

Конкурс **Spice Girls+PlayStation = Spice World** — стр.1
Конкурс для лучших пилотов **Gran Turismo** — стр. 52



Sony PlayStation • Nintendo 64

#4'98

VIDEO ИГРЫ

ПОСТЕР

Практика

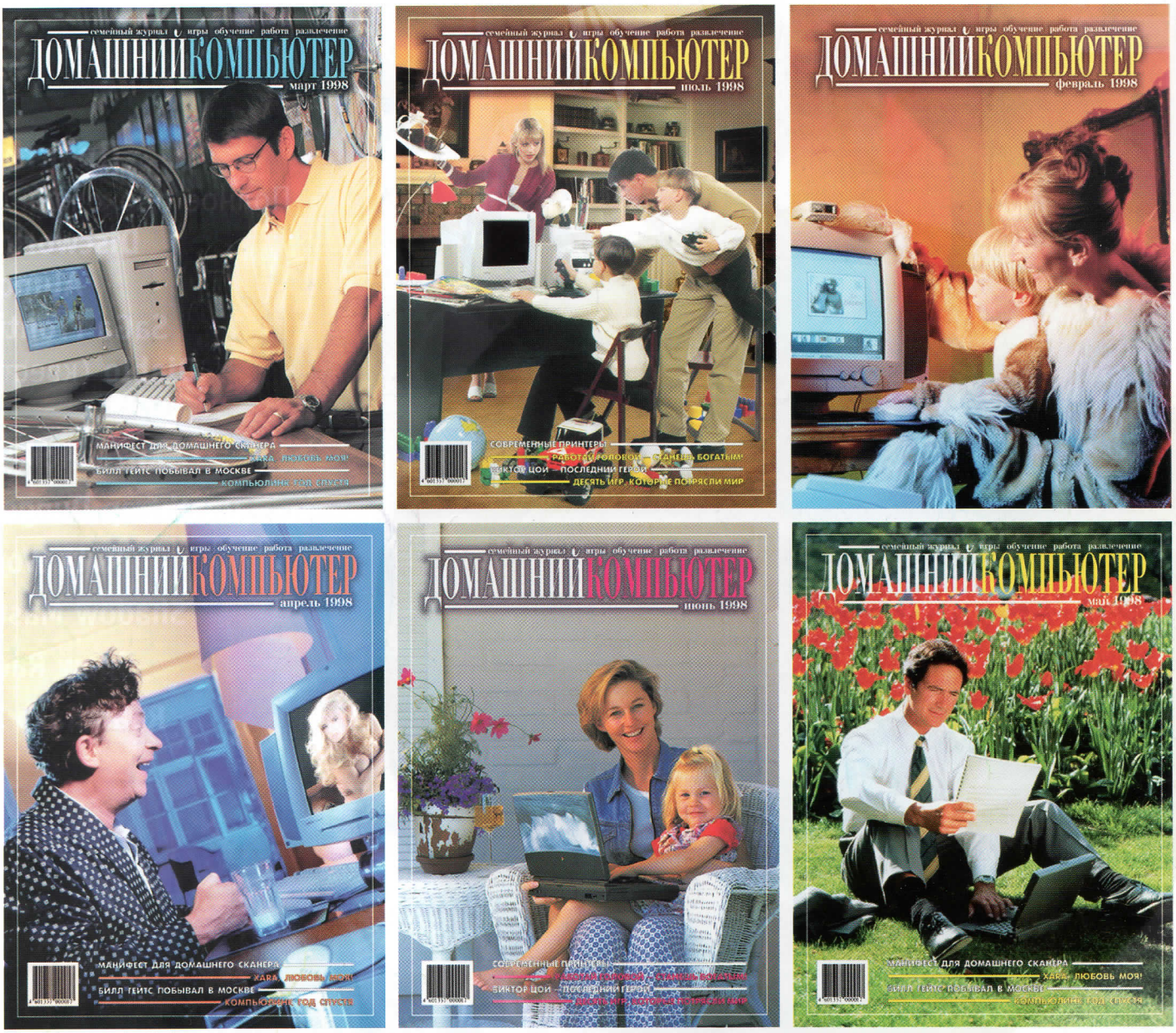
Полное прохождение:
Discworld 2
Alundra
SaGa Frontier
Diablo (квесты)

Хиты номера

Deathtrap Dungeon
Kula World
Shadow Master
Snow Racer
Road Rash 3D

Oddworld: Abe's Exoddus — игра, которая сведет нас с ума

МАКСИМУМ ВОЗМОЖНОГО



"Домашний компьютер" — это журнал для всей семьи. Помогает преодолевать трудности, возникающие при покупке и освоении новой техники и программ, рассказывает о применении компьютера в обучении и воспитании детей, об электронной почте и Интернет, о мультимедиа и новинках CD-ROM, об играх и книгах, о применении компьютера в малом бизнесе и семейном досуге. Журнал предназначен для самой массовой аудитории, как для начинающих, так и для опытных пользователей. Наши основные темы — игры, обучение, работа, развлечение. Самый популярный компьютерный ежемесячник в России.

ОТ ВАШЕГО ДОМАШНЕГО КОМПЬЮТЕРА

Подписной индекс: **34288**

Новый конкурс!

SPICE WORLD



НОВЫЙ КОНКУРС!

Для игроманов Sony PlayStation, являющихся по совместительству фанатками и фанатами

Spice Girls

Журнал "ВидеоИгры" и компания Sony объявляют конкурс в честь и по поводу выхода новой игры Spice World, посвященной личной жизни и музыкальной деятельности популярной группы (о самой игре читайте на стр. 22). Первые десять человек, правильно ответившие на нижеследующие вопросы, получают в подарок фирменный диск игры.

1. Какие еще музыкальные игры выходили на PSX?

2. Назовите девушек по именам и укажите, кто из какого города родом.

3. Как называется первая песня с дебютного альбома Spice Girls?

Сделайте на конверте пометку: "Конкурс Spice World" и присылайте свои ответы По адресу:

117419, Москва, 2-й Рощинский пр., 8, "ВидеоИгры"

ABE'S EXODDUS

Теперь Эйб станет настоящей суперзвездой, героем целой саги о своих мистических приключениях в стане мудоканов и глюкконов. Почему мистической? Коварные глюкконы совсем обнаглели, и начали (страшно сказать) раскапывать могилы древних мудоканов и вытаскивать оттуда их кости.

17



BLOODY ROAR

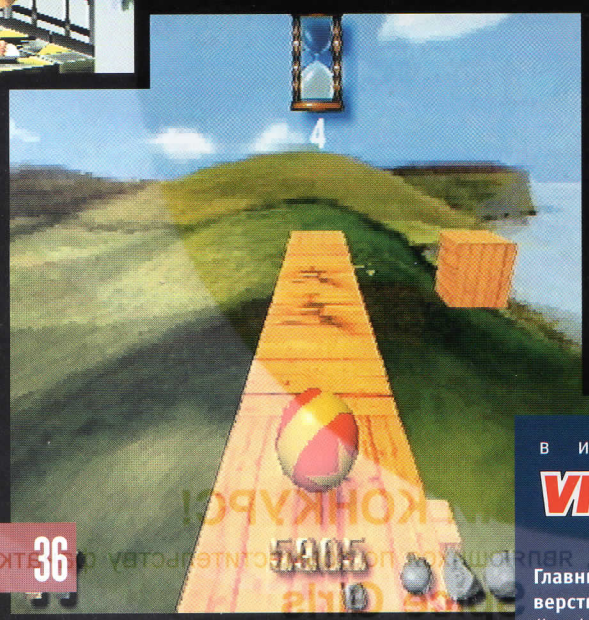


48

KULA WORLD

Kula World — спокойная, философски-созерцательная игра. Если у вас плохое настроение, на душе скребут кошки, а на улице накрапывает дождь, то вставьте компакт с этой аркадой в приставку и включите телевизор.

36

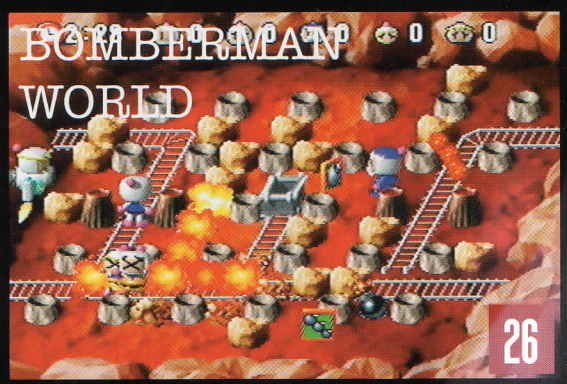


32

Игра захватывает — реализмом, мастерски созданной атмосферой, динамизмом, наконец. Сбивая прохожего, веришь, что он настоящий (правда, слепой или тупой). Выставленное возрастное ограничение "от 13-ти" вполне себя оправдывает, но не будем вдаваться в рассуждения о морали и видеоиграх — это слишком большая и сложная тема, достойная отдельной статьи.



