингерами" обращаются так, будто их полгода в хвост и в гриву муштровали где-нибудь под Рязанью. Так что, ввязавшись в бой, отвлекаться не придется — сшибут.

Заблудиться — плевое дело, если не пользоваться картой. Слава Богу, она всегда под рукой. И разведданные отражены на карте в изобилии. Но ежели вы думаете, что вас ожидает прогулочный полет с хлопушками и петардами, — оставьте на базе завещание! Некому будет утирать вам сопли, когда вы грохнетесь посередь джунглей! Плен, пытки, карцер, попытка побега, расстрел! Так что в полете не отвлекаться! Никакого курева и кофе! По машинам!

ЕЖЕЛИ ВЫ ДУМАЕТЕ, ЧТО ВАС ОЖИДАЕТ ПРОГУЛОЧНЫЙ ПОЛЕТ — ОСТАВЬТЕ НА БАЗЕ ЗАВЕЩАНИЕ!



Цель — затопить

1 А вот и вилла местного босса 2 Вперед к огневой точке на воде! 3 Похоже, пираты охотятся не только за сокровищами, но и за... вертолетами 4 А домик был...

Nuclear Strike

Графика 85%

Звук 85%

Сюжет 80%

Интересность 80%

34288

семейный журнал игры обучение работа развлечение

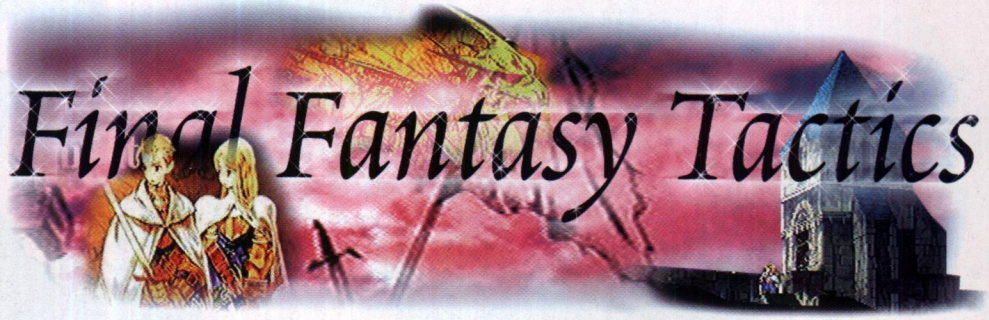
ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР

март 1998

НАМ ДВА ГОДА

Нам 2 года!

детский возраст для самого популярного компьютерного журнала



Ролевая игра

1 игрок

Карта памяти

Издатель
SquareSoft
Разработчик
SquareSoft

Они вернулись

Алексей Платонов

Для поклонников жанра RPG выход каждой новой игры — большое событие. Так уж издавна сложилось, что разработчики не особо жалуют это направление и стараются избегать столь трудоемких проектов. PSX в этом отношении особенно не повезло — большинство вышедших ролевых игр не использовали замечательных графических возможностей этой приставки, так как были перенесены на нее практически без изменений.

Так в свое время произошло с Final Fantasy IV — игрой, безусловно, выдающейся, но появившейся на PSX в том же самом виде, в котором она вышла еще в 1990 году.

ЕСЛИ РОДИЛСЯ ЦЫПЛЕНКОМ, ТО И УМРЕШЬ ИМ, ТАКОВА СУРОВАЯ ПРАВДА ЖИЗНИ.

В этот раз SquareSoft решила создать игру непосредственно для всеми любимой продвинутой платформы, и решение это, как показал процесс прохождения FFT, оказалось верным.

Сюжет

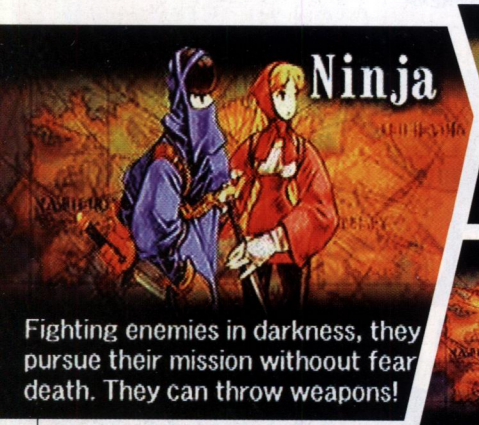
Строение у FFT не отличается особой оригинальностью — после выбора персонажа вы превращаетесь в наблюдателя, следящего за развитием сюжета и проявляющего личную инициативу лишь в битвах и во время коротких остановок. В такой непростой ситуации приоритетную роль в структуре игры выполняет именно сюжет.

Завершилась пятидесятилетняя война (это долгая история, настоящий ценитель серии Final Fantasy знает, о чем идет речь, но особой роли в новой игре этот этап не играет). Встал вопрос — кому быть во главе государства Ivalice. Малолетнего сына почившего короля не принимали всерьез, и поэтому важнейшей проблемой было выбрать правителя, который бы заменил его на время взросления. Брат королевы — принц Larg — был самым очевидным претендентом на это место, но знать воспротивилась и предложила свою кандидатуру — племянника бывшего монарха, принца Gotlana.

И тот, и другой пользовались в королевстве заслуженным на войне авторитетом. Как нетрудно предположить, мирно спор уладить не удается. Все говорит о том, что новая война не за горами.

Начало

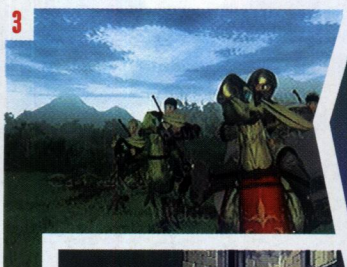
В это нелегкое для страны время герой, которым вам предстоит играть, и которому вы сами дадите имя, заканчивает военную академию и готовится



Ниндзя и ниндзюнша (в косынке)









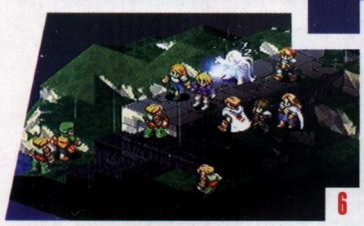




1 Это тоже друг, хоть и цыпленок 2 Враги бывают разные, но этот самый злой
3 Вы один из них 4 Перемены погоды весьма реалистичны



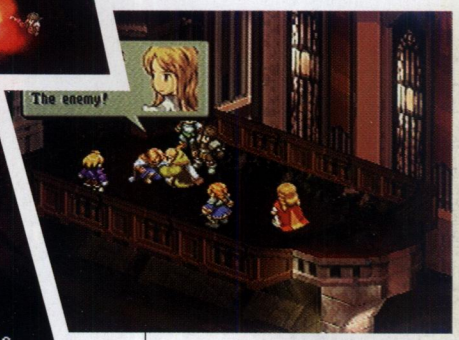












[5] Статистики в игре хватает [6] Такие маленькие, а как дерутся... [7] Маг в бою пригодится [8] После такого не выживают

Подруга у принцессы ничего, только где ее нос?

к поступлению на службу. Однако, неожиданные вести нарушают прежние планы выпускника: выясняется, что на город движутся недруги — так называемые Death Corps. Вас с небольшим отрядом отправляют навстречу.

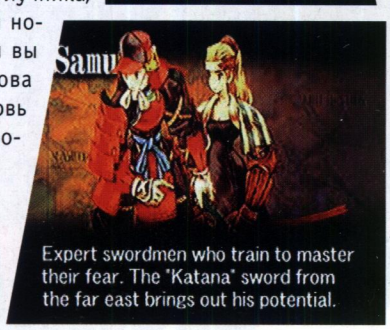
С этого момента вы непосредственно вступаете в действие и начинаете выполнять роль главы отряда со всеми вытекающими отсюда последствиями. Во время остановок, привалов, посещений городов и замков появляется возможность немного повысить боеготовность бойцов. Их можно укомплектовать более хорошим оружием, одеть в новые доспехи, и просто прикупить волшебных вещей и лечебных напитков.

Помимо вооружения, герои могут менять свои профессии. Эта возможность придает игре особый интерес, так как каждый персонаж при накоплении определенного опыта волен поменять специализацию. Вы сможете научить своих соратников девяти новым видам деятельности, таким как рыцарь, маг, лучник, монах и другим распространенным в RPG профессиям.

Есть еще и десятая, которую с трудом можно назвать профессией, скорее — это судьба:гигантский цыпленок, используемый в королевстве в качестве лошади. Это занятие героя изменить нельзя — если родился цыпленком, то и умрешь им, такова суровая правда жизни. Однако, ни чем другим он от остальных не отличается: также набирается опыта, совершенствует свои показатели, то есть живет полноценной жизнью.



Изменяя специализацию героя необходимо учитывать, что изменится и его уровень. Таким образом маг 6-го уровня, при превращении в лучника, начнет с 1-го уровня своей новой специальности. А если вы захотите, чтобы лучник снова занялся колдовством, он вновь приобретет свой шестой уровень.



Бой

Бои составляют основную часть игры, и именно от вашего умения руководить отрядом зависит успех приключения. Сражение имеет следующую структуру: как только становится ясно, что на вас напали, появляется меню, позволяющее выбрать, кто из бойцов примет участие в грядущей схватке. В этот момент надо решить, посылать ли в сражение магов, или

КАК НЕТРУДНО ПРЕДПОЛОЖИТЬ, МИРНО СПОР УЛАДИТЬ НЕ УДАЕТСЯ.

лучше заменить их лучниками, и стоит ли вообще организовывать прикрытие — быть может, грубой физической силы рыцарей окажется достаточно.

После построения отряда начинается самое интересное — сражение. Оно происходит на довольно красиво оформленном трехмерном ландшафте очень динамично. Враги, как и все существа в игре, обладают вполне определенными характеристиками, которые можно узнать и использовать во вред врагу: исходя из полученной информации, надо выставить соответствующих воинов.

Как это обычно и бывает в жанре RPG, в Final Fantasy Tactics присутствует сбалансированная система поведения персонажей. В течение каждого хода герою предоставляется возможность совершить некоторое движение и произвести действие, соответствующее его профессии. Можно пропустить ход и накопленные за это время силы вложить в один мощный удар. Маги, соответственно, усиливают свои заклинания, а лучники начинают стрелять дальше и точнее.



Для кого

Возможно, что некоторые найдут FFT недостаточно интерактивной, и им не понравится построение игры, где управлять действиями персонажей приходится лишь во время боев. Однако, не стоит так оценивать эту игру: вполне достойная графика и бесподобный сюжет — это достаточно редкое сочетание. Не пропустите такую игру.

Наш выбор 1

Final Fantasy Tactics

Графика 90%

Звук 90%

Сюжет 95%

Интересность 95%

Nagano Winter Olympics '98

Назло рекордам

Алексей Платонов

Спорт

Разветвитель

1-4 игрока

Карта памяти

1 блок

Аналоговый контроллер

Издатель Konami
Разработчик Konami

Совсем недавно окончились последние в этом тысячелетии зимние Олимпийские игры. Это событие, безусловно, не могло не отразиться в каком-нибудь спортивном симуляторе. Скорее всего число их будет расти, но на текущий момент Nagano Winter Olympics '98 — единственный в своем роде. Как и следовало ожидать, основной целью авторов игры стало как можно более реалистичное воспроизведение Олимпийских игр. Можно сказать, что в определенной степени им это удалось.

Быстрее, выше, дальше...

В игре представлены 13 видов спорта. Отсутствует хоккей и затяжные лыжные гонки и эстафеты. Это вполне объяснимо — хоккея и так выпустили вполне достаточно, а сидеть и нажимать на кнопочки в течение двух часов, пока длиться 40-километровый поход на лыжах очень скучно.

СТОИТ ЛИШЬ УПАСТЬ, КАК ПРИЯТНЫЙ ЖЕНСКИЙ ГОЛОС ОБЪЯВЛЯЕТ, ЧТО ВЫ ДИСКВАЛИФИЦИРОВАНЫ.

Первыми в списке олимпийских номинаций стоят скоростные спуски, целых 4 вида. Три из них необходимо преодолеть на лыжах, один на сноуборде. Это довольно динамичные соревнования — едешь со скоростью более 100 км/ч под углом 45 градусов и пытаешься попасть в просветы между флажками. Единственное, что не понравилось на этом этапе, так это то, что стоит лишь упасть, как экран темнеет и приятный женский голос объявляет, что вы дисквалифицированы. Само падение, как бы эффектно оно не было, остается за кадром.

Минимальный интерес вызывают соревнования конькобежцев — их тоже 4 вида. Но какие эмоции может пробудить вид нарезающих круг за кругом спортсменов, особенно когда от играющего зависит лишь разбег? Зато (простите невольную слабость) как красиво они падают...

Намного веселее показались мне бобслей и санки. Разогнанный до безумных скоростей болид к сожалению не может вылететь за пределы трассы, но это небольшое упущение вполне компенсируется чувством радости от прохождения очередного поворота всего с тремя-четырьмя ударами о стенки желоба. Санки — это тоже неплохо, но уж очень легко. Золото досталось мне с первого раза.

Оставшиеся три вида спорта уникальны — прыжки с трамплина, фристайл и керлинг. Надо отдать должное авторам игры — непросто было придумать каким образом перенести эти соревнования на приставку. Тем не менее им это удалось. Прыжки выполняются по



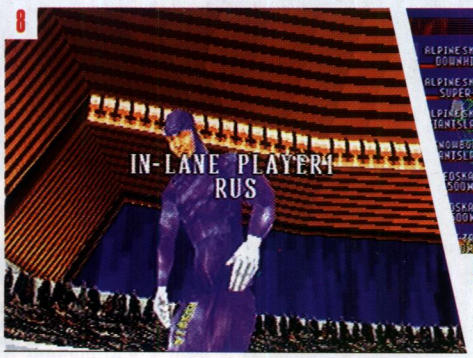
Помните? Чем выше взлетишь, тем больнее падать

1 Высокий стиль 2 Ощутите скорость 3 С камерой в игре все в порядке
4 Главное — попасть между флажками 5 Поехали!

[6] Нас много [7] Оттолкнулись — поехали [8] Мы, русские, такие...
[8] Все сооружения в точности соответствуют тем, что есть в Нагано

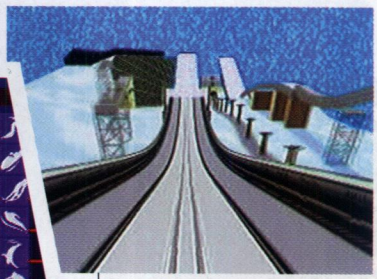












Страшно?

следующей схеме — вы съезжаете по трамплину и на самом его краю задаете угол прыжка. При этом необходимо учитывать скорость и направление ветра, иначе далеко не улететь. Соревнования по фристайлу — это отдельный разговор. Перед прыжком вам предоставляется возможность выбрать комбинацию, исполнению которой вы себя посвятите, причем каждая из них соответствует определенной последовательности нажатия кнопок. После этой процедуры начинается разбег, за которым следует прыжок, вот тутто вам и приходится набирать ту самую комбинацию. Это действительно непросто.

Керлинг — нововведение последней олимпиады. Этот вид спорта сложнее, чем остальные, так как требует не быстроты реакции, а скрупулезного расчета траектории движения утюга по льду. Принцип этих расчетов так и остался для меня секретом, так что керлинг — единственный этап, пройденный без надежды на обладание столь желанным золотом. Тем не менее, я настоятельно рекомендую всем читателям обратить на эту игру особое внимание. Согласитесь, что на стыке двадцатого и двадцать первого веков, в эпоху бешеных скоростей и стремительно обновляющихся технологий, человек особенно ярко ощущает бесхитростную радость от толкания примитивного утюга по гладкому льду.

Графика

Спортивные симуляторы, ввиду их динамичности, требуют особого подхода к графике. Зачастую авторы просто не учитывают специфику жанра и используют совершенно неподходящий для него engine. В таких случаях приходится мириться с неуспевающими повернуться к нам лицом текстурами, с дырками в окружающих трассу стенах и огромным количеством иных "багов". В таких играх начисто пропадает чувство перспективы, и становится совершенно непонятно какое расстояние осталось до следующего поворота. К счастью все эти недоделки не имеют никакого отношения к Nagano Winter Olympics '98. Можно смело сказать, что спортивные игры с такой графикой в наше время редкость. В ней нет ни проблем с текстурами, ни с движениями спортсменов, ни с интерфейсом. Даже ракурсы камер не вызывают никаких нареканий. Эта игра очень близка к идеалу. Некоторые претензии, которые все-таки есть, относятся скорее к деятельности художников, а не программистов. Имеется ввиду внешний вид зрителей и оформление трибун — уж слишком топорно это выглядит. Навевает воспоминания об одном фильме, где роль болельщиков на стадионе выполняли фанерные щиты с нарисованными на них фигурами. Однако, эта деталь вряд ли может сильно испортить настроение — на трибуны вы будете смотреть меньше всего.



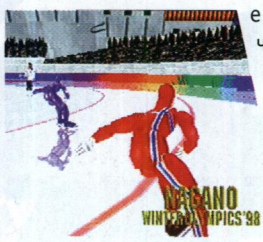
СОРЕВНОВАНИЯ ПО ФРИСТАЙЛУ — ЭТО ОТДЕЛЬНЫЙ РАЗГОВОР.



Для кого

Nagano Winter Olympics '98 — игра неплохая, правда, найти в ней что-либо новое довольно трудно. Она на любителя... зимних видов спорта. Если вам нравится зима — дерзайте. А если зима вызывает у вас сугубо негативные эмоции, то постарайтесь от них абстрагироваться — вспомните, что зима-то виртуальная, да к тому же еще и не у нас, а в некоем далеком Нагано.

Так что наслаждайтесь спортом, бейте рекорды, а если игра покажется сложной — не отчаивайтесь. Мы ведь все с детства знаем, что в спорте главное — участие. Вспомните радостное лицо кенийского лыжника, который скорее всего в первый раз увидел настоящий снег и непрерывно чихал, из-за чего постоянно терял лыжню (это не шутка). Пришел он последним, что, однако, не сломило его дух: на лице кенийца продолжала сиять улыбка, а те болельщики, которые по каким-либо причинам находились еще вблизи финишной черты, встретили его громом аплодисментов.



Вспомнили? А теперь поставьте диск с Nagano Winter Olympics '98 и посмотрите, что получится у вас.

Nagano Winter Olympics '98

Графика 90%

Звук 60%

Сюжет 70%

Интересность 75%



Action

1 игрок

Карта памяти

1 блок

Аналоговый контроллер

Пароль

Издатель
Electronic Arts
Разработчик
Neurostone

Крепкий орешек-4, или Месть бывшего гонщика

Дэнни Депп

Стрельба, насилие, крики, затем тишина...

"Твоя семья погибла ", — говорит женский голос

Слышен визг тормозов, кровь, падающая детская игрушка...

"Это последняя модель, с форсированным двигателем..." — голос из телефонной трубки.

Звук заводящего движка...

Перенесем же битву на улицы

Хочу спросить вас, видели ли вы игру на PlayStation, где есть автомобиль, город, много взрывов, раздавленные пешеходы, ну и, наверно, маньяк впридачу (ирландские террористы ни при чем)? Ах, как же это мы раньше не догадались — настоящий упругий американец шотландского происхождения Джон МакЛэйн в стремительной гонке на выживание Die Hard по джунглям Лос-Анджелеса! Нет? Ну, тогда, надо полагать, безграничный беспредел Grand Theft Auto, или что-то в этом роде?!