ROAD RASH 3D



26

78

КОДЫ

Bloody Roar • Bomberman World • Deathtrap Dungeon • Luckie Luke • Shadow Master • Warhammer: Dark Omen • X-men vs. Street Fighter EX

Практика

Discworld 2: Mortality Bytes — полное прохождение
SaGa Frontier — полное прохождение
Diablo — квесты Diablo
Alundra — полное прохождение

54, 62, 66, 70

видеоигры
ВИДЕОИГРЫ

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 • **Учредитель** Издательский дом "Компьютерра" • **Издатель** Издательский дом "Компьютерра" • Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати. Регистрационное удостоверение №015836 от 12.03.1997 • **Распространение** ЗАО "Компьютерная пресса", дир. Сергей Тимошков, тел.: (095) 232-2261 • **Печать** SCANWEB, Finland • **Тираж** 20000 экз. • **Цена** свободная

Подписаться на журнал "ВидеоИгры" можно в любом отделении связи России и СНГ по Объединенному каталогу «Подписка-98» (стр. 86).
Подписной индекс — 42530

#4'1998

VIDEO ИГРЫ



Конкурс 1
Для игроманов Sony PlayStation, являющихся по совместительству фанатками и фанатами Spice Girls

Граффити 4
Читатель пописывает, а дорогая редакция почитывает. И иногда отвечает.

Новости 6

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

C: The Contra Adventure 12
Silhouette Mirage 13
Omikron 14
Centipede 15
Ed hunter 16
Abe's Exoddus 17
Rogue Trip 18
Dead Ball Zone 19
Banjo-Kazooie 18



Игротека
На нашем операционном столе только самые свежие игры!

SPICE WORLD 22
Милашки

SNOW RACER 24
"Здесь вам не равнина..."

BOMBERMAN WORLD 26
Бомбермен как зеркало русской революции

WARHAMMER: DARK OMEN .. 28
Весна Некромантика

NEWMAN/HAAS RACING 30
Баллада о скорости



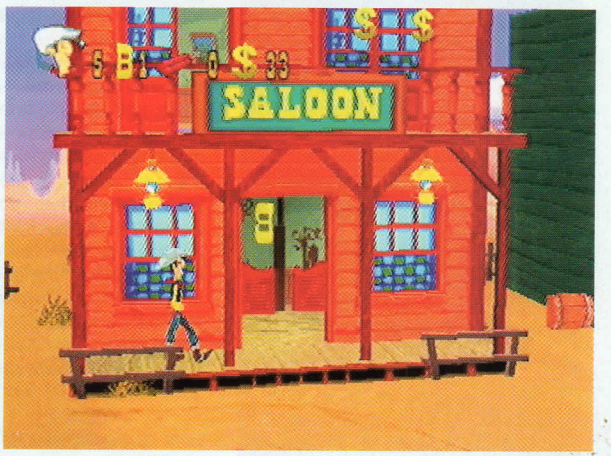
ROAD RASH 3D 32
Железные байкеры и слепые пешеходы

X-MEN VS. STREET FIGHTER EX 35
Наших бьют

KULA WORLD 36
В тени сфинкса

SHADOW MASTER 38
Тени грядущего зла

LUCKY LUKE 44
В молоко



SPEEDPOWER GUNBIKE 46
Ужасно быстрый быстроног

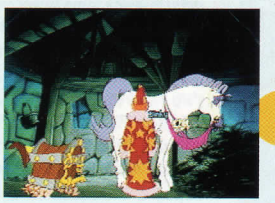
BLOODY ROAR 48
Не буди во мне зверя

DEATHTRAP DUNGEON 50
Байки из склепа

Конкурс 52
Для самых опытных и быстрых гонщиков Gran Turismo!

Практика
Советы по прохождению игр и солюшены

Discworld 2: Mortality Bytes 54
SaGa Frontier (продолжение) 62
Diablo (окончание) 66
Alundra 70



Взлом
Секреты и коды 78

Упоминаемые в номере игры

Abe's Exoddus 17
Alundra 70
Banjo-Kazooie 18
Bloody Roar 48, 78
Bomberman World 26, 78
C: The Contra Adventure 12
Centipede 15
Dead Ball Zone 19
Deathtrap Dungeon 50, 79
Diablo 66
Discworld 2: Mortality Bytes 54
Ed hunter 16
Kula World 36
Lucky Luke 44, 79
Newman/Haas Racing 30
Omikron 14
Rat Attack 9
Road Rash 3D 32
Rogue Trip 18
SaGa Frontier 62
Shadow Master 38, 79
Silhouette Mirage 13
Snow Racer 24
Speedpower Gunbike 46
Spice World 22
Thrill Kill 10
Warhammer: Dark Omen 28, 80
X-men vs. Street Fighter Ex 35, 80

Граффити

Восхищенное

Здравствуйте, редакция самого цветного, замечательного, увлекательного журнала "Видеоигры"!

Я подписался на ваш журнал... и получил его. Я был просто в шоке от обложки номера. Она была так красива, что я даже не понял, что передо мной! Это было невероятно красиво и именно то, что надо.

У меня для вас пара пожеланий и вопрос:

1. Чтоб журнал растолстел немного, хоть страниц на 30...

2. Выходил регулярно — каждый месяц.

3. Можно ли присылать свои секреты и материалы?

Ну все, пока, ваш

Diablo (Приморский край, г. Уссурийск)

Дорогой Diablo! Надеемся, что страсть к видеоиграм не заставила тебя отказаться от образа реального геймера и сменить его на образ виртуального монстра. Толстеть пока погодим. Разве ты не знаешь, что сейчас у всех на уме только худеть, худеть и худеть?.. Сколько средств навыпускали! Так что не будем шокировать окружающих — останемся изящными. Выходим мы именно раз в месяц, так что будем радовать тебя своей обложкой с этой конкретной периодичностью. Присылать можно все, но публиковать не обещаем — пока. В дальнейшем подумаем, как организовать рубрику обмена опытом между геймерами. Вот об этом — пишите.

Деловое

Писатели!

Перед вами первое письмо от Deft Men'а (то бишь меня) Прочитайте его, и вы увидите, что я думал о вас, когда писал.

Наконец-то свершилось! Появился новый, относительно недорогой (в рублях) журнал о games и для gamers, отряда приставочников. Правда, обидно, что в журнале ни слова о приставке Sega. Или вы думаете, что эта ступень развития геймерства уже позади? Фигушки! Мы были, мы есть и будем продолжать есть!

Но, может быть, в вашей редакции некому писать о таких играх или сами игры больше не поступают на наш внутренний рынок?

Что касается специалистов, то вот он я! В 1991 году мне купили Spectrum. С этого все и началось. Я, подобрав себе имя Snake, три года обучался нелегкой профессии gamer'а. Как мог взламывал игрушки, изменял программу по своему вкусу, добавлял жизней и все такое прочее.

В 1994 году приобрел Dendy Junior II. Началась новая эпоха геймеростроения (для меня). Я был уже не Snake, а Sure. Через меня прошло около 70–80 игр, и 99% из них я прошел до конца. Почти все время у меня уходило на совершенствование моих игровых способностей.

Еще через два года я приобрел 16-битную приставку Sega Mega Drive II. И, присвоив себе имя (уже настоящее) Deft Man, продолжаю спасать игровые миры от всяких... (Тут перечислены ужасные монстры из разных игр — ред.) Если вам нужны подробнейшие описания, солюшены, коды, пароли нижеупомянутых игр — дайте мне знать. (Ниже, действительно, упомянуты игры — на целую страницу в клеточку — ред.)

А что касается журнала, то есть несколько вопросов. Откуда берутся рейтинги за сюжет и интересность? Что это за проценты такие? И почему нет года выпуска игры? А где рейтинг за играбельность?

Всегда ваш

Deft Man (Свердловская обл., г. Новоуральск)

Пока еще не писатель! Спасибо за предложенную помощь, постараемся придумать, как использовать столь грандиозный игровой опыт и страсть к творчеству. Рейтинги проставляют авторы статей, а они знают что почем. "Интересность" и "играбельность" в нашем понимании — близнецы-братья. Кто же из них нам более ценен? Мы говорим "интересность" — подразумеваем "играбельность", мы говорим "играбельность" — подразумеваем "интересность". С процентами тоже все очень просто: берем за абсолют 100% (от круглого всегда легко вести отсчет), а дальше определяем — на сколько тянет тот или иной параметр игры. Мы ведь и в жизни часто пользуемся этим отсчетом. "Ты готов?", "Ему подходит?", "Им нравится?" — на такие вопросы можно ответить: "На все сто" (конечно, имеется в виду — 100%). Разобрались. Что же касается года выпуска, то в "Игротеке" мы освещаем самые свежие игры, а в новостях и "На подходе" — то, что еще только собирается выходить. Теперь догадались, какой год? Правильно, 1998.

Критическое

Привет, "Видеоигры!"

Мой игровой стаж — 11 лет. Началось все с того, что у подруги появился компьютер. В далеком 1987 году это была большая невидаль! Тетрис, Арканоид, Диггер, Пэк-Мэн, Принц Персии, Дум... Странно, конечно, но сейчас, когда вовсю царствуют полигоны и текстуры, то и дело случаются приступы ностальгии. Что за времена были! Что за игры! Ладно, о грустном не будем. Когда родители стали замечать, что у соседского компьютера я торчу гораздо больше, чем дома, они поднаскребли деньжат и приобрели странную конструкцию неизвестной битности (может, вы помните приставки типа TY Game 128, где из 128 представленных игр единственной достойной была старушка PITfall?). Потом были Dendy, Sega , SNES, и вот теперь — Sony PS. Играть приходится в гордом одиночестве, у меня и подруг-то из-за этого нет. Для меня видеоигры не просто забава — это образ жизни, это искусство. Всем девкам лишь бы о шмотках да косметике трепаться, а я — фанат файтингов. PlayStation купила только потому, что на ней Tekken и Soul Blade есть. Продавцы тоже чудные какие-то, совершенно не меняются. Что раньше были, что теперь: им говоришь, мол, такой-то файтинг беру, а они глаза округляют и начинают переспрашивать.

Теперь поговорим о вас. Честно говоря, журнальчик ваш мне не очень понравился. Слишком все простенько и несерьезно. Особенно ужасна в стиле написания оказалась "Азбука" (господи, неужели на Земле есть люди, которые не знают слов "геймер" или "Quake"?!), недалеко от нее ушла и "Игротека". Когда читаешь, порой кажется, что это журнал не для владельцев консолей, а для детей ясельного возраста (особо отличилась статья "Yusha"), но второй номер получился уже лучше, в связи с чем не могу не сказать пару хороших слов.

Я опытный игрок и всегда знаю, что именно из игр мне нужно, а вот для новичков "Видеоигры" действительно настоящая находка. Несмотря на свою молодость, ваш журнал имеет свой неповторимый стиль, выделяющий его из массы подобных изданий. Желаю вам развиваться и совершенствоваться, а пока ставлю оценку "4" (признаться, первый номер даже на тройку не тянул). Уже чувствую, как поднимается волна общественного возмущения... Что ж, можете меня бить (только не сильно). Если вы считаете себя объективными, то не постесняйтесь и напечатайте мое мнение. Ведь журнал, как и игру, делают не только похвалы, но и некоторая доля критики, верно?

Наталия Фролова (г. Москва)

Верно, Наталия. Да ведь и не так страшен черт, как его малюют. Кажется, ты сказала не больше критических слов в адрес журнала, чем одобрительных. Конечно, мы будем стремиться заслужить "5". Впрочем, на твердую пятерку и не рассчитываем — геймер с таким опытом игры всегда найдет, за что снизить на полбалла оценку. Так что хоть бы "пять с минусом"... Радует, однако, то обстоятельство, что письмо ты все-таки написала. С тем, кого считают не достойным себя, не разговаривают — какой из него собеседник, а раз ты нашла время сказать нам несколько слов, значит, мы точно не безнадежны. Может быть, даже когда-нибудь сравняемся?

Провинциальное

Здравствуй, уважаемый журнал "Видеоигры"!!!

Вот наконец-то и в нашем Богом и цивилизацией покинутом городе появилась информация об играх и приставках Sony PlayStation. Я имею в виду, конечно же, ваш журнал.

Дело в том, что со мной судьба сыграла злую шутку. Возраст мой по нашим провинциальным понятиям и устоям не играбельный (28 лет — шутка ли!). А я, понимаешь, взял и выиграл игровую приставку Sony PlayStation в розыгрыше Sony. Сразу оговорюсь, что до этого я не проявлял интереса ни к приставкам, ни к играм. Более того, ко всему этому я относился резко отрицательно — насмотрелся всяких китайских поделок. Но вот с момента, как я принес с почты, подключил PlayStation к своему домашнему кинотеатру и поставил демо-диск, мое отношение сразу сменилось на диаметрально противоположное (не к китайским поделкам, а к видеоиграм вообще). Кстати, все это время, 3,5 месяца, я сижу с одним только демодиском, прилагавшимся к приставке, и двумя вашими журналами (спасибо, хоть журналы привозить стали). А загвоздка вот в чем.

Когда я приобрел на рынке два игровых диска (по 35 рублей за штуку), то выяснилось, что моя приставка наотрез отказывается принимать пиратские диски китайского и любого другого производства. Продавцы мне потом объяснили, что приставку надо "зачипливать" (цитирую) — что-то перепаять и что-то якобы впаять. И еще, что только в Москве есть такая "фирменная" мастерская, которая выполняет работы на данную тему, и что они (продавцы) за определенную плату могут свозить мою приставку в эту мастерскую (которой, кстати, тоже надо выложить определенную сумму в долларах).

На это я ответил решительным отказом. Во-первых, эта сумма довольно-таки внушительная. Во-вторых, я давно увлекаюсь аппаратурой (собрал почти Home Sinema) и не желаю, чтобы кто-то что-то перепаивал в моей технике. Все попытки договориться с продавцами о привозе лицензионных игр не увенчались успехом.

Они все как один не желают сотрудничать со мной и пугают то ценами, то еще чем-нибудь. Один из них умудрился сказать, что самая дешевая лицензионная игра стоит 500 рублей новыми.

Кстати, не могли бы вы писать цены на ту или иную игру и адреса магазинов, где все это можно купить? Это важная информация для потребителей и хорошая помощь в борьбе с пиратством, если она вообще ведется

В общем, сижу я с единственным демо-диском в левой руке и вашим журналом — в правой и горькие думы думаю: "Сколько интересного в нашей жизни есть!.. Или могло бы быть!.. Но, как говорится, не про нашу честь".

Одно отрадно, что хоть журналы начали издавать, а самое главное, привозить в нашу глубинку. Но, чтобы надежнее было, думаю, надо мне на ваш журнал подписаться. Очень уж он мне понравился. Без вас тоска совсем... Консоли PlayStation только начали входить в наш город (если его, конечно, можно назвать городом), но ваш журнал, по моим наблюдениям, разошелся довольно-таки быстро. Оно и неудивительно — интересная литература по доступной цене. Молодцы, ребята! Так держать!

Олег Веретенников
(Белгородская обл., г. Губкин)

Не стоит так грустить, Олег. Верим, что жизнь в провинции нелегкая, но ведь и в Москве не сахар. Давно усвоено — "там хорошо, где нас нет". Грустно, конечно, когда есть консоль, а поиграть нельзя. Проблема действительно серьезная. Чтобы можно было читать любые диски, приставки надо чиповать, а не "чипливать". Но это, безусловно, изобретение пиратское, а потому незаконное. Настоящие ценители покупают лицензионные диски и ничего не чипуют. Но должны все-таки тебя расстроить — цены на "родную" продукцию действительно высокие. Продавец, назвавший тебе цену, скорее всего включил в нее и свою прибыль за доставку, но цена вполне соотносимая. Неправда только то, что по такой цене идут самые дешевые лицензионные диски. Есть гораздо дешевле.

Мы не обнаружили ни одного магазина, который делал бы рассылку игровых дисков по почте. Видимо, рынок видеоигр еще не настолько обширный в нашей стране, чтобы какая-нибудь серьезная фирма этим занялась. В Москве купить их — не проблема. В нашем журнале вы найдете адрес и телефон магазина, где это можно сделать. По телефону, кстати, можно получить и интересующую информацию, в том числе и по ценам.

Эй, Олег, не кисни, прорвемся!

Электронное

Здравствуйте, Лара!

Я совсем недавно (в конце апреля) приобрел Sony PlayStation.

Естественно, увидев журнал "Видеоигры", я его немедленно купил. Internet, конечно, хорошо, но почитать дома на диване стебный журнал на русском языке приятнее. И цена приемлемая...

Поскольку вы приглашаете своих читателей обеспечить вам feedback, решил и я высказать несколько пожеланий. Журнал хороший, особенно хорошо, что обозревается только то, что нужно владельцам приставок. Особенно мне нравится рубрика "Взлом" — много, коротко и по делу. Хотя, думаю, ее содержание берется в основном с www.gamefaqs.com или подобных сайтов.

Теперь собственно пожелания.

1. Уделяйте больше внимания аппаратному обеспечению. Таким, как я — новичкам в мире SPS, живущим не в столицах, бывает довольно трудно выудить что-нибудь вразумительное из малоквалифицированных продавцов приставок и периферии. Мне лично, например, очень интересно — зачем нужен разъем parallel I/O, что к нему можно подключать? Какие джойстики хороши, какие нет, выдержат ли батарейки в IR джойстиках ночь Tekken'а и т.п.

2. Вы даете review только на новые игры? Если да — то напрасно. Я думаю, многим будет интересно знать, стоит ли после Resident Evil 2 браться за Resident Evil, после Tekken 3 — за Tekken 2.

3. Ко второму номеру вы научились делать скриншоты — это хорошо. Потому что в первом, честно сказать, все скриншоты выглядели очень страшно. Но почему они такие маленькие? С такими размерами любая графика кажется замечательной за исключением явного "отстоя" типа The Note. Да, кстати, нет, по-моему, смысла давать шоты из интро. Все-таки основное в игре — игра (извините за каламбур).

4. Хорошо, что у вас есть рецензии и на плохие игры. Но, может быть, стоит уделять им поменьше места? На хорошую игру — разворот, на слабую — страницу. В первом номере так и было, а во втором — Reboot или Hard Boiled, по-моему, не заслуживают целого разворота.

5. Как вы относитесь к мысли иллюстрировать свои рецензии CD? Все равно у большинства владельцев приставок они чипованные, так что больших проблем это вызвать не должно. Например, журнал "Стерео и видео" без CD стоит около 12 руб., а с CD — около 18. Не так много, я думаю.

Вот, пожалуй, пока и все. Да, больше рекламы вам не помешает.

Надеюсь, она поможет увеличить объем журнала без значительного повышения цены.

До свидания.

Алексей Зеленин (г. Челябинск)
E-mail: zelya@comp.tu-chel.ac.ru

Спасибо за письмо, отвечаю по порядку, но без номеров.