Нет, дорогие мои, игрушка называется Auto-Destruct и выпущена она милейшей фирмой Electronic Arts, конечно, не без помощи разработчиков Neurostone.

...ПЕРЕХВАТИТЬ ТЕРРОРИСТА НА 47-Й УЛИЦЕ, ПОКА ОН К ЧЕРТОВОЙ БАБУШКЕ ВСЕ ТАМ НЕ ВЗОРВАЛ.

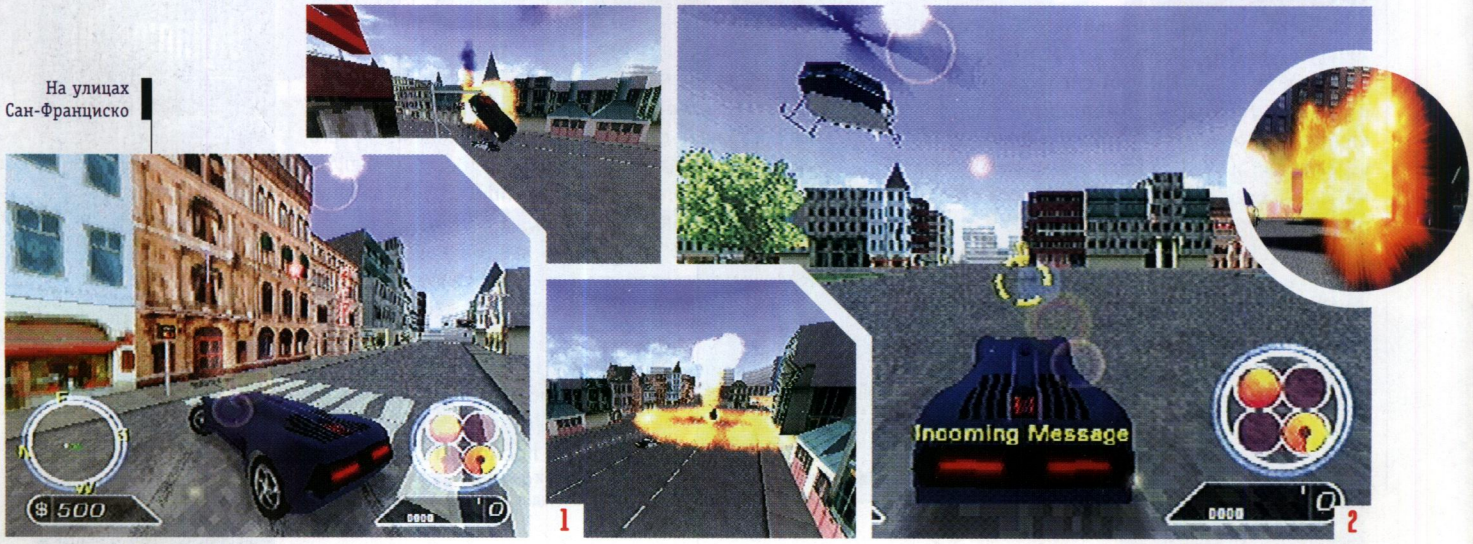
Во что играем

Приходилось ли вам раньше играть в вышеупомянутые игры? Если да, то интерфейс игры и ее графическое обличие вам будут не в новость, если же AutoDestruct — это первое, что вы купили в таком роде, то тут место серьезному подходу.

Итак, вы разъезжаете на своем авто по городу, преследуя вполне определенные, но не всегда хорошо видимые цели, такие как: автомобили, начиненные взрывчаткой, террористов, вертолеты и всякое разное прочее. Суть игры сводится к их уничтожению, а также к выполнению небольших поручений типа: перехватить террориста на 47-й улице, пока он к чертовой бабушке все там не взорвал.

Если вы будете следовать за вертолетом, указывающим путь на протяжении миссии, это может серьезно облегчить вам жизнь. Там, сверху, видно все... Координация усилий может привести к желаемому результату. Потребуется сконцентрировать внимание, чтобы управлять машиной на улицах города, ориентироваться на определенную

На улицах Сан-Франциско



[1] Еще один террорист сгорел на работе [2] Вот и наши прилетели!

цель и, одновременно с этим, не упускать из виду геликоптер, показывающий вам кратчайший путь. Но в том-то и дело, что он прокладывает путь по воздуху, а вы, видно, не рождены летать. Спрямлять кривые городских окраин, приближая их к идеалу свободного полета, — задачка не для начинающих. Но вы с этим справитесь. Если поднажмете.

Бог в помощь

Хотя вы и должны в одиночку выполнить свою миссию, но группа поддержки у вас есть. Это полицейская подмога на "фордах" 77 года, она совсем не помогает, но хоть придает уверенности (есть кого защищать) и возбуждает что-то похожее на патриотические чувства. Такие ситуации вам хорошо знакомы по американским боевикам. Герой все умеет и знает сам, а оснащенная до зубов полиция путается у него под ногами. Полицейских можно понять — ими движет чувство профессионального долга. Ну а герой-одиночка всегда выше всей человеческой суеты. Он бескорыстен и неуязвим.

С полицией разобрались. А бензоколонки-то кому нужны? Бензина и без них хватает. Но и тут есть свой резон, правда, не сразу догадаешься, какой. А ведь на самом деле все просто: когда гонишься, дорогу выбирать не приходится, вот и портится машинка-то. И когда она, родная, уже на нулях и остается только везти ее на свалку, вы можете исправить это безнадежное положение. Но при наличии определенной суммы денег, конечно. Для таких крайних случаев существует "ремонтная мастерская в реальном времени" (или Pit-Stop по-буржуйски), которая имеет привычку находиться как раз рядом с бензоколонкой (вот для чего они нужны, теперь все ясно — это просто ориентиры). И вот ваша почти угробленная развалюха блестит, как конфетка.

А что касается денег, то это не проблема — вы их легко можете заработать... уничтожая другие авто и успешно выполняя миссии. Для этого в вашем распоряжении будет все: от простого пулемета до ядерных боеголовок, даже мины есть (dedicated Spy Hunter).

Итак, некто по имени Lazarus всех убил, вы должны убить его.

Что видим

Крови нет. Есть взрывы — красивые. Кроме взрывов, есть еще места, где эти взрывы происходят, — это три мегаполиса: Сан-Франциско, Нью-Йорк и Токио. Каждый мегаполис разделен на сектора, в которых вам предстоит действовать. А вообще, город является единым целым со своими достопримечательностями: мостами, проливами, причалами, парками, универмагами (в которые можно въезжать прямо на машине) и газетными киосками. Все достаточно достоверно. И во время игры вас не покидает приятная иллюзия, что свои безобразия вы действительно устраиваете там. Хорошо бы прогуляться по этим улицам без миссий и не виртуально.

Для каждого пейзажа имеется свое неповторимое небо, которое, по неизвестным причинам, застывает в стеклах вашей машины.



Хорошо покататься по аллее в свободное от destroy'я время

Город населен какими-то людьми, которые, дави их — не дави, под колеса сами лезут. Так что чувство ответственности снимается на раз. Сами виноваты — правила дорожного движения надо соблюдать. И вообще, люди для нас не важны — мы же миссии выполняем. Так что лучше не мешать, и по улицам городов ходить с оглядкой. Так вернее будет.

Графически все это выглядит примерно так же, как в уже реализованной игре Die Hard, только в более искаженной перспективе. Используется масса камер — от съемок с высоты птичьего полета до слежения "от первого лица". Все очень забавно и мило, но не без глюков.

Как играем

Было бы свинством не сказать об управлении. Оно реализовано прекрасно. При этом инертное управление машиной с лихвой компенсируется большим количеством тормозной жидкости и веществом, называемым Dual Shock Analog Stick для пущей реальности, если он у вас есть, конечно. Все это очень сильно вибрирует у вас в руках, когда вы сталкиваетесь с нежелательными предметами и гражданским населением города. В обычной же ситуации цифровое управление ничуть не хуже, если вы, конечно, не лимузин ведете.

И ВОТ ВАША ПОЧТИ УГРОБЛЕННАЯ РАЗВАЛЮХА БЛЕСТИТ, КАК КОНФЕТКА.

Что слушаем

Музыка в игре есть, мало того — она еще и держит в нужном темпе всю игру. Быстрые ударные, сворованные из Metalheadz'овских релизов конца 94-го мелодии (к сожалению, уже не модные), составляют брейкбитовые перебивы, сюда добавляются гитарные примочки а-ля funk конца 70-х, плюс Intense'овская "флейва"... В итоге получаем слегка агрессивное, не без участия звука полицейской сирены, конечно, Beastie Boys "Sabotage" Video.

И вот вам результат

На этой игре можно оторваться. Играбельность — — отличная, несмотря на некоторые недочеты разработчиков, которых все равно не избежать. Миссии сложны настолько, чтобы вам хотелось их выполнить, но не настолько, чтобы захотелось бросить игру. Сопутствующий реализм происходящего подогревает азарт. Если у вас есть аналоговый джойстик — считайте, что вам есть чем занять свободное время.

AutoDestruct

Графика 85%

Звук 94%

Сюжет 89%

Интересность 80%

Аркада

1 игрок

Пароль

Издатель
Electronic Arts
Разработчик
Dreamworks Interactive

Пластилиновые обезьяны

Алексей Платонов

В свое время на PC вышла игра под названием The Neverhood, которая впервые доказала мировой общественности возможность использования пластилина в компьютерных играх. Общественность игру эту очень полюбила, и пластилиновый человечек по имени Klayman прочно занял место одного из самых популярных компьютерных героев. Но в Dreamworks решили, что этот образ можно поэксплуатировать еще раз, и вот Klayman возвращается в новой игре Skullmonkeys.

Сюжет — не роскошь...

Злобный персонаж из Neverhood (Klogg) приземляется на планете обезьян, порабощает примитивное население и начинает строить коварные планы отмщения. Для этих целей он конструирует нечто под названием Evil Engine # 9. Звучит устрашающе. Но Klayaman предупрежден и вылетает на спасение братьев-приматов.

РАЗНООБРАЗИЕ ЛОВУШЕК И ПАТОЛОГИЧНОСТЬ ВРАГОВ НЕ ЗНАЮТ ПРЕДЕЛА.

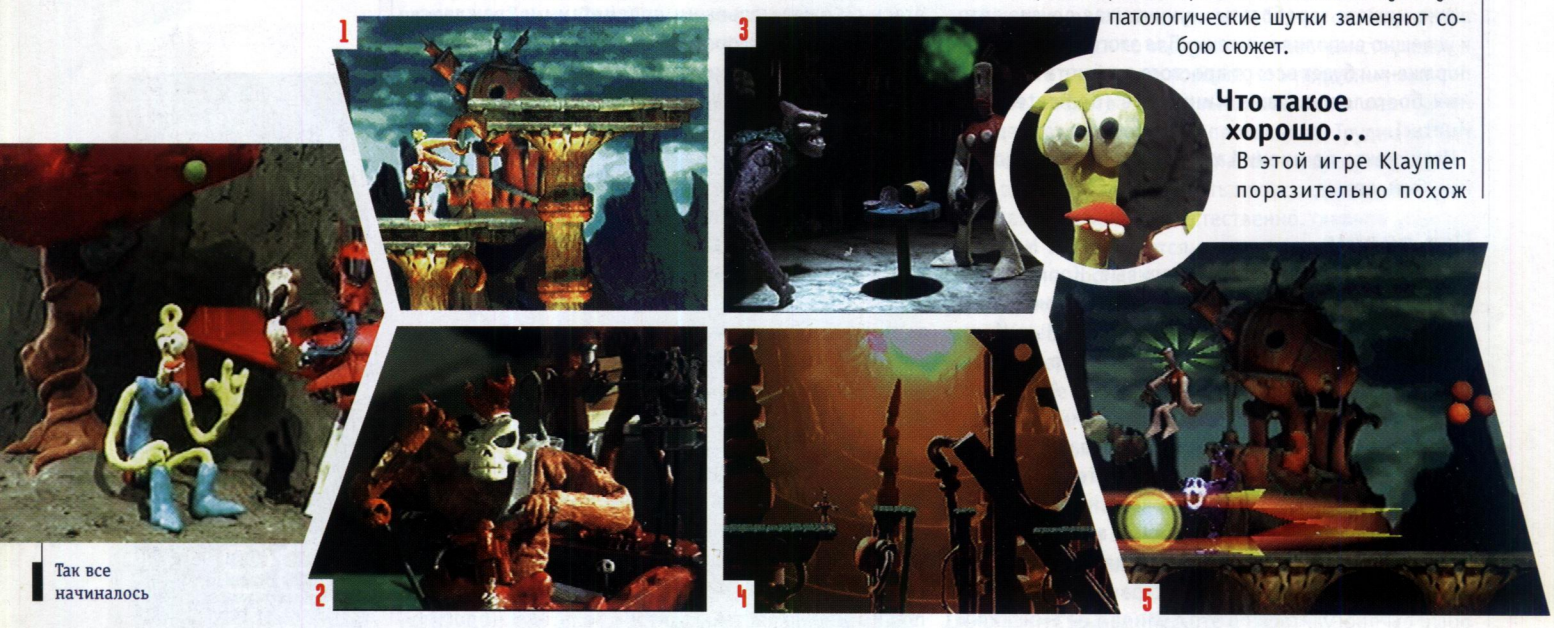
Skullmonkeys представляет собой двухмерную скроллинговую аркаду. Однако это определение еще не ставит на игре крест. Великолепная графика, динамичный сюжет и потрясающий звук позволяют говорить о Skullmonkeys как о выдающемся достижении игровой индустрии.

Этот безумный, безумный мир

Особую прелесть игре придает то, что все в ней сделано из пластилина. Пластилиновые монстры сторожат свои пластилиновые бонусы, а пластилиновый герой их уничтожает, и, взрываясь, они разлетаются на множество пластилиновых кусочков. При этом играет какая-то смутная музыка, гармонично дополняющая атмосферу абсурдности всего происходящего. Музыка, кстати стоит особого упоминания. Смутное постукивание, тихое позвякивание и странное бормотание, вкупе с незатейливой мелодией образуют просто потрясающее сочетание. Продукт этого синтеза можно назвать идеальным звуковым сопровождением для подобного рода игры, где гротеск и милые, но чуть-чуть патологические шутки заменяют собою сюжет.

Что такое хорошо...

В этой игре Klaymen поразительно похож



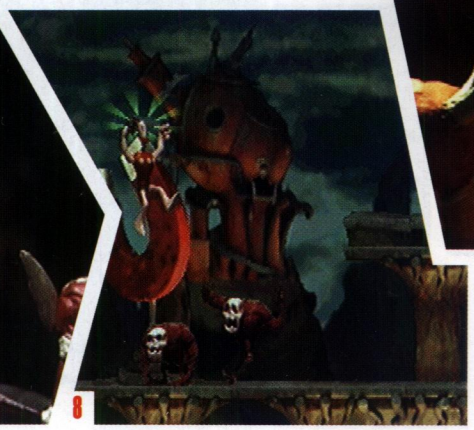
Так все начиналось

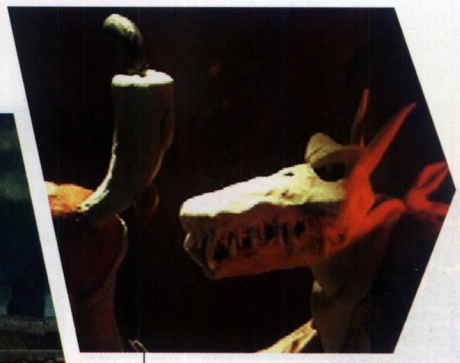
1 Птица-мутант на заднем плане сохраняет игру 2 Вот он, враг 3 Проблема! 4 Да, это впечатляет 5 Так ему и надо

6 Древние греки были пластилиновыми обезьянами
7 Ему это нравится 8 Так их...









Привет, ты кто?

на небезызвестного персонажа по имени Earthworm Jim. Это сходство создается не только определенными психическими отклонениями обоих персонажей, но и ситуациями, в которые они попадают. Разнообразие ловушек и патологичность врагов не знают предела. Но Klayman и сам полон сюрпризов. В самом начале игры его способности заключаются лишь в умении прыгать, бегать и изредка стрелять. Со временем, упорно проходя уровень за уровнем, пополняя запасы разноцветных шариков, вы набредете на несколько необычных видов вооружения. Например, съедание банки бобов влечет за собой испускание из трубочки на голове зеленого газа, чрезвычайно опасного для любого врага. Более того — каждый раз используя этот дар, вы сможете клонировать Klayman'а и в течение 20 секунд управлять клоном без опасения потерять драгоценную жизнь.

Быть может, вам повезет, и вы обнаружите и другие полезные бонусы, такие, как самонаводящиеся птицы, взрывающиеся при контакте с врагом, или карманный апокалипсис. Все это есть где-то на одном из 90 уровней. Пройти их, конечно, не плевое дело, но необходимое. И тогда вы сможете насладиться не только самой игрой, но и отличными пластилиновыми мультиками, расставленными умелой рукой между этапами.

..и что такое плохо

К сожалению Skullmonkeys оставляет достаточно поводов для критики. Авторы игры, стараясь сделать ее непохожей на все остальные скроллинговые аркады, добавили некоторые элементы, которые, кроме как совершенно ненужными, не назовешь. Эти детали становятся очевидными уже после прохождения первых трех-четырех уровней.

Внезапно вы понимаете, что не можете видеть ни своего героя, ни окружающих его монстров из-за огромного пластилинового блока, закрывающего пол-экрана. Все бы ничего, но постепенно такие сюрпризы становятся постоянным сопровождением ваших скитаний.

Однако, и это еще не все — разработчики что-то не учли в технологии убийства монстров. Желая, по всей видимости, предоставить играющему большую свободу в выборе угла, под которым можно прыгать на головы тварям, авторы добились необычного результата — иногда, просто пробегая через толпу недругов, вы вызываете немедленную гибель всех окружающих, в другой раз — даже самое перпендикулярное приземление на вражескую обезьяну приводит лишь к смерти Klayman'а. Эти и другие недоделки существенно ухудшают игровой процесс и приводят к тому, что интерес к Skullmonkeys постепенно остывает из-за глубокого чувства серьезной обиды по поводу столь глупых и не зависящих от играющего кончин.

ВСЕ ЭТО ЕСТЬ ГДЕ-ТО НА ОДНОМ ИЗ 90 УРОВНЕЙ.



Конструкция уровней также не вызывает особого оптимизма. Несмотря на некоторое количество довольно оригинальных идей, со временем, даже они перестают радовать, и процесс игры становится монотонным. А те несколько боссов, которые встретятся вам по пути, не принесут ожидаемой радости, так как выглядят и ведут себя они крайне примитивно.

Играть или не играть

Прочитав вышесказанное, вы можете засомневаться в качестве продукта и решить, что в Skullmonkeys не все идеально. Что ж, такие сомнения не лишены основания. Но не забудьте при этом и все те добрые слова, которые были сказаны на этих же самых страницах в адрес игры.