О кодах. Что-то можно найти на указанном сайте, но далеко не все. Нужную информацию можно искать и на других сайтах, есть и иные возможности узнавать и определять необходимое. О "железках" писать будем, но ведь мы тоже новички — если не в мире видеоигр, то на рынке прессы — точно. Рассказать о всей информации, касающейся видеоигр (а они-то не новички, история развития уже приличный десяток лет насчитывает) за все время их существования, в трех номерах сложно. Да, по-видимому, и не нужно. Так что все будет — постепенно. Это же касается и вопроса о давно (и относительно давно) вышедших играх — будет и о них, уже запланировано.

И о скриншотах. Мы их делаем непосредственно с игр, а, как вы знаете, PlayStation — это телевизионная приставка. Разрешение у телевизионных приемников не очень высокое, поэтому и картинки получаются хуже, чем, например, взятые с PC'шных игр. У монитора разрешение гораздо выше. Правда, есть некоторые технические приспособления, позволяющие улучшать качество скриншотов, — мы стараемся использовать все возможное, чтобы сделать их приятными для глаза.

Редакция убеждена, что нужны рецензии и на игры не самого высокого качества. А как иначе наши читатели узнают, что надо покупать, а что — нет, ведь картинки на коробках могут быть обманчивыми? Что касается объема статей, то дело зачастую не в том, больше он или меньше, ведь подобные игры часто служат лишь поводом для автора порассуждать на интересующую тему: об особенностях жанра, о современных технологиях, о соответствии игре саунда... Но хороших игр все-таки выходит много, и основная речь — о них.

О демо-диске мы думаем, но пока не пришли к однозначному выводу. Цена на журнал в этом случае все-таки поднимется (независимо от количества рекламы), но полноценных игр читатели так и не получат. Ведь демо — и есть демо. Так что этот вопрос остается открытым.

В две строки

Ваш журнал супер-крутой и ультра-классный! Но все-таки прибавьте еще один плакат и печатайте побольше секретов.
Геймер Тошка (г. Москва)

Это можно, но тогда, боимся, ты, Тошка, уже не сможешь найти слов для определения нашей супер-ультрасти.

Я ничего не могу с собой поделать — знаю, что игру надо сначала пройти самому, но как увижу коды, так сразу и набрасываюсь.
Андрей Николаев (г. Тверь)

Знаешь, Андрей, это еще не самый страшный вариант. Было бы хуже, если бы коды набрасывались на тебя.

Мне так понравился ваш журнал, что я не мог с ним расстаться и положил под подушку, теперь мне снятся игровые сны.
Артем Смехов (г. Ижевск)

Артем, ну хоть во сне-то удается пройти что-нибудь до конца?

А если вы не опубликуете мое письмо, то я не буду читать ваш журнал.
Вадя Семочкин
(г. Северодвинск)

Вадя, мы испугались — видишь, публикуем.

Мои друзья до того обнаглели, что установили очередь на мои же "Видеоигры", не знаю, когда до меня-то самого дойдет.
Владимир Крашаков
(г. Архангельск)

Придется сначала заняться воспитанием друзей, гладишь, и до журнала очередь дойдет.

А если мне не нравятся гонки, то чего ж о них читать? Печатайте лучше про аркады.
Сергей Евдокимов (г. Чита)

Если не нравится читать, может, попробовать написать? А мы пока напечатаем про драки.

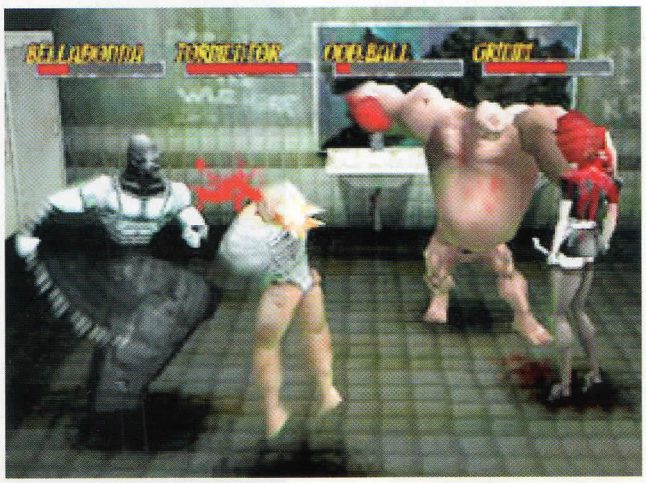
Материалы раздела подготовлены
Николаем Плохих

Тумаки с претензией

Thrill Kill
Virgin Interactive Entertainment/Paradox

PlayStation

Что-то мы совсем не уделяем в новостях внимания дракам. Все пишем про какие-то RPG, да про бесконечные 3D-шутеры, а о добром старом мордобое без лишней смысловой нагрузки забыли! Ведь все любят игры в стиле fighting! Даже те, кто стесняется в этом признаться.



К счастью, у нас появилась хорошая возможность искупить свою вину перед настрадавшимися от информационного голода любителями крутых разборок: мы узнали, что компания Virgin планирует к концу этого года выпустить на Sony PlayStation очень кровавую игру под названием Thrill Kill.

Кулачная расправа

Всем известно, что Thrill Kill будет кровавым "файтером", однако продюсер Virgin Хорвард Бонин не хочет, чтобы люди смотрели на новую игру исключительно с этой точки зрения: "Мне не хотелось бы заострять внимание на жестокости игры, — говорит Бонин, — поскольку это не самое важное. Основное внимание мы собираемся уделить геймплею. Любой может сделать жестокую игру, однако для того, чтобы создать что-то веселое, приятное и в то же время новаторское, необходим талант. Команда Paradox и ребята из Virgin действительно настоящие профессионалы — я думаю, что игроки по достоинству оценят Thrill Kill". Что касается упомянутого геймплея, то он предстанет в виде жестокого "файтера" с гротесковыми персонажами, мутузящими друг друга самым безжалостным образом. Новаторством в Thrill Kill станет "режим банды", в котором один игрок сможет удерживать другого, в то время как третий будет бить удерживаемого по морде. Режим multiplayer позволит предаваться подобным забавам вчетвером.



Кадры решают все

В игре будут участвовать самые колоритные персонажи: девушка-француженка, мясник, сиамские близнецы... Говорит Бонин: "Ребята из Paradox создали много героев. На настоящий момент у нас их двенадцать, включая трех боссов. У каждого героя будет по четыре разных костюма. Кстати, за боссов можно будет сыграть только после того, как вы их побьете".

В режиме "практики" будет участвовать некая звезда, которая обожает, когда ее избивают до полусмерти. Имен пока не называют, однако известно, что этот образ навеян одним из фильмов Тарантино.

Славные герои будут дубасить друг друга на нескольких уровнях, названия которых тоже заслуживают внимания. Среди них: Крематорий, Камера грешника, Авеню убийств, Бойня... Прелестно!

Технические детали

По имеющимся на данный момент сведениям, скорость обновления графики в игре составит 30 fps, на каждого персонажа придется по 650 полигонов, а трехмерные уровни будут оживлены динамичным освещением. В общем, по нынешним меркам негусто, хотя и неплохо для режима multiplayer.



Этот самый режим и является главной гордостью издателей и разработчиков. "Посмотрите, какой мы делаем бой в команде, — говорит Бонин. — Это именно настоящий бой в команде, а не та профанация, которую предлагает большинство сегодняшних "файтеров"! В Thrill Kill два игрока смогут одновременно сразиться с компьютером или с двумя своими товарищами!"

Забавы молодых

Вместо привычной шкалы "здоровья" у бойца в игре будет счетчик, увеличивающий показания при каждом ударе. Как только уровень этих показаний поднимется до определенной отметки, герой сможет некоторое непродолжительное время не просто бить, а убивать своих противников. Всем остальным тогда лучше разбежаться куда подальше. Хотя можно и не разбегаться, а взять одного из своих товарищей и кинуть прямо в лапы убийцы! В игре для этого предусмотрено специальное движение.

Убивают в Thrill Kill не как-нибудь, а со смаком, со знанием дела. Например, юная француженка может схватить вас за голову и полоснуть ножом по горлу. При этом из обезглавленного тела вырвется огромный фонтан крови.

Для всех, кто любит...

Thrill Kill появится в продаже в конце текущего года и, по словам Бонина, должна привлечь игроков, ищущих новых ощущений. "Всякий, кто устал раз за разом получать одно и то же и понимает прелесть напряженного, динамичного экшена и настоящего 3D "файтинга", оценит эту игру, — говорит он. — Если вы не прочь иногда почесать кулаки, Thrill Kill произведет на вас должное впечатление!"

Крысулички

Rat Attack
Mindscape

И еще одна новость для Nintendo 64, посвященная братьям нашим меньшим. На этот раз крысам. Mindscape планирует в конце этого года выпустить игру под названием Rat Attack ("атака крыс" или "крысиная атака", кому как больше нравится).

Добрая игрушка о героях

Несмотря на тревожное название, игра будет незатейливой аркадкой в стиле диснеевских мультиков. Никакого чрезмерного насилия и выпускания кишок. Сплошные кошки-мышки.

Восемь котов занимаются истреблением маленьких подлых крыс, заполонивших планету. За серыми полчищами грызунов стоят две очень важные и совершенно шизофренические персоны, которые из чистой прихоти собираются уничтожить наш мир (дело, в общем, обычное). Вы, как представитель прогрессивной части мира и как кот, должны разрушить их коварные планы. Вперед!

Благодаря славному режиму multiplayer вы сможете прихватить с собой еще троих хвостатых товарищей. Всего же на выбор вам предоставят 8 котов, отличающихся мастью и повадками. Прохождение с каждым из них будет иметь свои особенности.



Несколько слов об истреблении

Уничтожать крыс в Rat Attack можно различными методами. Можно давить, глотать, а можно выбрать и что-нибудь более изысканное. Вот несколько способов расправы над грызунами:

1. "Рисуем " вокруг крысы огненное кольцо, чтобы она издохла от угара. Если жертве удастся дотронуться до огня прежде, чем кольцо будет замкнуто, ничего у вас не выйдет и придется начинать заново.

2. Для любителей технических приспособлений: ловим крысу и суем ее в черный-черный аппарат под названием "Destructor". Бр-р-р! Мурашки по коже!

3. Используем крысоловки. Обратите внимание, не крысобойки! Приманкой для крыс почему-то будут драгоценности (видно, разработчики перепутали крыс с воронами). В каждую крысоловку влезает 20 противников. А на каждый уровень дается по три крысоловки. Арифметика простая, однако!

4. Самый великолепный способ: посадить где-нибудь на видном месте провокатора, переодетого в симпатичную крысу-самку. Через полчаса прибегает толпа возбужденных самцов. Никаких проблем: собираете их по одному и в расход! Только провокатора надо куда-нибудь повыше посадить, а то, не ровен час, допрыгнут. Поминай его тогда "с букетиком скромным под скорбные звуки".

5. Этот способ оценят фанаты головоломок и всяких советов/подсказок, которые мы иногда публикуем в журнале. Ловите пять крыс разных видов. Одновременно сажаете их в ваш "Destructor" и тут же превращаетесь в Металлического Кота! Кинг-Конг от зависти окочурится.

Кроме этих замечательных приемов, у каждого кота будет свой особый способ отсылать грызунов на тот свет. Вот краткие характеристики героев:

- Робинзон — крутой котик, увлекающийся боксом.
- Манкс — помоечный оборванец с когтями, отточенными в уличных боях.
- Хаи Джинкс — специалист по кунг-фу. Последователь Брюса Ли.
- Спарки — раньше работал на ведьму. По всей видимости, разбирается в черной магии.
- Смоки (то бишь Дымка или Дымок) — кот-боевик, вооруженный самым современным оружием.
- Муффи Дюпонт — сексапильная дамочка. По некоторым сведениям, когда-то заключила сделку с дьяволом.
- Перл — котяра на роликах.
- Атомикат — мутант, появившийся в результате утечки радиации.



Крыс в игре, по всей видимости, тоже будет много. Крысы с котоловками, крысы-мутанты, просто агрессивные крысы и летучие крысы-вампиры. Для каждого вида вам придется подобрать особый, наиболее эффективный способ уничтожения. Кроме того, ваши успехи будут зависеть от количества набранных в процессе игры очков.

Еще одно "но". В Rat Attack, кроме крыс и котов, будет еще огромный бульдог Беннет. Вот с такими зубами! В начале каждого уровня он будет мирно похрапывать где-нибудь в уголке, однако подлые грызуны приложат все усилия, чтобы его разбудить. И сохрани вас Господь, если они своего добьются!

Sony пьет шампанское и кидается консолями

Аттракцион невиданной щедрости

Компания Sony вот-вот продаст в Соединенных Штатах десятимиллионную PlayStation и хочет с грохотом и треском отметить это радостное событие, раздарив озолотившим ее американцам 100 своих консолей и 1000 аналоговых контроллеров dual shock. Для участия в бесплатном розыгрыше жителю Соединенных Штатов достаточно заполнить форму на сайте Интернета или отослать организаторам конкурса почтовую карточку.

Особая прелесть конкурса заключается в том, что корпуса всех разыгрываемых в нем консолей и контроллеров будут сделаны не из серой, а из голубой пластмассы, которая, по обещаниям Sony, никогда не станет использоваться для производства обычных, "конвейерных" PlayStation.

Счастливчик сможет запереть свое халявное приобретение в шкаф, а затем, спустя много лет, показать коллекционную модель внучатам. Эх, ребятки! А ведь не зря жизнь-то прожита!

Кстати, в Интернете уже вовсю публикуются советы типа: "Как получить голубую PlayStation, не участвуя в ихнем конкурсе". Добрые люди делятся собственным опытом по разборке, ошкуриванию и покраске любимой приставки. Все советы даются в виде подробных пошаговых инструкций.

Удалой Game Boy

Разукрасили мальчика

А теперь небольшая информация по далекой от PSX и N64, но не менее популярной платформе. Все в этом мире рано или поздно становится цветным — даже вода, которая бежит в наших реках. Вот и экран престарелого Nintendo'вского Game Boy скоро заиграет всеми цветами радуги. В результате получится обновленная игровая карта Color Game Boy, которую компания Nintendo собирается выпустить в продажу этим летом.



Впервые Color Game Boy демонстрировался на ежегодной выставке компьютерных игр (E3), которая недавно прошла в Атланте.

Разработанный компанией Sharp Electronics экран будет одновременно отображать до 56 из 32.000 цветов палитры.

Ожидается, что цена на новую игрушку составит около $70.

Консоль, зачем ты мучаешь меня!

Sega Enterprises выпускает Dreamcast

О новой игровой приставке Katana говорили давно. По Интернету ходили неясные тревожные слухи. Поклонники Sega нервничали в предчувствии новых расходов. Поклонники Sony переживали за будущую PlayStation 2. Все были озабочены и теряли вес.

И вот, наконец, свершилось. 21 мая компания Sega Enterprises официально объявила дату выпуска и спецификации своей новой консоли, которая будет называться... Dreamcast!

Да-да, именно Dreamcast, а никакая не Katana, как бы ни хотелось некоторым верить, что они ослышались. Именно Dreamcast, хотя это название, так же, как и логотип нового Sega'вского изобретения, у многих на Западе вызывает стойкое чувство отвращения. Впрочем, дело тут, наверное, в языке и местной рекламе: Dreamcast на английском означает нечто вроде "Радио Мечты", а логотип сильно напоминает изображение с коробки популярного заменителя сахара. Короче, на нашу широту все эти причуды не распространяются.

Можно, наверное, по такому поводу почувствовать себя обделенными, однако от факта никуда не уйдешь: когда дело касается видеоигр, о равноправии приходится забыть. Достаточно посмотреть на даты выпуска продуктов японских компаний в Америке, Европе и самой Японии.

Что касается Dreamcast, то у себя на родине она появится в ноябре этого года, в Соединенных Штатах — осенью 1999, а когда доползет до нас — одному Богу известно.



Спецификации

Билл Гейтс не останется в стороне

Sega Enterprises — не единственная организация, которая трудилась над созданием Dreamcast. Свою скромную лепту в этот проект внесли такие компании, как Microsoft (операционная система Windows CE с поддержкой Direct X), Hitachi (центральный процессор RISK (200 МГц) со 128-битным графическим движком), NEC и Videologic (графический чип Power VR Second-Generation, обеспечивающий скорость визуализации 3.000.000 полигонов в секунду), Yamaha (звуковой процессор и 12-скоростной CD-ROM). Участие в проекте Билла Гейтса хоть и стало поводом к мрачным прогнозам со стороны некоторых наблюдателей (мол, погоришь ты, Sega, как когда-то IBM!), все же имеет одно неоспоримое преимущество: Microsoft Visual C++ 5.0 и Windows предельно упростят трансляцию на новую консоль хитов писишного рынка.

В Dreamcast будет использована так называемая система визуальной памяти (Visual Memory System) — карта памяти и самая маленькая в мире игровая карта со встроенным жидкокристаллическим дисплеем (для этого "мини-Gameboy" в настоящий момент уже разрабатывается первая игра). Вставив VMS в контроллер Dreamcast, игрок сможет программировать неожиданные для оппонентов движения (например, различные комбинации в спортивных играх). Наконец, Visual Memory System позволит сохранять настраиваемые пользователем параметры (состав команды, особенности героя и т.д.) и обмениваться этой информацией с другими игроками.

По-настоящему замечательным новшеством станет встроенный в Dreamcast модем (33.6 Kbps), который позволит пользователям новой приставки играть в онлайновом режиме и устраивать жестокие deathматчи в Интернете. Sega уже занимается созданием специальной сетевой службы игр для своей приставки.

Первой игрой для Dreamcast станет квест D2 от компании Warp.

Выставка в Токио

PlayStation впереди планеты всей

Может быть, новоиспеченная Dreamcast и будет когда-нибудь суперпопулярной платформой, но пока во главе колонны игровых приставок уверенно марширует Sony PlayStation.

Прошедшая в середине марта токийская выставка компьютерных игр (Tokyo Game Show '98) ясно показала, что это утверждение тысячу раз верно.

Непосредственное отношение к PSX имело более 50% представленной на выставке продукции (на 10% больше, чем на токийской выставке в сентябре 1997 года). В то же время присутствие Nintendo, которая является спонсором шоу, сократилось по сравнению с прошлым годом примерно вдвое (с 8 до 4%).

Наибольший ажиотаж среди присутствовавших вызвали стенды Tekken 3 (Namco), Metal Gear Solid (Konami), Parasite Eve и Brave Fencer Musashiden (Square), а также многочисленные подиумы, на которых вытанцовывали устрашающие монстры и симпатичные девушки.