Теперь осталось подвести итоги и решить — играть, или не играть. Для этого надо ответить себе на один единственный вопрос: что важнее — необычность продукта или удобство игры в него. Я знаю, что решат для себя любители комфорта... Однако, учтите, что вряд ли в ближайшее время выйдет что-то похожее на Skullmonkeys по оригинальности подхода, экспрессии красок, абсурдности сюжета и прикольности музыки. Имейте это в виду, когда будете принимать решение.



Skullmonkeys

Графика 95%

Звук 100%

Сюжет 90%

Интересность 90%



Action Приключения

1 игрок

Карта памяти

Издатель Sunsoft
Разработчик MK System

Как-то ночью в темном замке...

Т.С.Гарп

Девушка и два парня поехали повеселиться на каникулы, ничего плохого или странного в этом нет (если не считать состав компании), но по дороге домой они куда-то пропали. Факт настораживающий!

Вскоре мать девушки получила от дочери несколько фотографий, которые та успела отослать перед своим исчезновением. На фотографиях — интерьер старого мрачного особняка, населенного омерзительными привидениями.

Испугавшись до полусмерти и лишь по счастливой случайности избежав удара, мать наняла независимого журналиста Акиру, который, прихватив с собой очаровательную напарницу, и отправился спасать школьников...

РУКИ ДРОЖАТ, В ЖИВОТЕ ТРЕВОЖНО НОЕТ, И МИЗИНЦЫ НА НОГАХ СТАНОВЯТСЯ НЕПРИЯТНО СКОЛЬЗКИМИ И ХОЛОДНЫМИ.

Дальше — больше

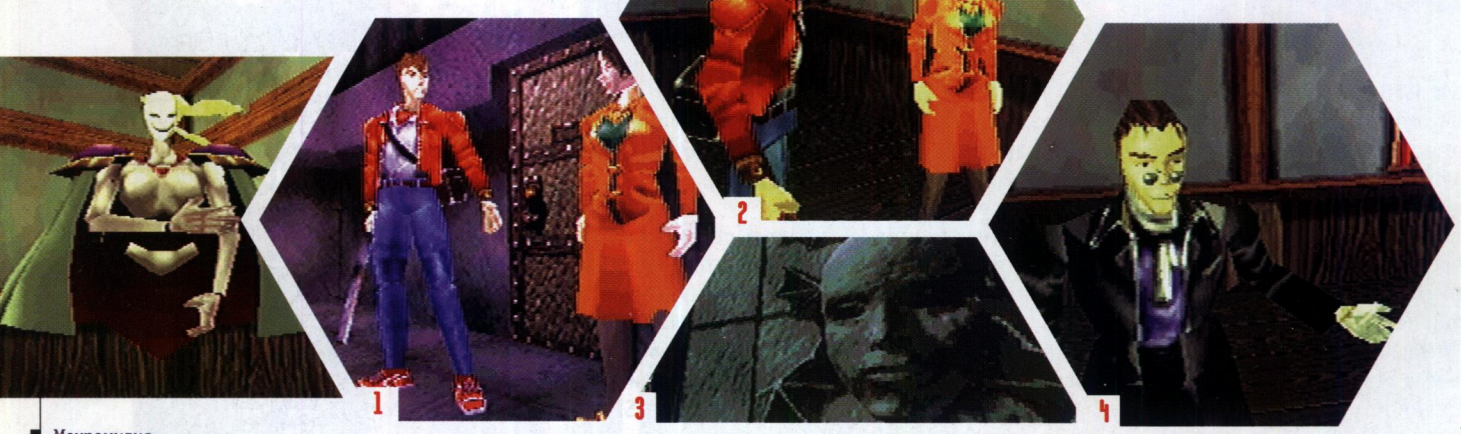
Такова предыстория игры The Note (компания-разработчик MK System). Действие разворачивается непосредственно в упомянутом мрачном особняке. Выйти оттуда можно только в магазин "Хозяйственные товары", а если очень захочется, то и заглянуть отель, где за определенную сумму вам позволят убить несколько часов игрового времени (такая услуга вам потребуется позже, когда вы забьете стрелку с симпатичным оборотнем и захотите скоротать с ним время).

Вы сами и есть Акира, который ходит и все время моргает своим единственным глазом, загораживая черным веком экран — наподобие диафрагмы фотоаппарата. Может быть, он — фотокорреспондент?

Жизнь — не без проблем

Скоро у вас, товарищ циклоп, возникнет первая проблема: вам не разрешат взять ружье, бесхозно висящее на стене, сославшись на то, что в комнате слишком темно, и вы ничего не видите (нашли отмазку!).

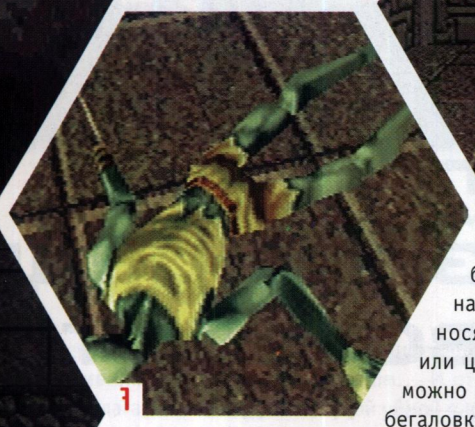
Шторы задернуты почти на всех окнах в доме. На улице темень — хоть последний глаз выколи. Что, светильники зажигать?! Да вы, батенька, в симуляторы переиграли! Не важно, что глаз моргает, как у настоящего живого фотоаппарата, здесь особого натурализма не ждите: открывайте черные окна, чтобы комната озарилась нежным теплым светом! Ну вот, интерьер теперь не та-



Макромидия — похитительница детей и виновница всех ваших проблем

1 Журналист Акира обсуждает со своей подружкой план ближайших действий. Это видеовставка. В игре подружку не показывают 2 Ребята беседуют с макромидией: "Выходит ты нас облапошила..." 3 Каменное украшение в замке призраков 4 Хозяин особняка Пауло: "Что ж я могу поделать, если привидениям так нравится мой дом?.."











[5] Прикованные цепями к стенам — жертвы Макромидии [6] Подойди поближе! [7] Монстр просто хотел обнять меня... [8] Четыре удара — и его нет. Хорошо, что целиться не надо

кой страшный и не так напоминает мрачные бункеры известной игры. Теперь вам и ружье со стены снять позволят!

Стрелять надо уметь

Может быть, я плохой стрелок, но стрелять в The Note у меня положительно не получается! На жалкую летучую мышь я иногда трачу штук по десять патронов. Крысы, которых я не боюсь даже на пустынной даче, в этом виртуальном мире вызывают у меня ужас. Руки дрожат, в животе тревожно ноет, и мизинцы на ногах становятся неприятно скользкими и холодными. Я начинаю беспорядочно палить по животному, поскольку чувствую, что не в силах постигнуть принципов работы моего шотгана. Зверек всегда умирает в самый неожиданный момент, причем, как я подозреваю, от первого же попадания.

Некоторые комнаты являются патологически "опасными". Сколько ни ходи в них, сколько зачисток ни делай, сколько свет ни зажигай — все встретишь неприглядное "явление потустороннего порядка" в виде черной летучей мыши или крысы с ушами от Микки Мауса. Зато обитающие в некоторых комнатах волки умирают раз и навсегда, и попадать в них, вследствие больших габаритов, значительно легче.

Было ваше — стало наше!

Все это, конечно, забавно, однако когда вам дадут ключи от Замка призраков, станет еще веселее. Тут скучать вовсе не приходится, да и целиться не надо: сюжет набирает обороты, а страшные монстры эпохи становления трехмерной компьютерной графики слишком велики, чтобы вы хоть раз промахнулись.



Убив нечистого гада, не забудьте пошарить у него в карманах: некоторые из этих оборванцев носят с собой серебряное колечко или цепочку. Добытые драгоценности можно будет после сдать в местную забегаловку, а на вырученные деньги приобрести что-нибудь полезное.

В замке вы будете блуждать по лабиринтам, стрелять в ядовитые привидения и через некоторое время увидите злополучных школьников.

Не тех пугались

Чтобы вы случайно не упали и не повредились, сообщу заранее, что страшнее этих школьников вы в игре ничего не найдете! Что за виртуальный топор вырубал детишек! Хотя вы и сами ничуть не лучше. (Вам доведется взглянуть на себя со стороны и содрогнуться. Кстати, к собственному великому недоумению, вы обнаружите у себя два глаза.) Слава богу, людей в этой игре показывают редко, а монстры умирают быстро.

УБИВ НЕЧИСТОГО ГАДА, НЕ ЗАБУДЬТЕ ПОШАРИТЬ У НЕГО В КАРМАНАХ — ЭТО НАСТОЯЩЕЕ ЗАНЯТИЕ ДЛЯ ДЖЕНТЛЬМЕНОВ.

А вот вам и итоги

В общем, игрушка страшноватая. Ее нельзя назвать полной халтурой, но привлекательного в ней, по-моему, мало. Пока вы блуждаете по особняку, еще есть робкая надежда на интересное развитие сюжета, однако потом все сходит на нет. Получается не очень хорошая пародия на классический экшен...

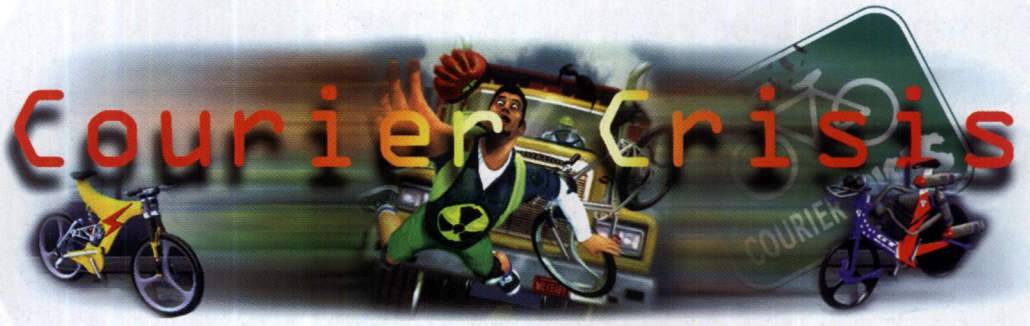
Не стану больше отнимать ваше драгоценное время и просто скажу, что (по моему сугубо личному мнению) в The Note устрашающая графика, отрицательно влияющее на здоровье (и особенно на нервы) управление, дикий и необузданный интерфейс, бросающий вызов всем достижениям цивилизации...

В остальном (что осталось) игра соответствует среднестатистическим стандартам...



The Note

Графика	60%
Звук	65%
Сюжет	65%
Интересность	65%



Аркада

1 игрок

Карта памяти

1 блок

Аналоговый контроллер

Издатель
BMG
Разработчик
New Level Software

Кризис среднего возраста

Дэнни Депп

Кто-нибудь помнит старый добрый Road Rash, ставший бестселлером еще на 3DO? А игрушку под названием Paper Boy, гулявшую по всем платформам и компьютерам в конце восьмидесятых? Так вот, для тех, кто помнит эти два шедевра, поясняю: описываемая игрушка является их миксом.

Как это делают у них

Каким образом? Да очень просто! Берем концепцию Paper Boy, добавляем кое-что из ESPN Extreme, игровые элементы и графику заимствуем у Road Rash и используем новые возможности. Добьем к этому большое трехмерное пространство в виде города, и в итоге получится увлекательная и "оригинальная" игра nonstop — на бешеной скорости, с собаками, болтающимися на колесах вашего BMX'а, и угарной музыкой, сопровождающей, как клип MTV, этот экшен.

...ГРАФИКА ДАЛЕКА ОТ ИДЕАЛА, НО ПЕДАЛИ ВЕРТЯТСЯ, И КОЛЕСА КРУТЯТСЯ...

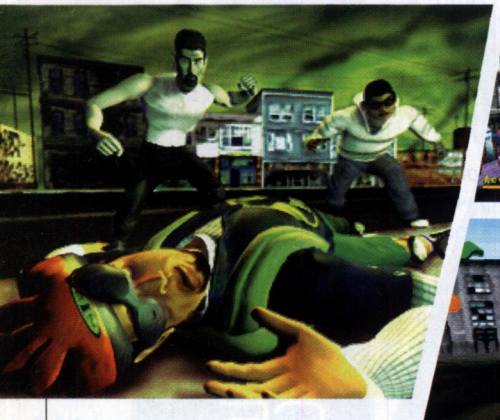
В этом и состоит игра

Какой-то псих разъезжает на "велике" по городу, берет "товар" у одних подозрительно размахивающих руками граждан и отвозит другим — не менее подозрительным. За эту развозку могут иногда "зеленых" накинуть, но здесь все зависит от степени тормознутости-расторопности ваших движений по городу. Денежки, кстати, впоследствии очень пригодятся для покупки новых велосипедов, да и мало ли что еще можно в городе присмотреть.

Заработок просто не дается

На спокойную жизнь, однако, не рассчитывайте. "Курьерствовать" вам будут активно мешать местные жители, нервно подергивающие конечностями при виде вашего байка, явно неравнодушные к вам собаки и полицейские. Эти, последние, традиционно меньше всех остальных обращают внимание на творящиеся безобразия.

И все же с полицейскими не все так просто. Если от настойчиво лезущих в атаку бабусек еще можно отбиться, собак раскидать по правилам: правая нога в правую собаку, левая — соответственно... то от полиции отпихнуться не получится. Fatality, господа правонарушители.



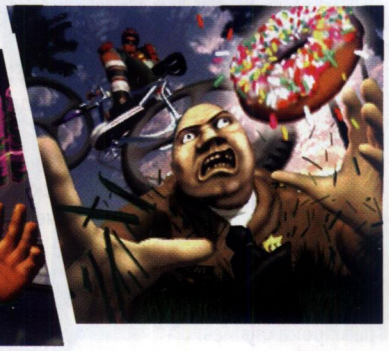
Вот и нарвался...









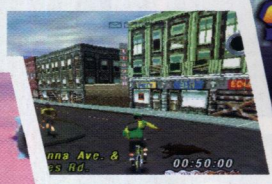


1 Не каскадеры мы, но гонщики 2 Похоже, здесь снимали "Великолепную семерку"
3 Грязновато будет... 4 Вот что значит Chinatown













5 Главное — правильно приземлиться
6 По крышам, как по газонам
7 В свободном полете и полиция не помеха 8 Кр-р-р-руто!

А это наш байк

В чем же все-таки дело

Существуют пять районов, на которые разбит город, существуете вы и ваш велосипед, проблема в одном — по мере прохождения игры нарастает сложность выполнения заданий. Это закономерность, и вам надо совершенствовать свой байк, чтобы соответствовать новым уровням. Но поскольку денег на покупку постоянно не хватает, то вскоре у вас появляется острое желание разбить не только велосипед, но и монитор. Не надо этого делать.

Если вы хотите успешно подзаработать на байк, надо подробно изучить все улицы и закоулки города. Но это еще не все: настоящие курьеры должны обладать максимальной бесшабашностью, а это значит — готовность к выполнению всевозможных акробатических трюков (а вы думали за что вам денежки платят?) и прочих неожиданных телодвижений. Тогда уж вы смело зайдете в магазин и, ткнув поломанным пальцем в нечто похожее на велосипед, скажете: "Я хочу его". И получите то, что хотите.

Технологии

О технологии несколько слов сказать необходимо. Она отстает лет на пять, по крайней мере. Наверное, разработчики в процессе создания шедевра, совсем забыли, что делают игру не для 3DO, а на Sony PlayStation. Конечно, хорошо продумав идею, можно плюнуть на технологию, но почему бы тогда не сделать игру в стиле старого доброго Trashman'а и не попытаться комбинировать спрайты с не очень хорошим 3D. Игра явно не дотягивает в технологичности исполнения. Есть отличная, но плохо реализованная идея, и я не хочу делать скидки, а пишу как есть. В любом случае, последуют ремейки, и там уже видно будет.

Круиз-контроль

Скажу сразу — управление в игре не самое лучшее. Если вы имеете "аналог", вам повезло, но не намного. Педали все равно приходится крутить вручную. В любом случае вам поможет кнопка, активизирующая Sharp Turn (резкий поворот). Хотите вы этого или нет, а кнопкой этой пользоваться вам все-таки придется, и очень часто. Конечно, выскочить на перекресток со скоростью 100 км в час — здорово. Но кто будет собирать то, что после вас останется?

Самая большая заморочка в игре — это выполнение трюков. Чтобы выполнить хоть один из них, пусть даже не очень сложный, вам понадобится разгон — 1 штука, трамплин — 1 штука и, конечно же, знание джойстика как руля (в неограниченном количестве). Если все это у вас в наличии — смело вперед, но не надо бить джойстик об асфальт. И еще не надо ездить, оторвав руки от руля.

ОТ ЛЕЗУЩИХ В АТАКУ БАБУСЕК МОЖНО ОТБИТЬСЯ, СОБАК ЛУЧШЕ РАСКИДЫВАТЬ НОГАМИ...

Хорошо то, что хорошо

Я прошел эту игру с первого раза, правда, потратил при этом парочку часов. Не думайте, однако, что игра дается достаточно легко, речь не идет также и о крутых возможностях автора... Просто в Courier Crisis можно играть на одном дыхании и без перерыва. Вот такие игры я уважаю! Желание играть не исчезает несмотря на то, что управление далеко не самое удобное, а графика далека от идеала. Но педали вертятся, и колеса крутятся, поэтому я доехал до победного, так сказать... Сам без чьей-либо помощи! Впрочем, нет, помощь была — это музыка Drum'N'Bass как приоритет, и звук колес об асфальт — на заднем плане.

Можно сказать, что у разработчиков получился добротный такой симулятор "курьера в кризисе".

Мои неизбежные выводы

Игра довольно оригинальная. По крайней мере сейчас ее сравнить на PSX не с чем. Графика симпатичная, но не без глюков. 3D-полигоны + 2D-спрайты, постоянно возникающее дежа-вю по отношению к ESPN Extreme Games и Road Rash. Звук вообще отличный: крики раненных старушек, шум, гам, стрельба и, конечно, drum'n'bass — передовое музыкальное сопровождение, знатоки различат также rage, beatz, industrial, techno и забойный панк в стиле Green Day.

Пока не привыкнешь к управлению — играть непросто. Но это уже — дело техники. В смысле умения двигать пальцами...



Вот они — денежки!

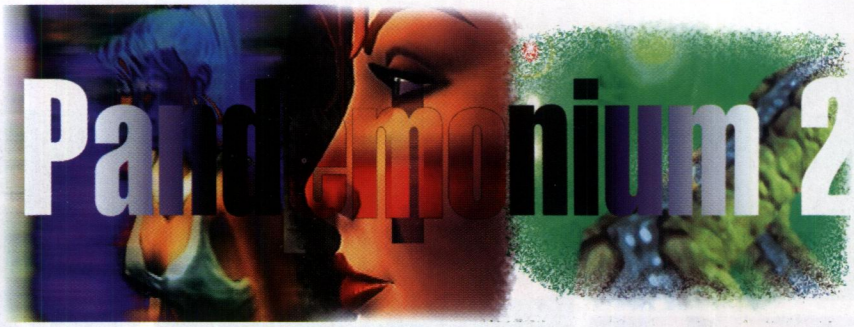
Courier Crisis

Графика 75%

Звук 95%

Сюжет 90%

Интересность 80%



Безумие номер 2

Алексей Платонов

Аркада

1 игрок

Пароль

Издатель Midway
Разработчик Crystal Dynamics

Мы верили, что они вернутся, и они вернулись. Два безумнейших персонажа, известные нам еще со времен первой серии, вновь решают устроить забег по Pandemonium'у.