Анализы

Кое-что об объемах продаж

Недавно проведенный анализ японского рынка видеоигр показал, что по уровню продаж Nintendo 64 ползет позади своих основных конкурентов: PlayStation и Saturn. По данным на март 1998 года, Nintendo продала в Стране восходящего солнца только 1.327.507 N64, в то время как там же было реализовано 1.610.222 консолей Saturn и 6.899.809 — PlayStation.

Несмотря на неудачи N64, другое детище Nintendo по имени Game Boy до сих пор в полной мере пользуется популярностью у своего народа. Компании удалось сбыть японским пользователям аж 2.439.811 миниатюрных игровых карт.

Новая компания

Рожденная от именитых родителей

Нмая этого года фирмы Sony Computer Entertainment и Whoopee Camp решили объединить свои силы для создания компании по разработке компьютерных игр.

Исполнительным продюсером новой компании Deep Space Inc. был назначен господин Фуджиуара, президент Whoopee Camp и участник таких заметных проектов, как Makaimura, BioHazard (Resident Evil) и Ghouls and Ghost.

Deep Space Inc. будет специализироваться на создании приключенческих игр (то бишь квестов). На настоящий момент штат компании составляет 20 человек. SCEI принадлежит 50,5% акций, а Whoopee Camp — 49,5%.

Nintendo 64: стратегическая ошибка магната

Снижение цен на картриджи

Загнанная в угол компанией Sony, планомерно захватывающей рынок видеоигр, Nintendo сделала шаг в сторону агрессивной рыночной политики, снизив цены на картриджи для независимых компаний-производителей. В результате разработчики продуктов для N64 смогут более эффективно конкурировать с производителями игр для Sony PlayStation.

В настоящее время наиболее дорогие игры на Nintendo 64 помещаются на чипах ROM объемом 16Мбайт, а менее дорогие — на 8–12 Мбайт чипах. Если раньше производство каждого картриджа на 16Мбайт стоило независимым разработчикам $24.95, то теперь он будет обходиться им в $19.95.

Прошлые снижения цен для компаний-производителей неизменно вели к уменьшению и розничной цены продуктов. Таким образом, игры, выход которых планируется в 1998 году (Banjo-Kazooie, F-Zero X и др.), могут распространяться в розничной торговле по $40–45. Магазинная цена The Legend of Zelda: The Ocarina of Time, первой Nintendo'вской игры на картридже объемом 32Мбайт, составит в этом случае приблизительно $60–65.

Мир компьютерных игр стремительно изменяется. Во времена расцвета Sega Genesis и Super NES (1993) объем картриджа обычно определял качество графики и размер игрушки. Capcom'овский Strider (1 Мбайт) и Street Fighter II (2 Мбайт) наглядно продемонстрировали пользователям, что может дать дополнительный объем картриджа.

Тем не менее, после того как Sony, Sega и 3DO перешли на компакт-диски, такая непосредственная связь между размером, качеством и ценой игр потеряла актуальность. Все, кроме самой Nintendo, стали использовать для распространения своих продуктов недорогие CD объемом в 690Мбайт. Невероятная вместительность дисков, удвоенная за счет использования передовых технологий сжатия данных, позволила разработчикам впихивать в игры огромное количество графики и аудиоинформации. Решение Nintendo продолжить использование картриджей ROM для своей платформы стало основной причиной ослабления ее связей с давними партнерами — Square и Capcom, которые быстро переориентировались на CD и выпустили несколько суперпопулярных игр для PlayStation: Final Fantasy VII, Resident Evil (Bio Hazard) и др.

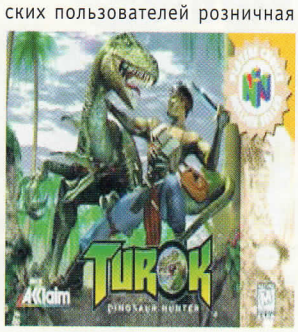
В настоящее время многие игры этих компаний продаются на двух компакт-дисках за ту же цену, что одна игра для Nintendo 64.

В результате Nintendo вынуждена продавать свою продукцию по $4 и более за один мегабайт против 5,5–7 центов, которые берут за тот же объем разработчики игр на CD.

Предпринятое Nintendo снижение цен для производителей картриджей позволит несколько улучшить ситуацию, но не решит главной проблемы.

К настоящему времени больший объем ROM в картридже перестал ассоциироваться у пользователей с лучшим качеством игры и потерял свою привлекательность. Достаточно вспомнить, что 1080° Snowboarding и Yoshi's Story поставлялись на картриджах 16Мбайт, но получили не самые лучшие отзывы критиков и не отличались высокими показателями продаж. В то же время такие игры, как GoldenEye 007 и Diddy Kong Racing (12Мбайт), а также Super Mario 64 и Mario Kart 64 (8Мбайт) несмотря ни на что остаются хитами платформы.

Интересно, что для американских пользователей розничная цена не является важным критерием при покупке наиболее популярных игр для Nintendo 64. Mario Kart 64, Turok: Dinosaur Hunter, GoldenEye 007, Super Mario 64 расходились по $60–70, значительно превышая объемы продаж более дешевых продуктов для PS и N64. Зато цена стала проблемой для компаний, выпускающих менее заметные игры: при вялом сбыте дорогостоящее производство на N64 оказалось для них чересчур накладным. Меры, предпринятые Nintendo, должны частично облегчить положение этих компаний. В то же время следует отметить, что снижение цен на производство картриджей не обязательно приведет к



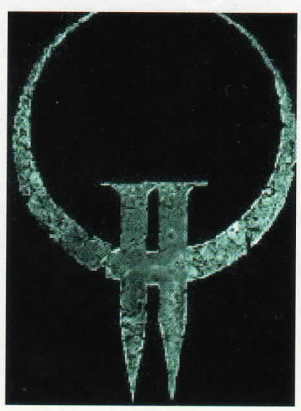


снижению розничных цен на продукты каждого отдельного разработчика. Некоторым производителям будет выгоднее сохранить существующие цены, не увеличивая объемы продаж.

Однако...

Activision на просторах Nintendo

Однако не так уж плохи дела Nintendo, если именитые фирмы стремятся представить на ней свою продукцию. Рынок компьютерных игр расширяется с каждым днем и все больше компаний переходят на одновременное обслуживание сразу всех основных платформ: PC, PSX и N64.



Вот и Activision объявила недавно о своих намерениях начать публикацию игр для Nintendo. Для начала компания собирается познакомить пользователей N64 со своими непревзойденными шедеврами: культовой Quake II (PC) и весьма популярной Nightmare Creatures (PlayStation).

О датах выпуска этих игр Activision обещает сообщить дополнительно. В настоящий момент компания Kalisto, которая разрабатывала Nightmare Creatures для PlayStation и PC, занята созданием Nintendo'вской версии игры, а фирма Aaron Seeler Productions, в свое время успешно импортировавшая на Nintendo первую Quake, приступает к работе над Quake II.

Участие Activision в производстве игр для Nintendo обещает пользователям этой платформы множество приятных новинок. Достаточно вспомнить такие хиты компании, как Time Commando, Blast Chamber, MechWarrior II, Power Move Pro Wrestling, Grand Tour Racing '98, Pitfall 3D, а также новые, но уже успевшие наделать много шума игры: Vigilante 8 и Apocalypse.

Capcom возвращается

И Capcom туда же

Но не одна Activision осваивает просторы Nintendo. В мае компания Capcom сообщила о своих планах начать публикацию собственных игр на этой платформе.

"Мы очень рады, что подписали контракт с Nintendo, и спешим начать выпуск продуктов Capcom на Nintendo 64, — сказал президент компании Capcom Entertainment Билл Гарднер. — Хотя мы не можем назвать игру, которая первой выйдет на этой платформе, я уверен, что любой из хитов, таких как Street Fighter, Mega Man и Resident Evil, мог бы стать потрясающей игрой для N64".

А я милого узнаю по бейсболке

PlayStation в роли кутюрье

Компания SCEA объявила о выпуске своей новой продукции. Правда, на этот раз не игровой. Заядлые геймеры смогут теперь приобретать майки и бейсболки от PlayStation с логотипами любимых игр.

Первая коллекция одежды, которую пока можно заказать только на сайте Sony (www. playstation.com), будет посвящена таким играм, как Twisted Metal 2, Jet Moto 2, PaRappa the Rapper, MLB '99 и другие.

По заявкам радиослушателей

Фантазии продолжаются

Много у компании Square есть RPG хороших и разных, но нет ни одной краше Final Fantasy. И Square никогда не забывает о своем симпатичном детище и, небрежно скинув на своих поклонников какое-нибудь промежуточное произведение вроде SaGa Frontier, ревностно берется за создание очередной части RPG всех времен и народов, и тут уже выкладывается на полную катушку.

Много ли времени прошло с тех пор, как мир потрясло известие о выходе Final Fantasy VII? Всего каких-нибудь полгода! И вот уже Square вновь ошарашивает игроманов: в начале 1999 появится следующая часть игры — Final Fantasy VIII!

Впрочем, спрос в данном случае во много-много раз превышает предложение. Не успев доиграть в Final Fantasy VII, поклонники серии уже донимали Square требованиями в срочном порядке доставить им восьмое чудо света. И добрая старая компания вняла мольбам. Уже в июле этого года, одновременно с выпуском Brave Fencer Musashiden, она представит на суд играющей публики демо-версию FFVIII.



Пока информации о новой игре еще очень мало. Square лишь слегка приоткрывает завесу и рассказывает кое-что о двух героях будущей Final Fantasy:

Laguna Loire — энергичный 27-летний молодой человек с оптимистичным характером и сильно развитым чувством справедливости, который пользуется безграничной популярностью среди своих товарищей. Laguna был когда-то солдатом (и сражался за Отечество), а затем пошел в журналисты и теперь сражается за правду.

Squall Leonhart — 17-летний юноша со шрамом на лбу. Squall представляет собой прямую противоположность Laguna: он замкнут и недружелюбен. По натуре он — волк-одиночка, которого мало что заботит и немногое способно впечатлить. Squall и Laguna жили в разных мирах, но в один прекрасный день их дорожки пересеклись...

Вот и все, что пока известно о героях Final Fantasy VIII. Вскользь упоминалось также о некой загадочной героине, по вине которой Squall и Laguna станут соперниками. Впрочем, все это уже домыслы и предположения.

Все персонажи будут полностью текстурированы и появятся в игре практически в том же виде, что и в демо-видео.

Итак, в начале 1999 года игра должна выйти на японском, а несколькими месяцами позже — на английском языке.

Чан воюет в Конге

Знакомые все лица

Благодаря компании Midway Home Entertainment знаменитый кунгфуист и замечательный комедийный актер Джеки Чан в следующем году появится на PlayStation.

Новая игра под названием Jackie Chan's Stuntmaster (каскадер Джеки Чан) расскажет о борьбе Джеки с бандитами, пытающимися помешать съемкам его очередного фильма в Гонконге.

Пока о Jackie Chan's Stuntmaster известно мало, да и то только общие сведения: в игре будет 12 уровней и полностью трехмерная графика. Выпуск JCS намечен на начало 1999 года.

Возьмем контроллер и смешаем травки

Цвета диктует Resident

Но это еще что. Фирма Game Cave недавно выпустила набор фаната Resident Evil, включающий в себя контроллер Resident Evil и три вида травяного чая. Угадайте, каких цветов? Именно! Красный, зеленый, голубой! Набор продается за $42.95.



Кстати, один из представителей Capcom недавно сообщил, что в недалеком будущем на рынке появятся специальные версии Resident Evil 2 и Resident Evil Director's Cut с поддержкой контроллера Dual Shock. Вот как Capcom заботится о своих отпрысках! Хороший пример родителям.

Кстати...

И PC'шники "фантазируют"

Что же касается "писишной" версии Final Fantasy VII, которая в настоящий момент готовится к выпуску...

Всем известная Yamaha предоставила компании Square (разумеется, не бесплатно) свою уникальную технологию Soft Synthesizer SYXG70, которая позволит любому пользователю PC, даже если в его компьютер не воткнута жизненно необходимая в наши дни звуковая карта, наслаждаться высококачественной музыкой Final Fantasy.

На подходе

VIDEO ИГРЫ

Материалы раздела подготовлены
Модернистом

C: The Contra Adventure 12
Silhouette Mirage 13
Omikron 14
Centipede 15
Ed hunter 16
Abe's Exoddus 17
Rogue Trip 18
Dead Ball Zone 19
Banjo-Kazooie 20



C: The Contra Adventure *Banjo-Kazooie* *Silhouette Mirage*

Abe's Exoddus *Omikron* *Rogue Trip*

Ed hunter

Игра Ed hunter представляет собой довольно обычный action из серии "Стреляй-во-все-что-движется". Конечно, графика в этой игре заслуживает всяческих похвал — все-таки печальный опыт Melt не прошел для группы даром. Все персонажи в игре полностью трехмерны, а небольшое количество модной двухмерной прорисовки придает дизайну некоторый аристократизм.

PlayStation

C: The Contra Adventure 2

Приключения

1 игрок

Карта памяти

Разработчик
Appaloosa
Издатель
Konami

После провала **довольно слабой игры** Contra: Legacy of War, фирма Konami решила сделать ход конем и доказать всем своим недоброжелателям, что **японская школа дизайна** имеет еще достаточное количество пороха в своих дальневосточных **пороховницах**.

Больше эффектов красивых и разных — таков лозунг новой серии боевика под названием Contra. И, судя по всему, ставка на динамизм и разнообразие графики должна оправдаться. Демонстрационная версия игры C: The Contra Adventure внушает если не восхищение, то, по меньшей мере, уважение.

Хорошо забытое старое

Слепое поклонение перед новыми и, на первый взгляд, прогрессивными веяниями может привести к самым неожиданным и малоприятным результатам. Понастроили атомных станций — они начали взрываться, стали возводить огромные дома из стекла и бетона — люди начали страдать депрессиями и мечтать о дикой природе, наделали кучу трехмерных видеоигр — игроки стали жаловаться на отсутствие красочности. Короче говоря, все хорошо в меру. Не надо увеличивать количество сущностей свыше необходимости, говорил средневековый английский философ Уильям Оккам. И вот, к исходу второго тысячелетия, умные люди из Konami решили, наконец, прислушаться к его словам.

...ЭТОГО ОДИНОКОГО ИГРОКА РАЗРАБОТЧИКИ ОКРУЖИЛИ МАКСИМАЛЬНЫМ ВНИМАНИЕМ...

C: The Contra Adventure, которая должна появиться на прилавках в августе этого года, представляет собой новый вариант хорошо знакомой игры, выполненный, однако, на основе абсолютно новой дизайнерской концепции. На сей раз авторы решили совместить классическую двухмерную графику с модернистским 3D engine'ом. Художники из Appaloosa намерены собрать в новой игре все лучшее, что только есть в современном компьютерном дизайне. По моему мнению, C: The Contra Adventure вряд ли войдет в число бессмертных шедевров, однако в этом нестандартном adventure есть много свежих и интересных идей.

Разработчики использовали два вида графики: статический вид сбоку, как в Contra: Legacy of War, и динамический панорамный режим, как в Tomb Raider. При этом многочисленные уровни игры представляют собой удачную комбинацию полигонов и двухмерных рисованных объектов. Общий стиль игры очень хорошо сочетается с действием. Главный герой бежит по разнообразным индустриальным мирам, уничтожая по пути всех враждебных ему существ и разрушая всякого рода постройки. Беги и стреляй, ведь великий Рха-Лагхун создал гуманоидов, а бластер системы Рейли-Джонсона сделал их равными...

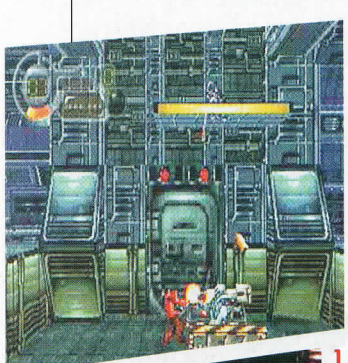
Pro et Contra

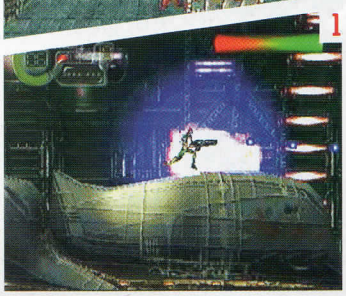
Итак, на первый взгляд C: The Contra Adventure кажется совсем даже неплохой игрой. Выглядит вроде хорошо, играть в нее весело, а сюжет мало чем отличается от Contra: Legacy of War. Однако недостатки у этой игры есть, причем довольно существенные.

Многие adventure страдают определенной затянутостью, которая может погубить любую, даже самую замечательную игру. К тому же, игры из серии Contra пользовались заслуженной популярностью за хорошо реализованный multiplayer, а в C: The Contra Adventure этот режим полностью отсутствует. Возможно, в будущем Appaloosa доработает свой новый продукт и все-таки вставит туда multiplayer, однако до выхода игры осталось всего пара месяцев, а в последней demo-версии предусмотрена поддержка только для одного игрока.

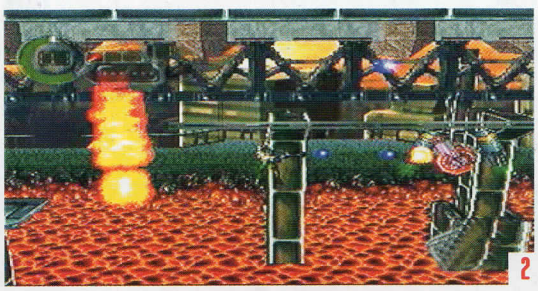
Несколько утешает тот факт, что этого одинокого игрока разработчики окружили максимальным вниманием, включив в C: The Contra Adventure тренировочный уровень. Это полезное добавление поможет вам довольно быстро разобраться с управлением, которое на этот раз оказалось довольно непростым. Так что во всем есть свои плюсы и свои минусы.

А это они передрали у Ханса Руди Гигера





1



2



3

1 Надо спешить. Они вас заметили 2 Если погибать, то живописно 3 Немного adventure в холодном action'е

Silhouette Mirage

Action Аркада

1 игрок

Карта памяти

Разработчик
Treasure
Developing
Издатель
Working Designs

Те из читателей, которые интересуются японскими релизами для Saturn, безусловно, знакомы с этой игрой. Silhouette Mirage является одной из редких видеоигр, которые были перенесены с этой платформы на всеми нами любимую PlayStation.

Редкий игрок откажется от качественной аркады — именно на этой слабости и решили сыграть разработчики из Treasure Developing, которые клятвенно обещают уже в середине осени представить на суд общественности свой новый продукт. Игра будет простой, но красивой. Нас ждет много ярко раскрашенных бонусов и злых врагов, которые, как обычно, будут кусаться и кидать в героя всякий хлам. А что, собственно, вы хотите от аркады?