Возможное и невозможное

Герои держат путь к месту, где должна приземлиться комета, способная любого наделить сверхспособностями. Природа этих способностей не известна, да это и неважно. Главное — их заполучить, ведь они наделяют обладателя оных невероятными возможностями.

Те, кто играл в первую часть игры (тогда она еще не знала, что первая, и думала — что единственная), знают, с чем ее едят, и наверняка предвкушают, как расправятся со второй частью. Остальным же необходимо знать, что продукт является псевдотрехмерной аркадой.

НЕКОТОРЫЕ ОПЕРАТОРСКИЕ НАХОДКИ ВЫЗЫВАЮТ ДАЖЕ ОПРЕДЕЛЕННЫЕ ПОДОЗРЕНИЯ В ГЕНИАЛЬНОСТИ ИХ АВТОРОВ.

Несмотря на иллюзию объемного мира, вам придется передвигать персонажа лишь вперед или назад по дороге, ведущей из начала в конец уровня. Шаг влево, шаг вправо... невозможно сделать. Не для того персонажа задумывали, чтобы он ходил, где не надо. Это обстоятельство, способное заставить скривиться любителей трехмерной графики, не показалось разработчикам таким уж архаичным. Воображение у них работало, но не в направлении 3D, как вы могли бы подумать.

Во второй части они решили полностью использовать возможности engine'а. Два героя — девушка-колдунья и сумасшедший шут стали еще безумнее и преисполнились необычайных способностей, выражающихся в повышенной прыгучести, умении лазить по веревкам, лианам и прочим свисающим сверху предметам.

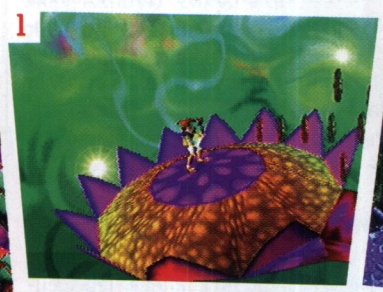
Кому колдовство, кому кукла на палке...

Согласитесь, что подобный подбор персонажей недвусмысленно указывает на стиль, в котором выполнена эта игра. Немного готики, немного гротеска, немного кича — а в результате получилась вполне приличная аркада для поклонников творчества Роберта Говарда.

Обращали вы когда-нибудь внимание на те приемы, какими обычно пользуются су-



Выбираем героя



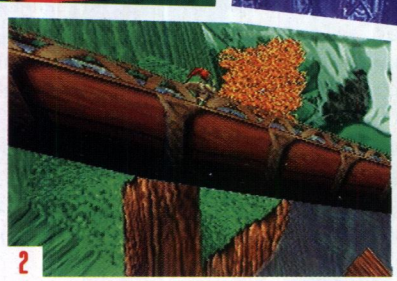
1



3



5



2



4



6

1 Это еще цветочки 2 Бежим! 3 Главное — не упасть 4 Враги 5 Друг 6 Подруга







7 Очень "странный" взгляд 8 Она тоже кое-что умеет 9 Грандиозно...

масшедшие шуты из разнообразных игр? Если да, то не станете спорить, что их великое множество на любые вкусы. Сама возможность придумать нечто новое для такого хрестоматийного персонажа, как безумный шут, кажется весьма маловероятной. Но создатели второй части Pandemonium'а совершили новый прорыв в этом направлении. Fargus (так зовут шута) теперь умеет кидаться своим оружием — куклой на палке по имени Sid. На этот факт следует обратить особое внимание, так как именно наличие такого рода возможностей определяет выбор персонажа непосредственно перед входом на уровень. Есть этапы, где для попадания в секретные области необходим именно дар кидать палку с куклой, в других местах нужно грамотно поколдовать — это прерогатива напарницы.

Есть на что посмотреть

Все недостатки графики вполне компенсируются сложностью уровней. Динамичность игры зачастую не оставляет времени на раздумья, а это существенно усложняет процесс прохождения Pandemonium'а. Однако со временем, когда ваша реакция достигнет необходимых высот, можно будет, не отвлекаясь на сложности построения этапов, наслаждаться красотой фоновых рисунков и замечательными трехмерными ландшафтами.

Создатели игры максимально использовали возможности трехмерного мира и необычайно удачно расположили камеры. Некоторые операторские находки вызывают даже определенные подозрения в гениальности их авторов. Феллини, Антониони и, в особенности, Бертолуччи наверняка не смогли бы сдержать возгласов восхищения при виде тех затейливых ракурсов, которые использовали эстеты-дизайнеры из компании Midway.

Бонусы

Смысловая нагрузка, как и следует ожидать от аркады, не особенно тяготит Pandemonium. Бежать, преодолевая препятствия и уворачиваясь от неприятностей, а по пути пополнять запас монеток — вот непосредственный ход игры. Предназначение монеток — увеличивать количество жизней персонажа (цена одной жизни — 500 монет) и вселять своим звоном уверенность в истинности выбранного маршрута (тем более, что отклониться от него нереально).

Монеты, тем не менее, не должны становиться единственными приобретениями вашего героя — помимо них на уровнях можно обнаружить огромное количество бонусов, поглощая которые, можно значительно облегчить свой забег. Некоторые находки наделят вас пылающим ореолом, позволяющим беспрепятственно пробегать сквозь толпы врагов, заставляя их оглушительно взрываться, другие позволят прыгать еще выше, что даст возможность закончить уровень совершив пару эффектных прыжков.

Не все так просто

По существу, игра представляет собой набор из 19 уровней, в промежутках между которыми вы можете выбирать, каким героем проходить следующий этап.

ТОГДА ОНА ЕЩЕ НЕ ЗНАЛА, ЧТО ПЕРВАЯ, И ДУМАЛА — ЧТО ЕДИНСТВЕННАЯ.

На некоторых этапах вам предстоит встретиться со злобными боссами. Чтобы убить их, придется воспользоваться всем арсеналом приобретенных на уровне специальных качеств. Набор этих непримиримых врагов разнообразен — тут есть и дракон, и ведьма, и страшное яйцо-убийца, и (самый последний и самый сильный) Будда. Такой подбор отрицательных героев вполне соответствует духу этой эксцентричной игры.



На пути к главным недругам вам предстоит пройти через разнообразные ловушки, отличающиеся особым коварством по сравнению с предыдущей частью игры. Вращающиеся лопасти гигантских вентиляторов, электрические разряды, снежные обвалы, кратеры, заполненные лавой — вот неполный список неприятностей, поджидающих наивных искателей кометы. Некоторые уровни и вовсе представляют собой одну сплошную ловушку — несчастный персонаж падает, а вы можете лишь помочь ему не убиться об острые углы окружающих его стен.

Итого

Так что же такое Pandemonium 2 — ремейк первой части с некоторыми изменениями (пусть даже и существенными), или все-таки новая игра, несущая в себе частичку индивидуальности и позволяющая говорить о себе, как о самостоятельном явлении? Безусловно, второе. По сравнению с предыдущей частью Pandemonium поднялся до необычайных высот, он стал красивее, динамичнее, протяженнее, в конце концов. Эта игра — наиболее удачное совмещение двух- и трехмерных технологий и, даже в те моменты, когда плоский фон явственно отделяется от всего объемного, это все равно выглядит достаточно неплохо.

Pandmonium мало чем отличается по структуре от других аркад. Но одно преимущество у него все-таки есть — эта аркада намного веселее остальных.

Pandemonium 2

Графика 90%

Звук 85%

Сюжет 70%

Интересность 85%



Ответный удар

Дэнни Депп

Стрелялка

1-2 игрока

Пароль

Издатель
Ocean
Разработчик
Team 17

Что или что заставляет нас летать в космос? Вот вопрос, который замучает тех, кто сядет играть в X-2.

Эту новую стрелялку можно смело назвать сиквелом очень популярной в свое время амиговской Project-X. Если кто невзначай не помнит, что происходило в оригинале, без труда напомню.

Так было

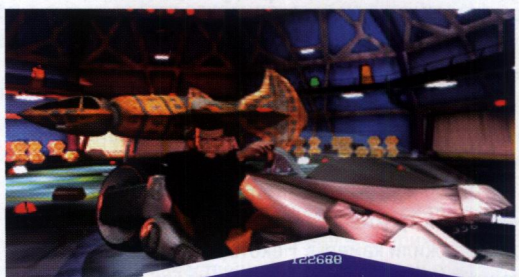
В те недавние времена вы стремительно летели на своем космическом кораблике вбок (у буржуев — sideshooter), иногда постреливая из своих маленьких, но шустрых пулеметов, переходя с одного этапа на другой, обрастали новым вооружением, старательно накапливали жизненную силу, чтобы потом... конечно, все это накопленное потерять. Всему виной была чрезмерная сложность и невозможность играть вдвоем. Пройти эту игру до конца было вершиной мастерства!

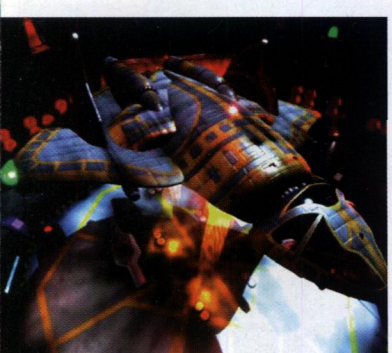
СКОЛЬКО ЗА ЭТОЙ ИГРОЙ ПОТРАЧЕНО ЧАСОВ МОЕГО ДЕТСТВА И УГРОБЛЕНО НЕРВОВ ЧЕЛОВЕКА ПО ИМЕНИ САНЕК!

Загубленное детство

Сколько за этой игрой потрачено часов моего детства и угроблено нервов человека по имени Санек! Эх! Но что заставляло нас играть в нее? После недолгих размышлений отвечаю: будущие лауреаты "Оскара" за Worms 2 (Team 17) создали отличную атмосферу в обыкновенной, на первый взгляд, стрелялке. И все благодаря умелому сочетанию убийственной по тем временам ('92-93гг.) 24-битной графики и отличной музыки. Учтите при этом добротный кодинг и системную архитектуру "Амиги" (кстати, очень схожей с PlayStation).

Не знаю, как вы, а я считаю, что Team 17 — эта небольшая команда разработчиков — вполне дос-





Корабль на взлете

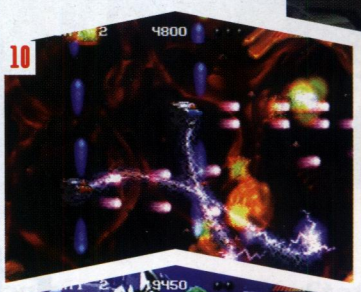


1 Гром и молнии... 2 ...и туман 3 Битва на корабле пришельцев 4 В пустыне... 5 Врага можно убить даже зимой

6 Это секретный концепт арт 7 На таком супермобиле никакие пробки не страшны 8 Двойная атака 9 Бесконечная стрельба... 10 Двойная атака-2 11 ...и большие взрывы









Моя семья







тойна уважения. Стоит только посмотреть на ее послужной список, а он немалый, так как включает в себя около 30 игр для "Амиги" и около десятка для PC (и это за предельно короткий срок — 7 лет).

Наступили другие времена

Теперь, когда прошло столько лет, когда тысячами цветов и хорошим звуком уже никого не удивишь, Project-X вернулся, сделанный тем же составом художников и музыкантов.

Он почти не изменился (название не в счет). Графика осовременилась, игровые возможности увеличились, но суть осталась прежней. Музыкальные темы, правда, стали заметно хуже. Вроде бы все те же транс-хаус мотивы, но... Время идет вперед. В век ломаных ритмов и экспериментов не место прямой "бочке".

Не люблю сюрпризы

Никак не ожидая сюрприза, я все-таки нарвался на него в конце игры. Оказалось, что нет заключительного мультика (или outro — по-буржуйски). Вместо него я обнаружил титры, идущие под... трип-хоп! Вот он и прозвучал! А в саундтреке я его не заметил. Зато intro — очень даже в духе Team 17. Пример того, как можно сделать стильную презентацию, не прибегая к Motion Capture.

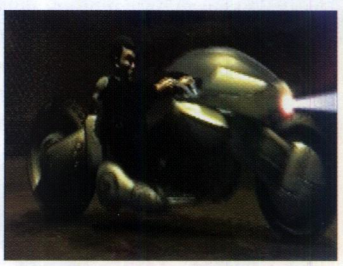
Что хорошо, то хорошо

Помню недавно реинкарнированный R-type, помню отлично проработанную Philosoma и Einhander, но все это похоже одно на другое. Наверное, главный вопрос в стиле, ведь было много неплохо сделанных стрелялок, но тем не менее именно Crescent Galaxy на протяжении года шел в хит-чартах на хороших местах, так же, как Banshee от Core Design на "Амиге"... У игры может быть хороший программинг, 3D-технология, куча цветов и много оружия, даже графика может быть хорошая, но если во всем этом нет стиля, то здесь уж ничего не попишешь.

К счастью, в X-2 есть и отличный программинг: плавность скроллинга, множество объектов на экране, гигантские спрайты, и никаких замедлений. К управлению претензий нет, а графика просто замечательная, красиво все — от маленьких неприметных истребителей до гигантских и труднопобеждаемых боссов. Порадовали взрывы — красивые, особенно когда их много. Тогда приходится лететь на ощупь, утопая в шквале огня.

ПОРАДОВАЛИ ВЗРЫВЫ — КРАСИВЫЕ, ОСОБЕННО, КОГДА ИХ МНОГО. ТОГДА ПРИХОДИТСЯ ЛЕТЕТЬ НА ОЩУПЬ, УТОПАЯ В ШКВАЛЕ ОГНЯ.

Красиво, потому что стильно. Стиль объединяет все — графику, музыку, дизайн — и создает гармонию. Кстати, о дизайне: вся анимация в игре просчитана в 3D, затем прошла обработку по адаптированию к 2D, из-за чего и создается такой неповторимый стиль.



Есть опция игры на двоих, так давно не появлявшаяся в современных стрелялках, есть красивые взрывы, есть сюжет, которого нет, есть начальный мультик, музыка, полет и бесконечная стрельба. Я думаю, есть люди, которые не забывают классику и тем самым поддерживают славную команду Team 17.

Не могу не сказать

Общее впечатление от игры — положительное, хотя PSX-джойстик не заменит амиговский, а сиквел — оригинал. Хорошо хоть, что теперь можно играть вдвоем. Графика стильная. Особый эффект создается из-за того, что объекты в игре после "рендеринга", проходили "ручную" доработку. Музыкальные темы: прогрессив, транс, "дисторшиновые" гитары (далеко не гениально). Soundtrack — Dr.Awesome (Bjorn Lynne) — очень стандартный, в отличие от его прошлых творений. Зато есть плотный, апокалиптичный трип-хоп в конце, который вносит хоть какое-то разнообразие.

Как ни странно — вполне играбельно, хоть и наворочено. Можно сказать, что одна из самых лучших стрелялок на "Амиге", несмотря на обилие трехмерных собратьев, остается лучшей в своем жанре и на PlayStation.

X-2

Графика 90%

Звук 78%

Сюжет 75%

Интересность 86%

Spawn: The Eternal

Нечистью по нечисти!

С. Коломийцев

Action

1 игрок

Карта памяти

1 блок

Издатель
Todd McFarlane Productions Inc.
Разработчик
Todd McFarlane Productions Inc.

Нет сомнения, что любой популярный американский комикс нынче дает свои отростки в кино и компьютерные или видеоигры. Таковы законы индустрии. Странно, однако, что удач на этом пути встречалось не так уж много. Опираясь на известность самого Spawn'а и других героев этого комикса, создатели его не только выпустили фильм, мультфильм и видеоигру, но и игрушки, наклейки и прочие полезные для бизнеса штуки.

Борец за справедливость

Очевидно, имея ввиду широкую популярность комиксов, разработчики посчитали излишним делать intro — и так, мол, все все знают. А кто не знает? Для таких граждан сообщаем то, что нам самим известно из достоверных источников. На наш взгляд, Spawn — сам за себя борец в чистом виде. К чести его можно сказать, что задача у него не простая, и что попутно он отважно и бескорыстно помогает страждущему человечеству. Замок, нарисованный на заставке, и есть его цель. Освободит он его от всякой нечести — и облик человечий опять обретет, и душу свою вернет. Вот такая задачка у парня!

ТОЛЬКО РАЗБИВ ВДРЕБЕЗГИ ЯЩИКИ И УРНЫ, МЫ МОЖЕМ ПОЛАКОМИТЬСЯ РАЗНОЦВЕТНОЙ ЭНЕРГИЕЙ.

И хотел бы помочь, да не в силах...

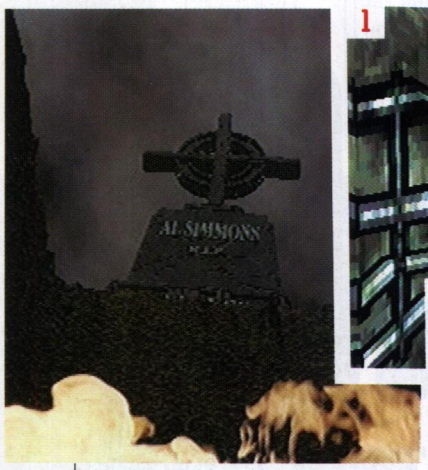
Стараюсь ему помочь изо всех сил. Однако торчу почему-то на первом уровне. И пока что от нас здорово досталось дюжине вполне прилично одетых мужиков, а первый же монстроподобный тип вырубил нас в два удара. Себя же мы ведем достаточно плохо. А что делать? Тодд МакФарлан раскидал по городу порядком деревянной тары, в которой и упрятал жизненно важные атрибуты. Часть из них рассовал по урнам, и — пожалте: пришлось намусорить, ибо только разбив вдребезги ящики и урны, мы можем полакомиться разноцветной энергией.

Особых секретов и ловушек не наблюдается, так что мотаемся по коридорам и закоулкам от мордобоя к мордобою. Пойти дальше, что ли? Но там опять этот Верзила вырубит в два удара, а у меня энергия чуть не на нуле, и ни одной урны... Что делать? Что делать?

Нет, это не моя мечта...

Если вы фанатеете от Spawn'а, или эта игрушка вас, в отличие от меня, привела в бурный восторг, полазайте по Интернету. Там вы встретите немало страниц и сайтов, посвященных этому герою. Может, даже друзей по увлечению найдете, и, уж наверняка, почерпнете массу полезной информации о жизни и свершениях вашего любимца.

А я что-то не горю желанием пробираться дальше. Пусть сами со своими душами разбираются. Может, для комиксов все это и заманчиво, однако для PlayStation игрушка получилась скучноватая.



Здесь похоронен Эл Симонс — будущий Spawn





1 Я самый большой и могущественный! 2 А вот и сам Violator 3 Надо бы размяться немножко

Spawn: The Eternal

Графика	65%
Звук	65%
Сюжет	55%
Интересность	50%



1 блок

Издатель
JVC Music Europe
Разработчик
Atlus

Yusha: Heaven's Gate

Поверженный противник? Это радует!

С.Коломийцев

Вот, однако, приятно, что кто-то о тебе заботится. Пусть даже в далекой Японии. А ежели вы еще и любитель восточных единоборств, то знайте: фирма JVC относится к вашему увлечению с трогательным вниманием. Сыграть в Yusha — все одно, как фильм с Джеки Чаном посмотреть! Или даже лучше, ведь, не умея в жизни, хоть в игре оторваться можно! Да как! Крики и удары, кульбиты и прыжки, свист кулака, рассекающего воздух, и поверженный противник! Кра-со-та.

Кого хочу — того победю

Ничегошеньки, окромя мордобоя (хоть и с японским колоритом), человек не заинтересованный в этом не увидит. Но мы-то с вами знаем, что он просто не врубается!

УСТАЛОСТЬ — КАК РУКОЙ! НАСТРОЕНИЕ БОДРОЕ! А ЗАВТРА С УТРА — НА ЗАРЯДКУ!

Ваш коронный финальный удар показывается в повторе с трех разных точек. Сопровождает все это ненавязчивая японская музыка. Именно так, ибо в этой игре все как бы всерьез, и не всерьез одновременно.

У каждого из героев, коим вы себя назначаете, достаточно ярко выраженный характер от ангельского (склонности к дракам это не помеха, и боевитости характера тоже не вредит) до демонического. Приятно, что эти черты не только прорисовываются в имидже, но и отражаются со своеобразным юмором в поведении. А юмор надо ценить — вещь редкая, и в играх, надо сказать, тоже.

Для женоненавистников есть редкая возможность безнаказанно оттянуться, ведь среди персонажей есть женщины, а игру можно повернуть, как захочешь. Тем, кто уважает агрессивных женщин (и самим геймершам) — другое удовольствие. Выбирай женский персонаж и мочи мужиков почем зря. Облик у этих воительниц, надо сказать, весьма привлекательный. Есть и брюнетки, и блондинки — то есть, на любой вкус.

Тяжело в ученьи...

Если вы новичок в такого рода виртуальных компитициях — не отчаивайтесь. В игре предусмотрен режим тренировки, где вы можете отвалтузить любого из персонажей, отрабатывая на нем, как на кукле, различные приемчики и ударчики. А уж потом — в бой, точнее — на ринг. Сражайтесь себе в удовольствие хоть по три раунда, хоть навылет, хоть... А лучше всего играть вдвоем! На щелбаны.

P.S. Совет родителям. Если вы вернулись с работы уставшими, злыми, нудными, с оттоптанными в транспорте конечностями, короче, как обычно... то: отошлите ребенка делать уроки и минуток сорок посвятите Yusha! Усталость — как рукой! Настроение бодрое! А завтра с утра — на зарядку!

P.P.S. Совет мужьям. Жен допускать к игре можно только после ужина! А то самому его готовить придется, а есть будете холодным — "...подожди, дорогой, еще один раунд, и иду..." — плавали, знаем!



Выше ногу!!!









1 Отличный удар, юноша!
2 А девочки дерутся тоже...
3 Вот она, магическая сила!
4 Боеготовность как она есть

Yusha: Heaven's Gate

Графика 75%
Звук 85%
Сюжет 70%
Интересность 75%

Action Аркада

1 игрок

Карта памяти
2 блока

Пароль

Издатель
Activision
Разработчик
Kalisto

Nightmare Creatures

Удар с подвыподвертом

Т.С.Гарп

Ну кому охота прыгать, махать ногами и раздавать окружающим тумаки... Вам?! Тогда поиграйте в Nightmare Creatures, игрушку, созданную компанией Kalisto, поиграйте и успокойтесь...

Сюжет

Сюжет игры прост и непритязателен: в первой половине девятнадцатого века в Лондоне некто Адам Кроули занялся черной магией и ухитрился наплодить целую кучу монстров. Как обычно, вам предлагают вмешаться в ход событий именно в тот момент, когда ситуация уже совершенно запущена: мостовые кишат крысами, из каждой подворотни норовит выскочить демон, зомби разгуливают по всему городу...

БЕСПОДОБНО МАШЕТ НОГАМИ НАДЯ. ОНА ДЕЛАЕТ ИМИ ВСЕ, ЧТО УГОДНО...

Прежде всего вы должны выбрать одного из двух героев-молодцов: отца Игнатиуса (он чем-то напоминает боевитого старца из китайского монастыря) или симпатичную девушку Надю в лосинах и ботфортах, склонную принимать чрезвычайно сексуальные позы, когда она останавливается передохнуть.

Ваша задача — предотвратить формирование загадочного темного Братства и очистить Лондон от зловредных адамовых чад. Действие начинается 17 октября 1834 года. На улице темно и, по лондонскому обычаю, туманно.

Первый уровень

Кроме того, на улице очень красиво. Только представьте себе: Англия, девятнадцатый век, ночь. Готическая архитектура. Дома, ограды, фонари, бросающие жидкий свет на мостовую. Закоулки погружены во мрак, и отдельные предметы становятся различимы, только если к ним приблизиться: груда ящиков, тележка, каменная стена дома...

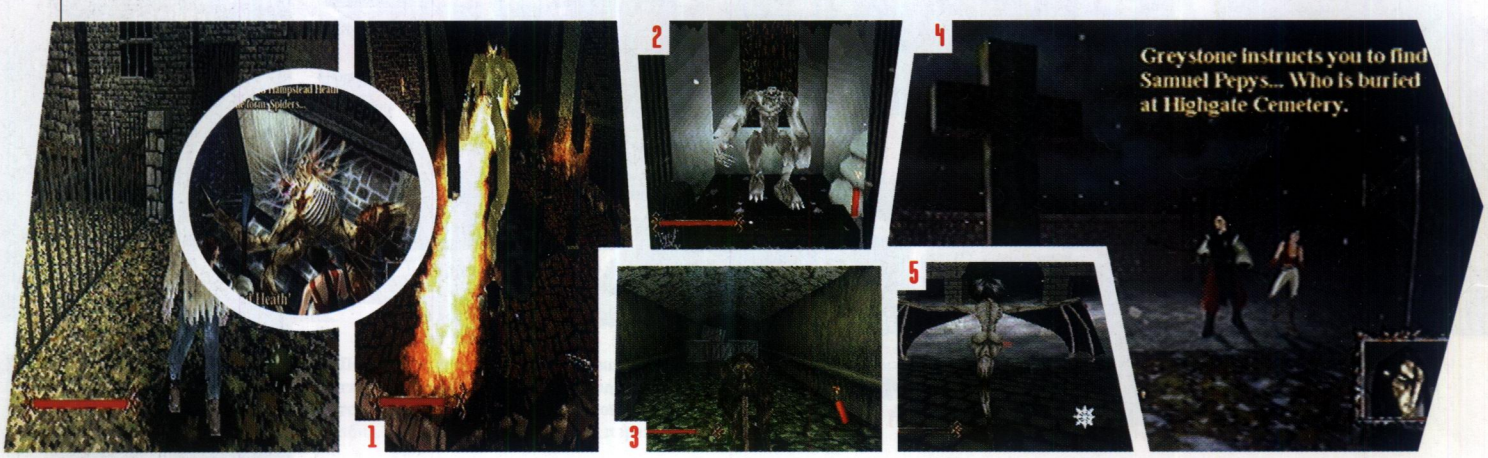
Пробегая по кладбищу (ходить герои в принципе не умеют), вы увидите медленно падающие с деревьев листья. За такие листья можно многое простить...

Надо сказать, что играется в Nightmare Creatures очень приятно, ловко. Герои быстро и легко бегают, наносят молниеносные и мощные удары, красиво, мягко двигаются. Отец Игнатиус виртуозно владеет шестом, девушка Надя — ногами. Эффектный удар с разворотом разрывает зомби надвое, умопомрачительная связка с сальто отправляет демона в глубокий нокаут.

Выбор движений огромен: прыжок влево, прыжок вправо, отступ, круговой удар ногой, удар с разворотом, "ласточка"... По-настоящему бесподобно машет ногами Надя. При этом она делает ими (ногами) все, что угодно: высаживает окна, поворачивает рычаги, разбивает ящики, сносит ограды. (Конечно, слому поддаются не все ограды и окна, но все равно: спасибо за то, что есть! А есть немало.)

Первый (и, к сожалению, очень короткий) уровень можно назвать идеальным. Великолепная архитектура, не слишком много и не слишком мало чудовищ,

Нижняя часть монстра. Верх мы обрезали — слишком страшный



1 Страшно было в Лондоне в 1834 году! 2 Сейчас этому монстру достанется 3 Лондонские подземелья 4 Грейстоун велел найти Пеписа. Последний зарыт на кладбище 5 Как же много в Nightmare Creatures монстров!

6 Жуткая сцена с демоном 7 Игнатиус только что прибил еще одного зомби 8 Темно и страшно
9 А вот с этим змием можно долго-долго драться



возможность вдоволь побегать и оглядеться вокруг. Если бы вся игра была выполнена так же — цены бы ей не было! Однако не все так гладко, и вскоре начинают возникать проблемы.

Проблемы

Монстры, которых вы встретите после прохождения первого уровня, настолько живучи, что через некоторое время вам наскучит их бить. Загнав чудище в угол, вы будете долго и упорно отвешивать ему одни и те же удары, с нетерпением ожидая, когда же оно откинет свои нечистые копыта.

При этом вы и сами запросто можете погибнуть: пропустив один удар, взять инициативу в руки бывает довольно сложно, а пять-шесть точных попаданий монстра вообще окажутся для вас смертельными...

Поскольку число жизней весьма ограничено, а сохраняться можно только в конце уровня, прохождение игры становится довольно сложным. Существует большая вероятность случайной (а потому особенно обидной) смерти. Например, перепрыгивая по мосткам, вы легко можете упасть в воду, и тогда все ваши усилия по прохождению уровня пойдут насмарку: ни Надя, ни Игнатиус, как это ни прискорбно, плавать не умеют...

В игре, начиная со второго уровня, присутствует бессмысленный и раздражающий фактор: уровень адреналина в крови. Это просто ужас! Если какое-то непродолжительное время вы проведете в бездействии (то есть не убивая монстров), уровень этот снизится до критической отметки, и вы начнете быстро увядать, а затем скоропостижно умрете. Можно не объяснять, что это "новшество" начисто лишает вас возможности спокойно пробежаться по освобожденным улицам и осмотреться...

Кроме всего прочего, в Nightmare Creatures присутствуют обычные проблемы с 3D: падая, чудовища иногда проходят сквозь стены, а ноги вашего героя "утопают" в их телах. Канавы с водой можно принять за больших плоских змей пестрой расцветки. Врезавшись с разбегу в дерево, герой продолжает резво перебирать ногами, не двигаясь с места...

Подручные средства

Хотя основным оружием Нади и Игнатиуса являются меч, шест и нога, в игре вы найдете множество хитрых подручных средств. Добываются они в основном из разбросанных повсюду деревянных ящиков, а также посредством уничтожения монстров. Средства эти таковы: однозарядные пистолеты (хороши для взрывания бочек с порохом), многозарядные пистолеты (фантастическое оружие, при использовании которого ваш герой делает оборот на 360 градусов, выпуская вполне автоматную очередь и кося всех находящихся по близости врагов), отпугивающий газ, мины, средство для превращения противника в глыбу льда, а также сердца (дополнительные жизни), шарики здоровья (маленькие шарики восстанавливают здоровье частично, большие — полностью) и т.д. и т.п.

ЕСЛИ ВЫ БУДЕТЕ БЕЗДЕЙСТВОВАТЬ, УРОВЕНЬ АДРЕНАЛИНА СНИЗИТСЯ ДО КРИТИЧЕСКОЙ ОТМЕТКИ, И ВЫ СКОРОПОСТИЖНО УМРЕТЕ.



Всех этих полезных вещей вам наверняка будет не хватать, так что использовать их следует очень экономно, полагаясь в основном на собственное боевое мастерство.

Nightmare Creatures — Resident Evil или Tomb Raider?

Существует мнение (причем весьма устойчивое), что Nightmare Creatures — смесь Resident Evil и Tomb Raider. В одной рецензии я даже нашел такие строки: "Возьмите две части Tomb Raider и 5 частей Resident Evil. Ссыпьте ингредиенты в миску и хорошенько перемешайте. Теперь поставьте блюдо в печь. Через полчаса Nightmare Creatures будет готова".

И чего люди так набросились на бедную игру? По-моему, единственным сходством Resident Evil с Nightmare Creatures является общность темы (даже не сюжета). Просто в этих играх повествуют о зомби, монстрах и вообще всякой заразе. Но мало ли на свете подобных игр? Что касается Tomb Raider, то здесь соответствие с Nightmare Creatures ограничивается ракурсами камер и сексуальностью главной героини. По-моему, это мелочи.

Заключение

И все-таки самое главное в Nightmare Creatures — контактный бой! Драться в этой игре действительно приятно!

Nightmare Creatures

Графика 85%

Звук 90%

Сюжет 75%

Интересность 85%

Rapid Racer



Разбивающие волну

Дэнни Депп

Гонки

1-2 игрока

Карта памяти

1 блок

Аналоговый контроллер

Издатель
SCEE
Разработчик
SCEE

8

очу спросить вас, любите ли вы скорость? А соленькую морскую водичку? Ну и прекрасно. Значит, со скоростью и по водичке — вы не против. Тогда...

На любой вкус

На ваш выбор — огромное количество устройств под незамысловатым буржуйским названием "Mondo Bike's Racing Scooter" (нет, Scooter это не музыкант, как вы думали, а нормальный катер) и не меньшее количество трасс, где все эти устройства можно испытать. Вам будут приданы соперники, и вы сможете получать бонусы за сносную езду и примерное поведение.

Ваши вкусы и пожелания разработчики стремятся учесть еще до того, как они у вас реально появились. Для этой цели создан генератор трасс — на тот случай, если вы накатаетесь вдоволь по знакомым пейзажам, и вам захочется чего-нибудь новенького. Для любителей новорусской езды имеются, например, Канары.

Отпор умникам

Rapid Racer — первые, в своем роде, на PlayStation гонки на спортивных катерах. Некоторые личности узрели здесь повторение Wipeout на воде. Да, похоже, не отрицаю... Но Wipeout — это первая нестандартная гонка на PSX, ставшая к тому же бестселлером. Так что не сравнит с ней только ленивый.

ВАШИ ВКУСЫ И ПОЖЕЛАНИЯ РАЗРАБОТЧИКИ СТРЕМЯТСЯ УЧЕСТЬ ЕЩЕ ДО ТОГО, КАК ОНИ У ВАС РЕАЛЬНО ПОЯВИЛИСЬ.

Графика

Красивая, трехмерная, быстрая и динамичная. Знатоков обрадую сразу — игра работает в hi-res (разрешение — 640x512, 32000 цветов), а плавность движения при этом составляет 30 кадров в секунду, без всяких замедлений. Не могу не изумляться невероятному умению SCEE выжимать из PlayStation максимум. Их недавнее творение Gran Turismo — еще одно тому подтверждение. По-моему, этому нет предела. Только скорый выход PlayStation 2 может переключить рычаги. Уже сейчас можно наблюдать скрытую войну зажравшихся владельцев вечно мутного 3DFX'а и скромных, но гордых обладателей PSX.

Музыка

Однообразный шум работы движка надоедает в течение одной минуты, поэтому советую прибрать его, чтобы слушать музыку. Она написана Appolo440 (Ain't Talkin' Bout Dub). Кстати, разработчики утверждают, что это сделано эксклюзивно для Rapid Racer. Все треки выполнены очень аккуратно, с оттенком джанглового минимализма. JazzStep, в общем. Между прочим, музыку можно слушать саундтреком, на обыкновенном Discman'е, кроме титульного (и самого лучшего, по-моему) трека.

В последних строках

Учитывая, что играть можно вдвоем, наличие генератора трасс и поддержку аналогового котроллера, можно утверждать, что игра продержится долго. Утверждаю, что Rapid Racer — одна из лучших и наиболее оригинальных гонок на PSX. Или у вас уже есть гонки на катерах?



На последних секундах...

1 Кто же быстрее? 2 Ночью по проливу... 3 Обгон на повороте

Rapid Racer

Графика 95%

Звук 100%

Сюжет 96%

Интересность 86%

Практика

VIDEO ИГРЫ

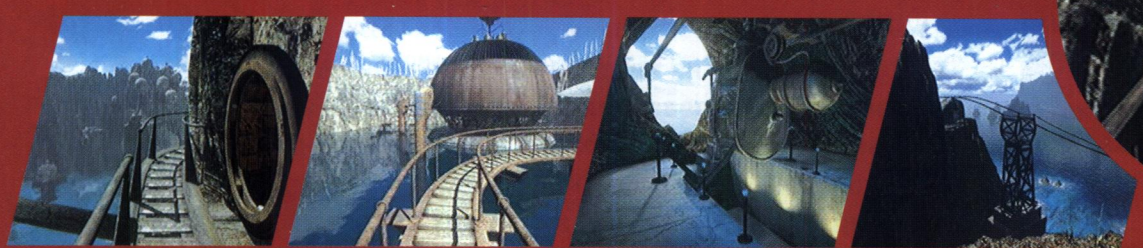
Riven: Sequel to Myst

53

Солюшен к игре

Предлагаемый солюшен является полным прохождением игры Riven. В нем указаны все действия, необходимые для достижения финала в кратчайшие сроки, причем источники информации, которую вы будете использовать для решения поставленных в игре задач, в большинстве случаев не указаны.



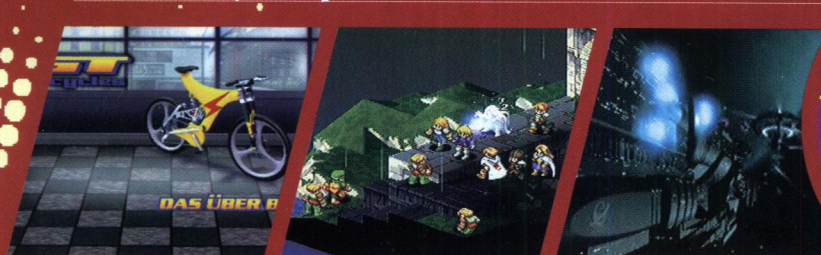


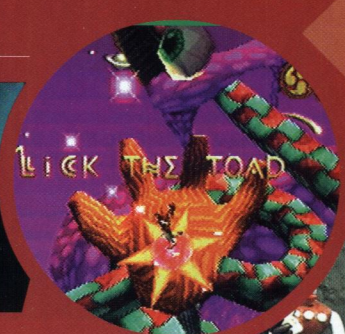
Взлом

AutoDestruct • Blood Omen: Legacy of Kain • Courier Crisis • Croc: Legend of the Gobbos • Duke Nukem: Total Meltdown • Final Fantasy Tactics • Frogger • G-Police • The Lost World • Micro Machines 3 • Nightmare Creatures • Nuclear Strike • Oddworld: Abe's Oddysee • Pandemonium II • Rapid Racer • Skullmonkeys • Spawn • Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero • Tomb Raider 2: The Dagger of Xian • X-2 • Yusha: Heaven's Gate

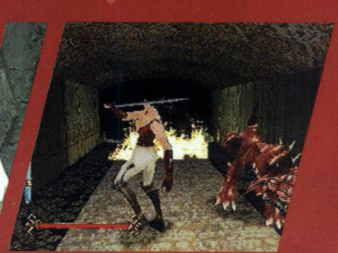
59

Коды к играм









RIVEN

ПОШАГОВЫЕ ИНСТРУКЦИИ

Предлагаемый солюшен является полным прохождением игры Riven. В нем указаны все действия, необходимые для достижения финала в кратчайшие сроки, причем источники информации, которую вы будете использовать для решения поставленных в игре задач, в большинстве случаев не указаны.

В солюшене вы не найдете намеков, наводок и подсказок. Перед вами откровенная шпаргалка, включающая в себя только тот минимум информации, который необходим для прохождения игры. Таким образом, пользоваться этим материалом можно лишь в крайних случаях для решения отдельных задач. Хотя лучше, конечно, не пользоваться вовсе.

Т.С.Гарп

ОСТРОВ БОЛЬШОГО КУПОЛА

Диск 1

Храм жука

Покинув клетку, идите направо и поднимитесь по ступеням к мосту. Слева от вас комната с колоннами и причудливыми жуками (для простоты назовем ее Храмом жука), а рядом со входом — кнопка. Нажмите кнопку четыре раза, затем обернитесь и идите налево вниз по лестнице. Спустившись, вы увидите запертую дверь.

Подлезьте под дверь. Пещера выведет вас к Храму жука с другой стороны. Зайдите в него и выйдите в пещеру напротив. Поверните рычаг на паровой трубе.

Обернувшись, вы увидите рубильник на стене у входа. Поднимите рубильник и возвращайтесь к первому входу у моста. Опять нажмите кнопку 4 раза и пройдите через храм к двери с пятиконечной звездой. Повернитесь на 180 градусов, поднимите рубильник и вернитесь к кнопке





Дверь заперта, но...

у первого входа. На этот раз нажмите ее дважды.

Теперь через храм вам открылся путь к Большому Куполу. Металлическая подвесная дорога выведет вас к двум балконам, на каждом из которых вы найдете по рычагу. Поверните рычаги и идите обратно к кнопке у входа в Храм жука. Нажмите кнопку трижды.

Путешествие на Лесной остров

Повернувшись к Храму жука спиной, пройдите по мосту во вторую часть острова. Слева в туннеле — дверь в комнату с троном. Здесь, рядом с одним из иллюминаторов, вы найдете рубильник. Поднимите его и ступайте дальше по туннелю, пока не выйдите в комнату с большими колоннами.

Пришла пора прокатиться. Выйдите наружу, отыщите голубую кнопку справа от низенькой лестницы и нажмите ее. Сядьте в подвесную коляску и поверните рычаги.

ЛЕСНОЙ ОСТРОВ

Диск 2

Путешествие на Остров с бойлером

Покинув коляску, идите через пещеру вверх по лестнице, пока не окажетесь у моста. Пройдя мост, все время поворачивайте направо. Вскоре вы увидите яму с тележкой. Прыгайте в тележку и дергайте за рычаг.

ОСТРОВ С БОЙЛЕРОМ

Диск 3

Отключение бойлера

Подойдите к краю платформы и спуститесь по лестнице вниз. Справа вы видите мост, ведущий к центру озера, а в конце моста рычаг, от которого отходят три трубы.

Поверните рычаг так, чтобы он был параллелен средней трубе и направлен в правый нижний угол экрана. Теперь отправляйтесь к зданию цилиндрической формы (бойлерная). Поднимитесь по лестнице и пройдите по подвесной дорожке, огибающей бойлерную слева.

С другой стороны вы увидите окошко и множество разных переключателей. Для начала поверните большое колесо справа. Теперь посмотрите налево и поверните рычаг на раздвоенной трубе. Переведите рубильник, расположенный справа от окошка, в верхнюю позицию. Также переведите вверх рычаг на трубе справа от вас. Теперь вернитесь ко входу в бойлерную и войдите внутрь. Найдите люк в полу.

Двустворчатая дверь

Труба из бойлерной выведет вас на живописный обрыв. Посмотрите вниз, повернитесь налево и ступайте по горной тропинке, пока не окажетесь у двустворчатой двери. Войдите и закройте за собой дверь. За каждой из створок открылось по проходу. Правый проход выведет вас к железному мосту.

Вентилятор

Идите по мосту, пока не увидите справа за перилами рычаг. Поверните рычаг и ступайте назад к двустворчатой двери. У двери посмотрите налево и пройдите по дорожке вглубь туннеля. Скоро вы окажетесь перед странным металлическим устройством, напоминающим дуршлаг. Взгляните наверх. Видите вентилятор?

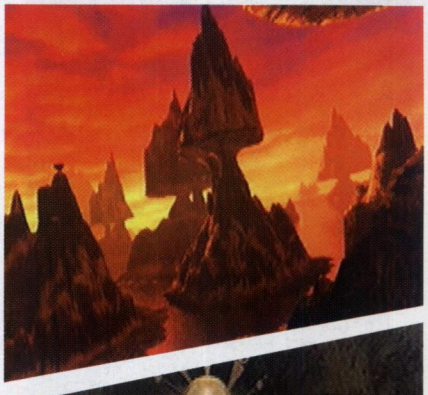
Лаборатория Гхена

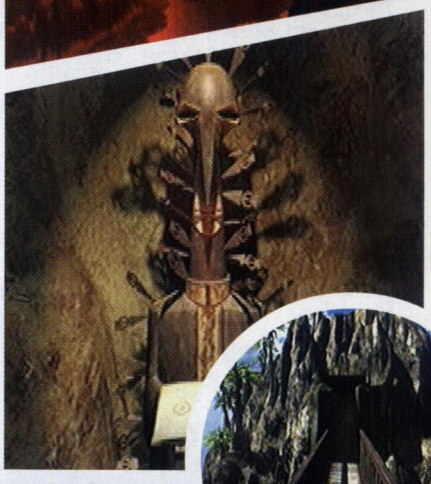
Вентиляционная шахта приведет вас в лабораторию Гхена. Прочитайте лежащую на столе книгу. На одной из страниц вы найдете пять цифр в местной системе счисления. Запишите эти цифры.

Выйдите из лаборатории через дверь, у которой стоит столбик с голубой кнопкой. Идите направо, пока дорогу вам не преградит поднятая часть моста. Поверните рычаг и войдите в Большой купол. (Если рычаг не действует, см. последний абзац главы **Храм жука**).

Три трубы и рычаг в центре озера



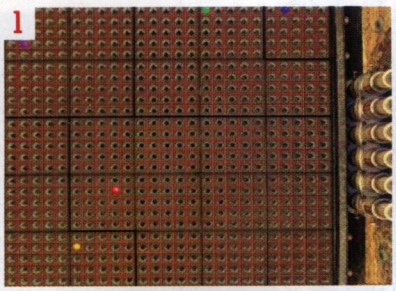


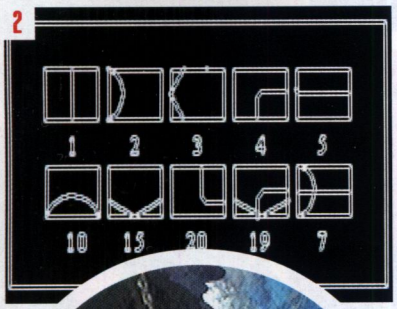


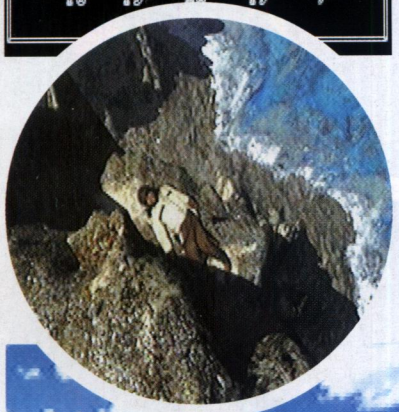




1 Расположение шариков на решетке
2 Цифры Rivena'a







ОСТРОВ БОЛЬШОГО КУПОЛА

Диск 1

Мозаика в Большом куполе

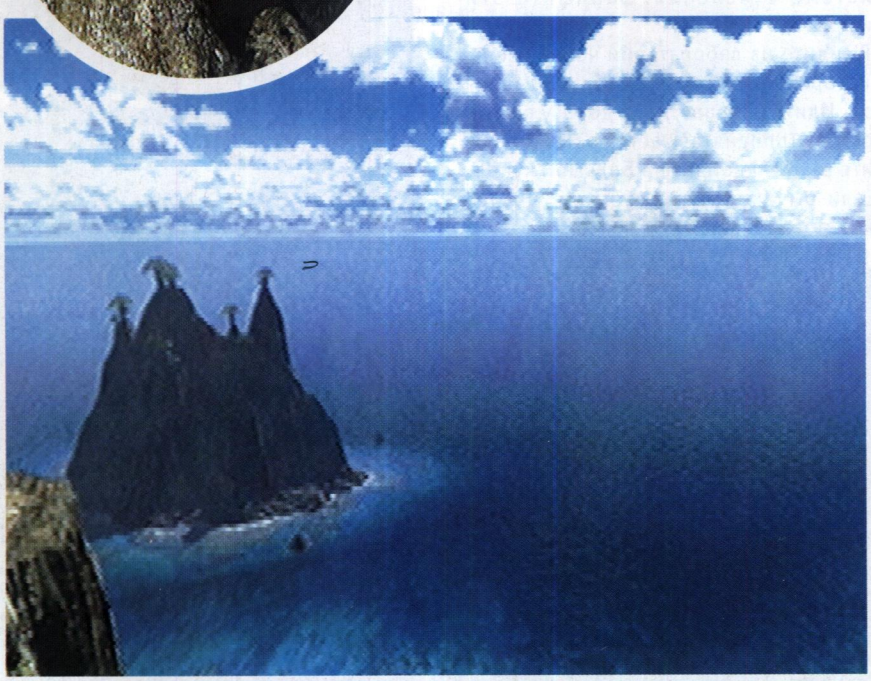
Ступайте, не сворачивая, до обрыва металлической подвесной дороги. Поверните колесо, чтобы заделать прореху в дороге и идите вперед до первого поворота налево. У выхода поверните рычаг, поднимающий мост. Идите обратно по выдвинутой части дороги до первого поворота направо. Выйдя из купола, обернитесь и нажмите кнопку у входа.

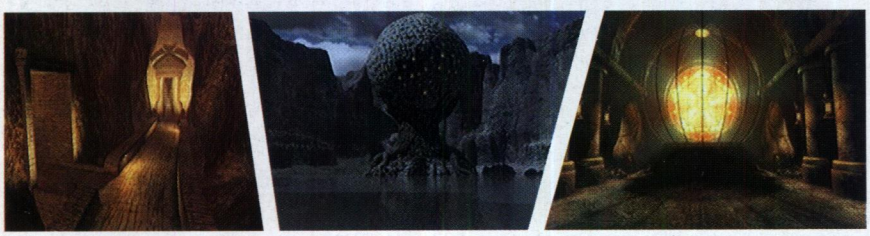
Пройдите по мосту до закрытой двери и поднимите рубильник на стене. В который раз преодолев Храм жука, дважды нажмите кнопку у противоположного входа. Теперь поднимитесь по мосту, ведущему к куполу.

Подойдите к решетке с разноцветными шариками. Расположите шарики, как показано на рисунке 1.

(Вообще-то, честные люди добывают эту информацию на особом острове Riven'a. Попасть туда можно, нажав голубую кнопку на столбике в лаборатории Гхена и выйдя через противоположную дверь).

Обернитесь и немного пройдите назад.





Слева на стене вы увидите рубильник. Переведите его вниз и нажмите спрятанную под ним белую кнопку.

Перемещение с помощью купола

Вернитесь к главному входу в Храм жука и трижды нажмите на кнопку. Попав в Большой Купол, поверните налево и идите, больше никуда не сворачивая, до конца подвесной дороги. Теперь доберитесь до самого входа в туннель, взгляните направо и нажмите кнопку в стене.

Спустившись на лифте, подойдите к вращающемуся куполу. Перед вами странное приспособление с небольшим экраном, на котором мелькают разнообразные символы. Нажав на кнопку вверху этого приспособления в тот момент, когда на экране появится желтый символ, вы остановите купол. Для достижения успеха обычно достаточно нескольких произвольных нажатий. Войдите в открывшийся купол и введите с помощью пластинок код из книги, которую вы нашли в лаборатории.

Цифры

На островах Riven используется пятеричная система счисления. Цифры для обозначения чисел, кратных пяти (5, 10, 15, 20) и чисел от 1 до 4 показаны на рисунке. Остальные цифры образуются путем объединения пятикратного числа и числа 1-4. Например, цифра восемнадцать выглядит как 15 и 3.

Откройте книгу и дотроньтесь до картинки.

ДОМ ГХЕНА

Диск 5

Оказавшись в клетке, нажмите кнопку на двери. После продолжительной речи хозяина, найдите книгу с наибольшим числом квадратиков на обложке, откройте ее и щелкните на картинке.

ЛЕСНОЙ ОСТРОВ

Диск 2

Отойдите от книги и нажмите кнопку на полу. Повернувшись к куполу спиной, поднимитесь по лестнице слева от вас.

Закрытие платформы в пирамиде на озере

Войдите в маленькое здание и сядьте в кресло. Поднимитесь и закройте платформу.

Спуск подводной машины

Выйдите из здания, пройдите мимо ку-

пола и продолжайте идти, не сворачивая, пока не окажетесь перед лифтом в дереве. Войдите в лифт и переведите рычаг на одну позицию вниз. Выйдя из лифта, поверните рычаг слева. Спуститесь по лестнице и идите по дорожке вперед. В туннеле поверните направо. Поднимитесь по лестнице, выйдите наружу и снова поверните направо.

Идите вперед через пещеру, далее по мосткам и вверх по лестницам, пока не окажетесь перед хижиной, напоминающей кувшин. Пройдите по дорожке, огибающей хижину слева, затем идите вперед, пока не увидите футуристическую подводную машину. Поверните рычаг слева от машины, а затем проделайте весь путь обратно — к хижине, вниз по лестницам, по мосту, через пещеру и мимо двери, из которой вышли.

Идите дальше, никуда не сворачивая, пока не выйдете к дорожной развилке. Здесь поверните направо к мосту. За мостом спуститесь по ступеням до нижней площадки у берега и опять поверните направо. Следуйте в том же направлении, пока не выйдите к озеру. Заберитесь в подводную машину под мостками.

Управление подводной машиной

Ручка справа запускает машину. Круглый переключатель поворачивает ее на 180 градусов. Переключатель, напоминающий бегунок, переводит стрелки, позволяя выбирать путь на развилках.

Путешествие на подводной машине

Разверните подводную машину и доберитесь до первой остановки. Убедитесь в том, что бегунок переведен вправо и вновь отправляйтесь вперед. Когда машина остановится, откройте люк и выйдите наружу. Поднимитесь по лестнице и переведите все рычаги вверх. Вернитесь в машину и разверните ее. Доехав до следующей остановки, снова развернитесь, переведите бегунок влево и поезжайте вперед.

Тюрьма

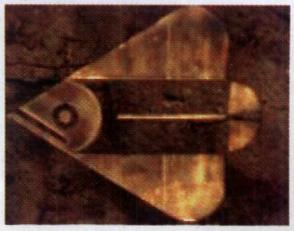
Выйдите из машины, пройдите в середину пирамиды и дерните за свисающую сверху ручку. Щелкните на спустившейся перекладине. Поднявшись к тюрьме, пройдите по мостку вперед, у решетки посмотрите направо и щелкните на круге в стене. Войдите в открывшуюся камеру и откройте дренажную решетку. Щелкните на воде. Войдите в открывшийся проход и двигайтесь по темной пещере, пока перед вам и не покажется море.

Комната с камнями

Слева на фоне воды вы увидите бледно-белое пятно. Это лампочка, которую надо ввернуть. Теперь вы можете медленно продвигаться по пещере, отыскивая и включая развешанные по стенам светильники.

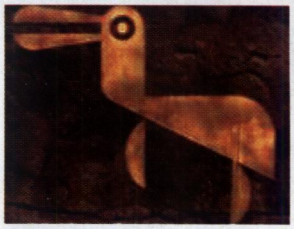
Дойдя до конца, обернитесь и идите назад. В пещере по правую руку от вас вы найдете дверь, а за ней проход, в конце которого — зал с камнями, расположенными по кругу. Нажмите на камни в последовательности, указанной на картинках справа.

Дотроньтесь до картинки в появившейся книге.











МЯТЕЖНЫЙ ОСТРОВ

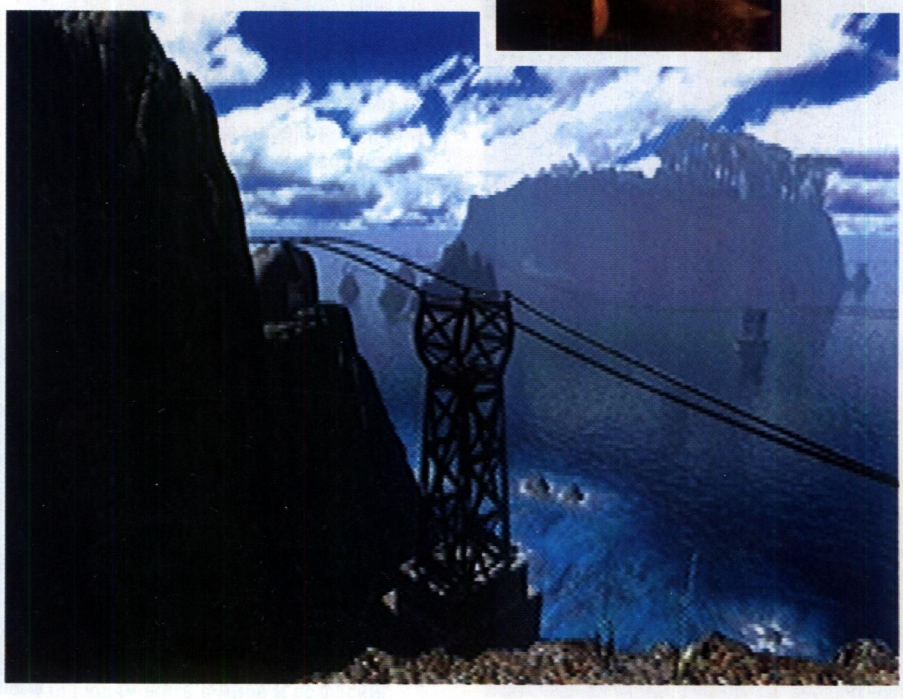
Диск 4

Возьмите принесенный вам дневник Катерины и книгу заключений. Когда перед вами окажется книга связи, дотроньтесь до картинки.

ЛЕСНОЙ ОСТРОВ

Диск 2

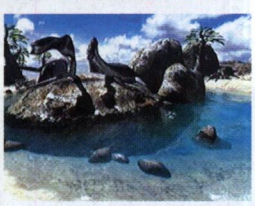
Покинув комнату с камнями, вернитесь по туннелю к камере. Потяните за проволочную ручку, чтобы открыть проход в стене. Из камеры идите направо. Опустив лестницу и сойдя по ней вниз, обернитесь и ступайте вперед, никуда не сворачивая, пока не выйдите к дорожной развилке. Здесь поверните налево, затем



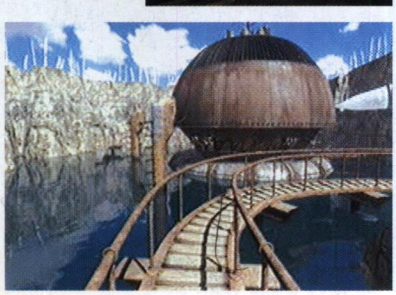












направо, пройдите мимо пенька с огромным топором и наконец спуститесь в тележку. Поверните рычаг.

ОСТРОВ С БОЙЛЕРОМ

Диск 3

Остановка вращающегося купола на Острове с бойлером.

Сойдите с платформы, войдите в бойлерную и спуститесь в люк. Выбравшись из трубы, идите налево к двустворчатой двери. Войдите и закройте за собой дверь. По открывшемуся за левой створкой проходу вы попадете в комнату с вращающимся куполом.

Снова закройте за собой дверь и войдите в потайную комнату справа. Нажмите кнопку вверху приспособления с вертящимся колесом в тот момент, когда на маленьком экране появится желтый символ. Войдите в купол и введите с помощью металлических пластинок код, найденный в лаборатории Гхена.

ДОМ ГХЕНА

Диск 5

Глобус на ночном столике

Щелкните на книге, которую протягивает вам Гхен. Оказавшись на свободе, отыщите люк в полу и спуститесь в спальню. На столике рядом с кроватью вы найдете маленький металлический глобус. Когда вы открываете глобус, раздается некое подобие мелодии из пяти звуков. Запомните последовательность этих звуков.

Путешествие на Тюремный остров

Поднимитесь по лестнице и поверните рубильник на одном из окон, чтобы опустить клетку. Затем найдите книгу с единственным квадратиком на обложке, откройте ее и щелкните на иллюстрации.

ТЮРЕМНЫЙ ОСТРОВ

Диск 3

Освобождение Катерины

Покиньте купол и идите вперед, пока не окажетесь перед устройством с тремя клавишами и рычажком. С помощью клавиш повторите последовательность звуков, которую издавал глобус на ночном столике в спальне Гхена, а затем поверните рычажок.

Поговорив с Катериной, отправляйтесь обратно в дом Гхена.

ДОМ ГХЕНА

Диск 5

Откройте книгу с пятью квадратиками на обложке и дотроньтесь до картинки.

ОСТРОВ БОЛЬШОГО КУПОЛА

Диск 1

Попав на остров, найдите кнопку, вызывающую лифт. Поднимитесь на лифте, посмотрите направо и идите вперед, пока не увидите рычаг управления поднимающимся мостом. Поверните его, пройдите через вращающуюся комнату и спуститесь по лестнице направо.

Подойдите к загадочному устройству, слегка напоминающему телескоп. Снизу вы увидите люк и пять кнопок. В дневнике Катерины найдите комбинацию из пяти цифр. Введите этот код и откройте люк.

Теперь снимите предохранитель с левой подпорки загадочного устройства и поверните рычаг. Раз за разом нажимайте кнопку справа от вас.

Расслабьтесь...



AutoDestruct

Коды вводятся после паузы в игре

Вход в Cheat Menu:
↑, ↓, ←, →, ↓, →, L1, R1, R1

Режим "крови":
L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1

Бессмертие:
←, R1, ↑, L1, ↑, →, R1, ↓, L1

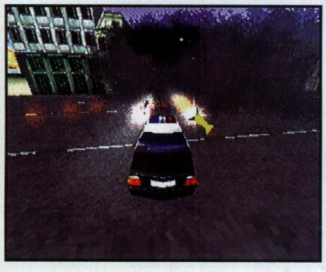
Двойной лазер:
R1, L1, R1, L1, ↑, ↓, ↑, ←, →

Выбор автомобилей:
←, R1, →, R1, ←, R1, →, R1

Отладочное меню:
↑, →, ←, ↓, ●, L1, R1, R2, L1, ●, ↓, ←, →, ↑

Выбор миссии:
↑, ↓, ●, L1, R1, L1, ●, ↓, ↑

Следующая миссия:
■, ●, R1, L1, ●, ↓, L1, ↑



Дополнительные "нитро":
L1, ●, ↓, L1, ↑, ■, ●, R1

Все деньги:
L1, R1, ↑, ●, ↓, ■, →, R1, L1

Добавление 1 минуты к общему времени:
↓, L1, L1, ●, ●, R1, ↑, ■, L1

Отсутствие повреждений:
L1, L1, L1, L1, ←, ●, ●, ■, L1

Бесконечное топливо:
L1, ●, ←, L1, ●, R1, L1, ↑, R1, ↓

Доступ ко всем Time Trials:
R1, L1, ●, ←, ●, ●, ←, L1, ●

Меню настройки машины:
L1, R1, L1, ↑, ↓, ●, ↓, →, ←, ■, R1

Blood Omen: Legacy of Kain

Коды вводятся во время игры

Восстановление энергии Каина:
↑, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ←

Восстановление магии Каина:
→, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ←

Просмотр всех заставок:
Нажать Select и ввести
←, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ←
Заставки можно посмотреть в книге Dark Diary.

Courier Crisis

Бонус-уровень:
L1 + R2 (*ввести в меню выбора этапа*)

Отсутствие трафика:
L1 + L2 или R1 + R2 (*ввести во время игры*)

Свободное движение:
HANOILBKJO (*ввести как пароль*)

Водитель Alien:
XFIFTYONEX (*ввести как пароль*)

Водитель Gorilla:
SAVAGEAPES (*ввести как пароль*)



Водитель Zaskar:
FDFKFKHCJK (*ввести как пароль*)

Водитель Pantera:
KFKFKFOEKJ (*ввести как пароль*)

Коды уровней:
1 ..... EFLCIFCGKJ
2 ..... IFLCIFCCKI
3 ..... MFLCIFCOKJ
4 ..... AFLCIFCKKJ
5 ..... FHCLFIGCJL
1 ..... FLCLFICCIL
7 ..... FPCLFIOCJL
8 ..... FDCLFIKCJL
1 ..... KFLCIFCGII
10 ..... OFLCIFCCII
11 ..... CFLCIFCOIJ
12 ..... GFLCIFCKIJ
13 ..... FFCLFIGCJJ
14 ..... FJCLFICCIJ
1 ..... FNCLFIOCJJ

Croc: Legend of the Gobbos

Выбор уровня:
ULDLRLDULRRDRRU (*ввести как пароль*)

Суперпароль:
LLLLDRRLLDRDLUR (*ввести как пароль*)

Duke Nukem: Total Meltdown

Восстановление энергии:
В игре — зайти в туалет, встав напротив писсуара, нажать кнопку **ACTION**. *То же можно делать с водонапорными колонками.*

Final Fantasy Tactics

Музыкальный тест (японская версия):
B-G-M-Ki-Ki-Ta-I (*ввести как имя*)

Frogger

Коды вводятся после паузы в игре

Бесконечная жизнь:
→, ■, ▲, ■, ▲, ✖

Выбор уровня:
→, ■, ▲, ■, ▲, R1, L1, R1, L1, ●

Выбор зоны:
→, ■, ▲, ■, ▲, R1, L1, R1, L1, ▲, ■

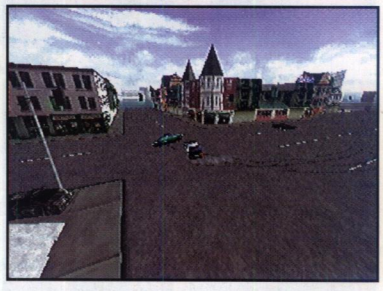
G-Police

Невидимость:
Удерживая L1 + R2 + ■, *нажать* ← *(во время брифинга)*

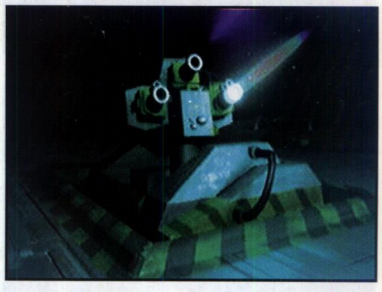
Все оружие, вся амуниция:
Удерживая L2 + R1 + ●, *нажать* ← *(во время выбора оружия)*

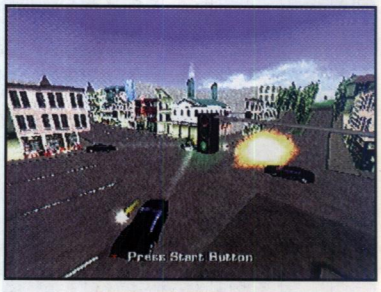






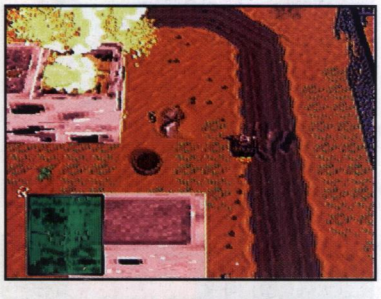






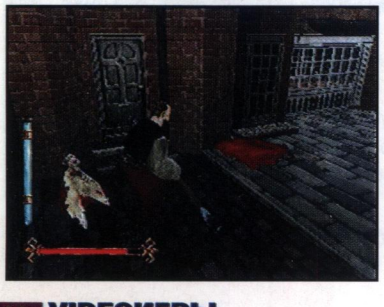














Секретные миссии:
PANTALON *(ввести как пароль)*

Час пик:
BENIHILL *(ввести как пароль)*

Включение сирены:
WOOWOO *(ввести как пароль)*

Дополнительная камера:
SUPACAM *(ввести как пароль)*

Коды уровней:

1 ..... MADGAV
2 ..... DOLMAN
3 ..... SONAGAV
4 ..... ACEDUF
5 ..... JOJOGUN
6 ..... WENSKI
7 ..... SAEGGY
8 ..... MAZMAN
9 ..... DAZMAN
10 ..... DELUCS
11 ..... ANDOOOO
12 ..... KIMBCHS
13 ..... ANDYMAC
14 ..... YERMAN
15 ..... OLLIEB
16 ..... THEYOLK
17 ..... TONYMASH
18 ..... ANDYCROW
19 ..... BIONIC
20 ..... TSLATER
21 ..... IAINTHOD
22 ..... JONRITZ
23 ..... CLAIREC
24 ..... STEVEBOT
25 ..... ANGUSF
26 ..... EUANLEC
27 ..... EDFIRE
28 ..... STUBOMB
29 ..... THONBOY
30 ..... JIMMAC
31 ..... PUGGER
32 ..... ROSSCO
33 ..... CAKEBOY
34 ..... NIKNAK
35 ..... SAGLORD

The Lost World

Коды вводятся как пароли

Выбор уровня, просмотр всех видеовставок:
■, ✖, ●, ▲, ▲, ✖, ■, ●, ▲, ●, ✖, ■
(ввести как пароль, три раза, игнорируя звук некорректного ввода)

Свободное движение:
Удерживая L1 + ↑, *нажать* Jump + Shoot *(начните игру на уровнях Human Prey или Hunter)*

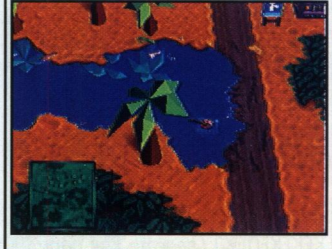
60 жизней:
▲, ✖, ■, ▲, ●, ✖, ■, ●, ■, ▲, ✖, ●

Коды уровней:
Compy
✖, ✖, ●, ▲, ■, ✖, ■, ✖, ●, ■, ▲, ■
Human Hunter
■, ■, ▲, ●, ✖, ■, ■, ■, ✖, ●, ▲
Velociraptor
✖, ✖, ●, ▲, ■, ✖, ■, ✖, ■, ■, ▲, ●
T. Rex
✖, ✖, ●, ▲, ■, ■, ■, ✖, ▲, ■, ▲, ■
Human Prey
■, ■, ▲, ●, ✖, ✖, ■, ■, ▲, ✖, ●, ▲

Галерея (просмотр рисунков разработчиков):
Compy
✖, ▲, ▲, ■, ✖, ●, ▲, ■, ▲, ●, ✖, ●
General
■, ●, ■, ●, ●, ●, ■, ●, ■, ●, ■, ●
Human Prey
▲, ■, ●, ■, ✖, ▲, ▲, ●, ✖, ■, ▲, ▲
Hunter
▲, ✖, ■, ▲, ●, ✖, ■, ●, ▲, ■, ✖, ●
Sarah
●, ●, ✖, ✖, ▲, ✖, ▲, ■, ✖, ✖, ▲, ▲
Tyrannosaurus
▲, ▲, ●, ■, ▲, ✖, ▲, ■, ■, ✖, ▲, ●
Velociraptor
●, ■, ▲, ✖, ●, ▲, ■, ✖, ●, ■, ✖, ▲

Mass Destruction

Переключение уровней:
TTTTTTTTTTTTGP



Micro Machines 3

Коды вводятся как имя игрока

Девять жизней в режиме одного игрока:
CATLIVES

Все трассы в мультиплейер-режиме:
GIMMEALL

Танки для всех трасс в мультиплейер-режиме:
TANKS4ME

Отключение вооружения танков в мультиплейер-режиме:
NOTANKS

Скользкие трассы в мультиплейер-режиме:
WINTERY

Коды вводятся после паузы в игре

Трансформация машины в любой объект:
🡓, 🡓, 🡑, 🡑, 🡒, 🡒, 🡐, 🡐

Летающие объекты:
■, ▲, ■, ■, ▲, ■, ■, ▲, ✖

Двойная скорость:
✖, ●, ■, ▲, ✖, ✖, ✖, ✖

Замедление оппонентов:
●, ▲, ■, ✖, ●, ▲, ■, Cross

Вид сзади:
🡐, 🡒, ■, ●, 🡐, 🡒, ■, ●

Большие прыжки:
■, 🡒, 🡒, 🡓, 🡑, 🡓, 🡐, 🡓, 🡓

Отладочный режим:
■, 🡑, 🡓, 🡓, ■, ●, ●, ▲, ✖
Коды вводятся после активации отладочного режима во время игры

Победа в текущей гонке:
Select + ✖

Смена вида:
Select + D-pad

Зумминг камеры:
Select + L2 или Select + R2

Автопилот:
Select + ■

Уничтожение всех машин:
✖ + ▲ + ● + ■

Дополнительный класс:
После прохождения **Beginner, Tricky** *и* **Difficult** *станет доступным класс* ***Advanced***.

Turbo-старт:
Нажмите газ сразу после

второго сигнала на старте, если вы все сделали правильно, появится надпись ***TurboStart***.

Nightmare Creatures

Cheat Menu:
←, ↑, ▲, ↓, ●, ▲, ■, ↓
(ввести как пароль)
Быстрое уничтожение монстров:
После активации



Cheat-режима нажмите L1, R1, L2, R2, Select.
Коды уровней:
Ignatius
2 ..... ▲, ●, ▲, ←, ▲, ■, ✖, ■
3 ..... ▲, ✖, ●, ▲, ▲, ↓, ■, ↑
4 ..... ▲, ■, ▲, ←, ▲, ↓, ↑, ■
5 ..... ▲, ↑, ▲, ↑, ▲, ↓, ↓, ✖
6 ..... ▲, ↓, ▲, ✖, ▲, ↓, ←, ●
7 ..... ▲, ←, ▲, ✖, ▲, ←, ▲, ●
8 ..... ▲, →, ▲, ✖, ▲, ▲, ●, ●
9 ..... ●, ▲, ▲, ✖, ●, ●, ■, ✖
10 ..... ●, ●, ▲, →, ▲, ↑, ↓, ↓
11 ..... ●, ✖, ▲, →, ▲, ↓, ←, ↓
12 ..... ●, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ▲, ■
13 ..... ●, ↑, ▲, ■, ▲, ↓, ●, ■
14 ..... ●, ↓, ▲, →, ▲, ●, ✖, ↓
15 ..... ●, ←, ▲, ■, ▲, ▲, ■, ■
16 ..... ●, →, ▲, ■, ▲, ●, ↑, ■
17 ..... ✖, ▲, ✖, ■, ▲, ■, ↓, ↑
18 ..... ✖, ●, ✖, ■, ▲, ↑, ←, ↑
19 ..... ✖, ✖, ✖, ■, ●, ↓, ●, ↓
20 ..... ✖, ■, ✖, ■, ●, ←, ✖, ↓

Nadia
2 ..... ↑, ●, ▲, ←, ▲, ■, ✖, ■
3 ..... ↑, ✖, ▲, ↑, ▲, ■, ■, ✖
4 ..... ↑, ■, ▲, ↑, ▲, ↑, ↑, ✖
5 ..... ↑, ↑, ▲, ↑, ▲, ↓, ↓, ✖
6 ..... ↑, ↓, ▲, ↑, ▲, ←, ←, ✖
7 ..... ↑, ←, ▲, ↑, ▲, ▲, ▲, ✖
8 ..... ↑, →, ▲, ✖, ▲, ▲, ●, ●
9 ..... ↓, ▲, ✖, ✖, ●, ✖, ■, ■
10 ..... ↓, ●, ✖, ■, ▲, ■, ↓, ↑
11 ..... ↓, ✖, ✖, ■, ▲, ↑, ←, ↑
12 ..... ↓, ■, ✖, ■, ▲, ←, ●, ↑
13 ..... ↓, ↑, ✖, ■, ▲, ←, ●, ↑
14 ..... ↓, ↓, ✖, ■, ▲, ▲, ✖, ↑
15 ..... ↓, ←, ✖, ■, ▲, ●, ■, ↑
16 ..... ↓, →, ✖, ■, ▲, ✖, ↑, ↑
17 ..... ←, ▲, ✖, ■, ▲, ■, ↓, ↑
18 ..... ←, ●, ✖, ■, ▲, ↑, →, ↑
19 ..... ←, ✖, ✖, ■, ●, ↓, ●, ↓
20 ..... ←, ■, ✖, ■, ●, ←, ✖, ↓

Nuclear Strike

Коды вводятся как пароли

Мирный режим:
EAGLEEYE

Отсутствие врагов на первом уровне:
AVENGER

Четыре продолжения:
PHOENIX

Пять продолжений:
WARRIOR

Предыдущая миссия:
ANDREAS

Бесконечная жизнь:
LAZARUS

Бесконечное восстановление оружия:
GOPOSTAL

Полет без дозаправки:
MPG

Ускоренное движение:
WARPDRIVE

Просмотр рекламы Future Strike:
COMMERCIAL (затем смотреть в Strike Files)

Коды уровней:
1 ..... JUNGLEWAR
2 ..... CUTTHROATS
3 ..... COUNTDOWN
3B ..... PLUTONIUM
4 ..... PUSAN
5 ..... ARMAGEDDON
E3 (бонус-уровень) ... LIGHTNING

Oddworld: Abe's Oddysee

Выбор уровня:
Удерживая R1, *вводить* ↓, →, ←, →, ■, ●, ■, ▲, ●, ■, →, ←
(вводить на титульной картинке, с высвеченным Options)
Просмотр всех мультиков:
Удерживая R1, вводить ↑, ←, →, ■, ●, ▲, ■, →, ←, ↑, →
(вводить на титульной картинке, с высвеченным Options)

Зеленые мины:
Удерживая R1, вводить ↑, ←, →, ■, ●, ✖ *(вводить во время игры)*

Мгновенное решение проблем:
Удерживая R1, вводить ▲, ↑, ●, ←, ✖, ↓, ■, → *(вводить во время игры)*

Pandemonium II

Коды вводятся как пароль

Выбор уровня:
GETACCES

31 жизнь:
IMMORTAL

Невидимость:
NEVERDIE

Мутант-режим:
GENETICS

Постоянное оружие:
MAKMYDAY

Максимум здоровья:
HORMONES

Вращение камеры:
GONAHURL

Скоростной режим:
SKATBORD

Психоделические текстуры:
ACIDDUDE

Бессмертие монстров:
JUSTKIDN

Rapid Racer

Коды вводятся как имя игрока

Просмотр всех заставок:
_STR

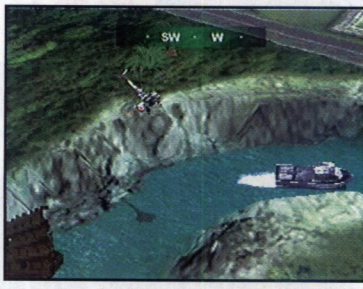
Бесконечное турбо:
RUSH

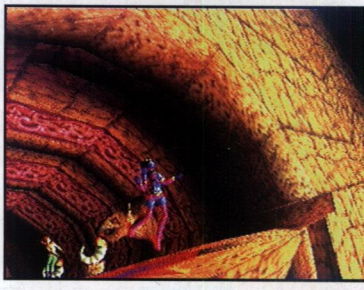
Все катера:
_BOA
Суперкатер "Ураган":
HURR











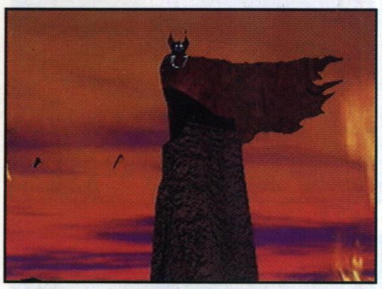


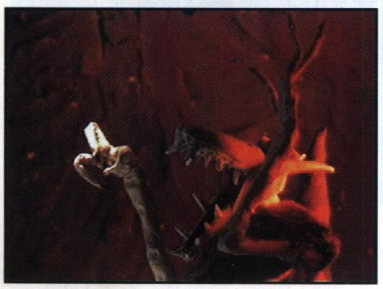












Режим "утки":
_QAK

Все дневные трассы:
_DAY

Все ночные трассы:
_NIT

Все зеркальные курсы:
RRIM

Активизация генератора трасс:
FRAC

Победа в гонке в любом случае:
WINR

Режим Porsche:
BXTR *(нужны сохранения игры от Porsche Challenge)*

Атомные катера:
Выиграйте все возможные трассы — и вы получите доступ к атомным катерам.

Skullmonkeys

Коды вводятся после паузы в игре



Дополнительная защита в виде светящегося нимба:
R2, ●, ●, 🡻, 🡸, ●, 🡺, 🡻

Амуниция:
🡻, ●, 🡹, R2, 🡸, ▲, Select, Select

Максимум жизней:
L1, ▲, 🡻, 🡸, ●, Select, ■, 🡺

Супер Willie:
R1, 🡸, ■, ▲, L1, ▲, R2, Select

Замороженный Klaymen:
L2, 🡸, ●, R2, 🡻, ■, ▲, 🡻

Растянутый Klaymen:
L2, ●, ●, 🡸, Select, L2, 🡹, 🡻

Сумасшедший Klaymen:
🡻, 🡺, ▲, L2, 🡹, 🡸, ▲, Select

Быстрый Klaymen:
🡸, ■, R2, ●, R1, 🡻, ●, R2

Медленный Klaymen:
L1, ▲, 🡸, 🡻, R2, ▲, 🡸, Select

Маленький Klaymen:
R1, 🡸, ■, ▲, R1, 🡸, ■, ▲

Swirly Q:
R1, 🡺, ●, R2, R2, ■, 🡺, Select

Рука Феникса:
■, ▲, R2, 🡸, Select, ●, ▲, 🡺

Fart head:
R1, 🡸, 🡹, L1, L1, ■, 🡺 Select

Стреляющая голова:
🡻, ■, ▲, 🡻, 🡻, ■, ■, 🡺

Universe enema:
🡸, ▲, 🡺, 🡻, ▲, Select, Select, Select

Коды уровней:

2 ..... R2, R2, ●, ■
3 .... R2, ■, R2, R1, ■, ✖, R1, ✖, ✖, R1, ▲
4 .... ●, ▲, ■, ▲, ●, R1, R1, L1, ✖, R1, ■
5 .... L1, L1, ■, L1, ■, R1, ■, L1, ■
6 .... ■, R1, L2, ✖▲✖, ●, L1, ■, ✖, ■, ✖
7 .... ■, R1, ●, L1, ●, R1, ●, L1, ✖, ✖, ■, R2
8 .... ✖, ■, ✖, ▲, ✖, ✖, ■, L1, ■, ■
9 .... ▲, R2, ▲, ▲, ■, ✖, ●, L1, ■, ▲, ■, ■
10 ... ✖, L2, ■, ▲, ●, R1, ●, L2, ■, ▲, L1
11 ... R1, ✖, ✖, L1, L1, R1, ▲, L1, L2, R1, L2
12 .... L1, L2, ●, L1, R2, R2, R1, L2, L2, R1, ■, L2
13 ... ●, ■, ✖, R2, ●, R1, L2, L1, R2, ■, ▲
14 ... ■, L1, L1, R1, R2, ▲, R1, L2, L1, R2, ■, R2
15 ... R2, ✖, L2, ▲, ▲, L2, R1, R2, L1, R2, L2
16 ... L2, R2, R2, ▲, ▲, L2, R1, R2, L1, R2, L1
17 .... ✖, ▲, R1, L1, R2, L1, R2, L2, L1, R2, ▲, ✖
конец ..... ✖, ▲, ✖, ✖, R1, ■, 0, ✖, L1, ✖

Просмотр видеовставок:
Коды вводятся как пароль

1 ... ●, L1, ✖, ▲, ■, ✖, ✖, ✖, L1, R1
2 ..... ●, R1, ■, ▲, L1
3 ..... ✖, R2, ■, ✖
4 ..... ■, R1, ■, ✖, ✖, ✖, ●, ●
5 ..... ✖, ▲, ✖, ✖, R1, ■, ●, ✖, L1, ✖

Spawn

Коды вводятся после паузы в игре

Пропуск уровня:
Удерживая L1 + R1 + L2 + R2, *набрать* ▲, ✖, ■, ●, ●, ●
Непобедимость:
Удерживая L1 + R1, *набрать* ▲, ▲, ✖, ✖, ■, ●
Все Power-Ups:
Удерживая L2 + R2, *набрать* ▲, ●, ■, ✖, ▲, ✖



Все предметы:
Удерживая L2 + R2, *набрать* ✖, ■, ●, ▲, ■, ●
Невидимость:
Удерживая L1 + R1, *набрать* ■, ■, ■, ●, ●, ▲, ✖
Физические возможности:
Удерживая L1 + R1, *набрать* ✖, ●, ▲, ■, ✖, ●
Магические возможности:
Удерживая L1 + R1, *набрать* ▲, ●, ✖, ■, ▲, ●.
Ограниченное восстановление энергии:
L1 + L2 *(активизировать во время игры)*

MK Mythologies: Sub-Zero

Коды вводятся как пароль

Бесконечные урны:
N✖CVSZ

1000 жизней:
GTTBHR

Неуязвимость:
TDFCLT

Просмотр Credits:
CRVDTS

Игра с Fortress stage:
ZCHRRY

Взрывающийся Earth Boss:
RCKMND
Коды уровней:
2 (Wind) ..... THWMSB
3 (Earth) ..... CNSZDG
4 (Water) ..... ZVRKDM

5 (Fire) ..... JYPPHD
6 (Prison) ..... RGTKCS
7 (Bridge) ..... QFTLWN
8 (Fortress) ..... XJKNZT

Tomb Raider 2: The Dagger of Xian

Пропуск уровня:
Во время игры Лара должна выполнить следующие действия: сделать шаг влево, шаг вправо, еще один шаг влево, шаг назад и шаг вперед, остановиться и сделать по крайней мере три полных оборота. Затем прыгнуть вперед и обернуться в прыжке (↑ + ■ ● при стандартной конфигурации контроллера).

Доступ к любому оружию:
Во время игры Лара должна выполнить следующие действия: сделать шаг влево, шаг вправо, еще один шаг влево, шаг назад и шаг вперед, остановиться и сделать по крайней мере три полных оборота. Затем прыгнуть назад и обернуться в прыжке (↓ + ■, ● при стандартной конфигурации контроллера).

Неограниченное число спичек:
Во время игры необходимо нажать L2, L2, L2, L2. *Хотя спички в inventory не появятся, их можно будет применять, нажимая* ▲, L2 *(при стандартной конфигурации контроллера).*

Взрыв Лары:
Во время игры Лара должна выполнить следующие действия: сделать шаг вперед, шаг назад, затем сделать на ходу по крайней мере три полных оборота и прыгнуть назад.

X-2

Коды вводятся как пароли

8 продолжений:
267776

9 жизней:
220969

Уровень Criticus:
216409

Невидимый корабль:
180771

Пароли уровней:
2 713948
3 900277
4 213490
5 866141
6 321904
7 196861
8 040186
9 841003
End sequence 300167

Yusha: Heaven's Gate

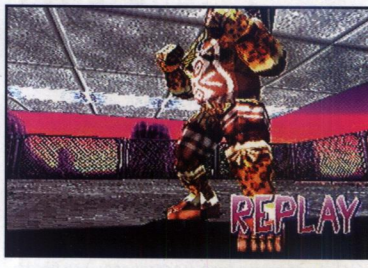
Битва с Куарой:
Войти в Arcade-режим и высветить Nanase. Нажать Select, ↑, ↓, ↓, L1 + L2, Start. *При правильном вводе картинка мигнет. Наведите на* ***Nanase*** *и нажмите* Start.

Битва в качестве Kyohya:
Войти в VS-режим и высветить ***Verny****, затем нажать* Select, ←, →, ↑, ↓, R1 + R2, Start.











Лотерея!

Читатель!

Журнал "ВидеоИгры" предлагает тебе принять участие в бесплатной лотерее.
Все, что тебе надо сделать, — это заполнить анкету. Из этой анкеты мы узнаем о тебе, о твоих пристрастиях и сможем выстроить читательский хит-парад игр.

Каждая присланная анкета принимает участие в лотерее.

Призы для тебя уже готовы. Среди них — лучшие игры для PSX, аналоговые джойстики и другие необходимые аксессуары; футболки, бейсболки, чашки с символикой журнала...
И многое, многое другое.

Заполняй анкету, высылай ее нам — **и призы твои!**

Наш адрес:
117419, Москва, 2-й Рощинский пр-д, д.8,
"ВидеоИгры"

VIDEO ИГРЫ

Краткий толковый словарик

"странных русских" слов, которые могут смутить вас при чтении этого номера "ВидеоИгр"

3D — Буквально: 3 Dimensions, или "Три измерения". Термин-сокращение, указывающий, что речь идет о чем-либо трехмерном. Скажем, о трехмерной графике (в вашей любимой игрушке). Или трехмерном звуке...

Engine (как правило, графический) — Энджин, он же "мотор", он же "движок", а проще говоря, ядро (часть) программы, отвечающее за графику в игре. Впрочем, "движки" бывают не только графические, но авторы вашего любимого журнала обычно имеют в виду графику в игре.

Intro — Оно же "интро", оно же "вступительная, как правило, неинтерактивная часть игры, вводящая игрока в суть игровой "проблемы". Словом, вступительный мультик, который при желании можно смотреть долго и упорно. А можно и не смотреть — если он бездарен и ничего к игре не добавляет. А вообще — обычная пыль в глаза, чтобы заманить игрока.

Motion Capture — Буквально: "захват движения". Все просто: берем живого динозавра, навешиваем на него кучу специальных датчиков, позволяющих отслеживать каждое движение так и невымершего гада, и заставляем его бегать аллюром, плясать гопака, прыгать в высоту способом "фосбери флоп" и вообще всячески проявлять двигательную активность. После чего обрабатываем снятые с датчиков показания и легким движением руки "присваиваем" их нарисованному динозаврику Гоше, главному герою новой игрушки фирмы N. Суть всех этих телодвижений — ваш Гоша будет двигаться как НАСТОЯЩИЙ ДИНОЗАВР! Вы представляете?!

Quake — То, что у т.н. культурных людей называется "наше все". Более простые пользователи персональных компьютеров в таких случаях говорят: то, что доктор прописал. Улет, оттяг, отпад, идеал, игра нашей мечты и проч., проч., проч. 3D-стрелялка, сработанная нежными и умелыми руками программистов и дизайнеров техасской компании id Software во главе с Джоном Кармаком и Джоном Ромеро, по праву может быть названа Очередным чудом света. Бешеная доселе невиданная, а главное — быстрая трехмерная графика, изумительная играбельность (особенно в сети) — вот то, что делает эту игру форменным культом. "После Q все остальные игры — могут отдыхать. Как минимум, полчаса" (почти цитата).

Reload — Буквально: "перезапуск" (игры, уровня и т.п.). Однако в том нашем тексте, где это замечательное русское слово встретилось вам впервые, оно означает банальную перезарядку оружия. Все верно, ребята: не писать же "перезарядка"!

RPG — Ролевая(ые) игра(ы), или, если на великом и могучем, РПГ. От англ. Role Playing Game. Один из жанров компьютерных (видео) игр (см. также Квест, Симулятор, Экшен). По сути же, РПГ характеризуются тем, что их главный герой, ваше виртуальное воплощение, по ходу дела меняет свои характеристики: начав игру никчемным хлюпиком в рубище, вы можете "воспитать" из своего подопечного сверхкрутого воина, одним махом всех побивахом... Чем не мечта? Играйте в РПГ, и вы познаете истину!

Баг — (от англ. bug) Ошибка, неправильная работа игры (программы).

Геймер — (само собой от англ. gamer) Я, ты, он, она, то есть все мы, игроки и читатели журнала "ВидеоИгры". Правда, вот тут некто заявляет, что это всего лишь обычная английская фамилия. Чушь! Например в русском есть популярная фамилия Дураков, и что с того?

Интерактивный — Грубо говоря, то, с чем можно взаимодействовать, на что можно воздействовать, — например играть.

Интерфейс — Как говорят умные люди, Междумордие, и не более того. Все прочие утверждают, что это... что же это такое... черт... в двух словах не объяснить... итак... Короче, пацаны, это то (пиктограммки на экране, система управления персонажами и т.д. и т.п.), что помогает нам, не залезая целиком в телевизор, то есть в собственно игру, так или иначе играть и, конечно, побеждать. Если, разумеется, интерфейс удобный, легко постигаемый (кто сказал "интуитивный"? садитесь, отлично!) и изящный. В противном случае, игра (даже, на первый взгляд, хорошая) превращается в настоящее мучение и порой может вызвать острое желание быть уничтоженной на священном костре инквизиции. Что такое "инквизиция"? Читайте об этом в следующей серии.

Калибровать(ся) — Настраивать (джойстик, монитор, прочую техническую лабуду). Для чего? А чтоб не глючило!

Квест — (от англ. quest) Игровой жанр. Ходим, собираем всякую всячину, решаем головоломки, короче, играем. Получаем, так сказать, удовольствие.

Мультиплейер — (от англ. multiplayer) Многопользовательский режим игры.

Сиквел — (от англ. sequel) Продолжение (игры).

Симулятор — Он же "имитатор". Игровой жанр, имитирующий ту или иную сторону нашей с вами веселой жизни. Чаще всего игры имитируют авиационную технику (самолеты и вертолеты), всевозможные сухопутные транспортные и боевые средства (обычно это танки и самые разнообразные автомобили), подводные аппараты (подводные лодки). Впрочем, при известном усилии мысли и воли в симуляторы можно записать и некоторые, более или менее привязанные к реальности аркады и экшены (см.) — скажем, ряд современных компьютерных игрушек может быть смело отнесен к симуляторам спецназовца...

Скриншот — (от англ. screenshot) Моментальный образ игрового экрана; картинка, снятая из игры.

Солюшен — (от англ. solution) Буквально: "решение". Прохождение игры.

Стрелялка — что здесь объяснять, парни? Или все-таки надо, а?

Шотган — (от англ. shotgun) Самая популярная игровая пушка всех времен и народов. Игровой калашников, и все дела. "При слове "культура", — говорит самый угарный массовик-затейник Москвы и Московской области товарищ Грув, — я всегда хватаюсь за "шотган". И он, знаете ли, прав.

Экшен — (от англ. action) Игровой жанр. Наш с вами любимый. Стреляем, бегаем, мордуем гадов направо-налево. А иначе зачем? От аркад отличаются некоторой "навороченностью" — например графической, сюжетной...

Эмуляция — По всей видимости, безумный Депп имел в виду эмуляцию чего-то (например той или иной приставки) на персональном компьютере (PC). Так, в среде деппоманов очень популярен эмулятор Великого КВАЗИкомпьютера "Амига" на PC. А жаль. Кроме того, слово "эмуляция" применимо, скажем, к имитации звука. Например, звука нетленной приставки "Супернинтендо" на вашей родной Sony PlayStation.

Анкета

Фамилия _____ Имя _____ Возраст _____

Адрес _____

Род занятий _____

На каких игровых приставках играешь _____

Есть ли у тебя собственная игровая приставка _____

Какая _____

Если — нет, собираешься ли в ближайшее время купить _____

Какую _____

Твой стаж игры на приставках _____

Твой любимый игровой жанр _____

Играешь ли в компьютерные игры _____

Имеешь ли ты компьютер _____

Какие еще игровые журналы читаешь _____

Сколько еще человек прочитало этот экземпляр журнала _____

Какие материалы номера понравились больше всего _____

Какие материалы номера понравились меньше всего _____

Какие еще рубрики было бы интересно читать _____

Пять любимых игр на PlayStation _____

Пять любимых игр на Nintendo64 _____

Пять любимых игр на других приставках (укажи приставку) _____

ВИДЕОИГРЫ



Заполняй анкету,
высылай ее нам —

и призы твои!

Наш адрес:
117419, Москва,
2-й Рощинский пр-д, д.8,
"ВидеоИгры"

лотерея!



Читатель!

Журнал "ВидеоИгры" **предлагает** тебе принять участие в бесплатной лотерее.
Все, что тебе надо сделать, — это заполнить анкету. Из этой анкеты мы узнаем о тебе, о твоих **пристрастиях** и сможем выстроить читательский хит-парад игр.

Каждая присланная анкета принимает участие в лотерее.

Призы для тебя уже готовы. Среди них — лучшие игры для PSX, **аналоговые джойстики** и другие необходимые аксессуары; футболки, бейсболки, **чашки** с символикой журнала...
И многое, **многое** другое.

Лотерея!

В продаже с 25 марта!



Скоро: Unreal, Incoming, Spec Ops: US Army Rangers
Уже: Warhammer: Dark Omen, Tex Murphy: Overseer

#3'1998

GAME.EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

стр. 12–24

«Аллоды» с нами!