Смертоносные цветные облака

Если кто помнит игру Gunstar Heroes, то вид Silhouette Mirage вызовет у него сентиментальные ностальгические воспоминания. Да, эта игра вполне могла бы называться Gunstar Heroes 2, тем более что разрабатывала ее та же компания. Но, видимо, Working Designs не является поклонницей сиквелов, потому что по официальной версии Silhouette Mirage не имеет ни малейшего отношения к своему предшественнику. Что ж, оставим это утверждение на совести наших дальневосточных друзей, тем более, что видеоигры — это не Курильские острова, и здесь можно проявить некоторую снисходительность, к тому же двухмерные аркады редко бывают хитами. Впрочем, Silhouette Mirage вполне может стать исключением из правил.

СЛОЖНОСТЬ SILHOUETTE MIRAGE ИЗМЕНЯЕТСЯ ПО СИНУСОИДЕ.

Сценарий игры несложен: двухмерный персонаж бегает по миру, наполненному живописными мультипликационными злодеями. По ходу развития сюжета, главный герой получает все новое оружие и увеличивает свои деструктивные способности, которые, впрочем, проявляются в невинном метании всяческих блестящих предметов. При попадании орудия в противника, вокруг бедняги возникают цветные облака и яркие вспышки, после чего он скоропостижно гибнет. Эффект, знакомый с раннего детства. А если в него добавить еще пять унций фэнтэзи, щепотку высокотехнологичной графики и ложку-другую хорошего звука, то полученная смесь может взбодрить любого поклонника аркад.

Киберсказка

Как всегда, почести и награды достанутся разработчикам и издателям, а вот маленький человечек в синем плаще по их милости должен будет ходить по темному и опасному лесу. С другой стороны, лес не такой уж и темный, а монстры не такие и ужасные. Основное качество современных двухмерных стрелялок — это их безобидность. Так что новая аркада с названием, достойным ролевой игры, может стать прекрасным развлечением как для детей, так и для взрослых.

Живописный дизайн и добрая фантазия авторов создают атмосферу красивой сказки, которая так хорошо смотрится на PlayStation. Silhouette Mirage является результатом долгого труда. Текстуры много раз переделывались и дорабатывались, а герои, которые были взяты из Gunstar Heroes, подверглись небольшим, но заметным изменениям.

Определенные изменения претерпел также и сам стиль игры. По мере прохождения уровней, сложность задач возрастает, причем обретаемые вами способности упрощают процесс изничтожения врагов. Так что сложность Silhouette Mirage изменяется по синусоиде, все время оставаясь на более или менее приемлемом уровне. По-моему, это верная позиция, ибо ничего так не раздражает, как слишком сложные моменты аркадной игры.

Выше прыгнешь — дальше будешь

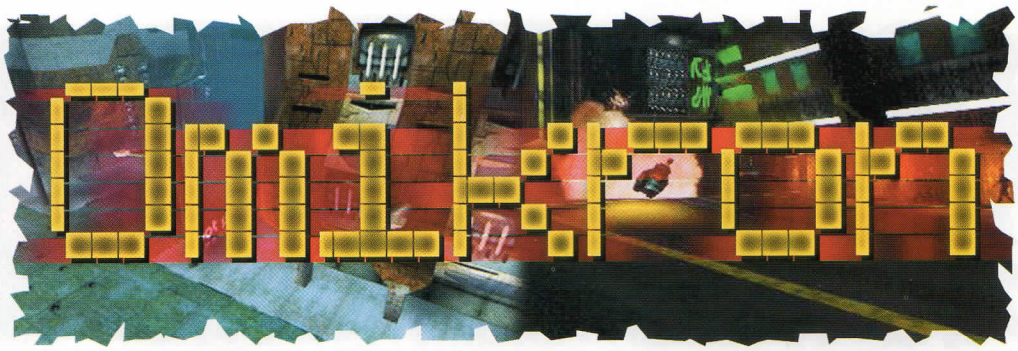




1 А это и есть тот самый пресловутый мираж 2 Штука непонятная, но весьма живописная
3 Настало время метать блестящие предметы

PlayStation

Omikron



Продюсерам из фирмы Eidos Entertainment всегда был свойственен хороший вкус. Игры, издаваемые этой компанией, отличаются прекрасной графикой и отличными сценариями, в которых используются весьма нестандартные, я бы даже сказал эстетские, сюжеты.

Приключения

1 игрок

Карта памяти

Разработчик
Quantic Dream
Издатель
Eidos Entertainment

В новой игре, которая носит красивое и непонятное название Omikron, Eidos также не отступил от этой доброй традиции, совместив полностью трехмерную графику с лихо закрученным сюжетом. И, что приятно, в этот раз заказ на разработку игры получила компания, расположенная не за океаном, а всего-навсего по ту сторону Ла-Манша. Европейская интеграция, однако.

Экзотический Омикрон

Когда мы назвали жанр игры аркадой, то несколько упростили ситуацию — ее продюсер Том Маркс указал, что игра является сплавом жанров — таких, как аркада, приключения, драки и головоломки. Разработчики решили в типично Eidos'овском стиле объять необъятное и создать нечто действительно неповторимое. Надо отметить, что во всех своих последних играх они с успехом добивались этой непростой цели. Конечно, лучшее — враг хорошего, и переусложненность игры может зачастую привести к неожиданно плачевному исходу. Но Eidos считает, что из хороших составляющих нельзя получить плохой результат.

...В ЭТОЙ ИГРЕ НЕТ БУТАФОРИИ.

Итак, англо-французская продюсерская команда предлагает вам совершить виртуальное путешествие в таинственный город Омикрон, который в значительной степени напоминает Готем — родину Бэтмена. Экзотики ради, сценаристы решили поместить Омикрон в другое измерение и населить древним, изначальным злом, которое пытается пробудиться, но почему-то не может. Слуги тьмы, чтобы вернуть эту силу к жизни, занимаются похищением душ. Главный герой пытается всеми возможными методами повлиять на негодяев.

Сразу хотелось бы отметить необыкновенную свободу передвижения. Вы можете бродить по довольно большому городу сколь угодно долго, заходить в каждую дверь, гулять по всем улицам и заводить разговор с любым горожанином, — в этой игре нет бутафории.

По мере развития вашего приключения, появится возможность вволю пострелять из лазерного ружья, покататься на антигравитационном автомобиле и испробовать свои силы в рукопашном бою. Разработчики утверждают, что зрелищность схваток будет находиться на уровне Tekken 2. В это, конечно, сложно поверить, однако, судя по всему, качество трехмерной графики в поединках будет действительно довольно высоким. Особенно если учесть, что для съемок Motion Capture разработчики пригласили нескольких чемпионов мира по восточным единоборствам.

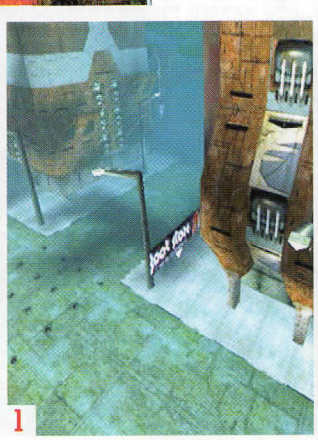
Еще одним интересным новшеством явилось использование в игре логической системы IAM, которая предлагает несколько вариантов поведения вместо одного. К примеру, запертую дверь можно не только открыть ключом, как это делается в большинстве adventure, но и взломать, выбить, а также телепортироваться сквозь нее. Отлаженная система внутренних логических связей позволяет найти несколько выходов из любого положения, что в значительной мере увеличивает динамичность игры.

Универсальная игра

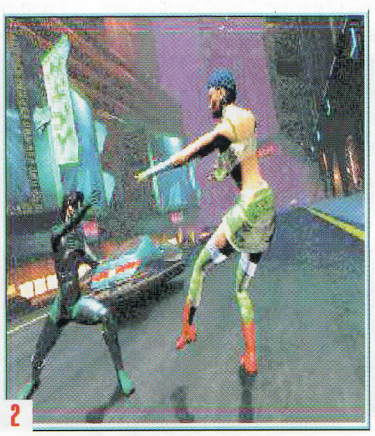
Omikron оказался странным смешением всех жанров, этакой универсальной игрой нового поколения. Кстати, в разработке присутствуют еще и RPG-элементы: ваш герой сможет продавать и покупать различные предметы в специализированных магазинах. Так что же это — новая веха в истории видеоигр или очередная не очень удачная разработка, перегруженная излишними деталями? Не будем торопиться с выводами. Выпуск Omikron был перенесен с мая на октябрь, что говорит либо о каких-то сложностях, либо о новой находке, которую авторы сочли необходимым немедленно реализовать. Будем надеяться, что все работы завершатся к намеченному сроку, и в середине осени мы сможем, наконец, получить ответы на все наши вопросы.

Темные силы заполонили Омикрон





1



2

1 Мертвые кварталы обреченного города
2 Справедливость с крепкими кулаками

Centipede

Centipede Centipede Centipede Centipede Centipede Centipede Centipede Centipede Centipede

Приключения

1 игрок

Карта памяти

Разработчик
Hasbro Interactive
Издатель
Hasbro Interactive

***Выпуск ремейков** старых игр стал в последнее время делом популярным и даже модным. **Производители видеоигр** в срочном порядке дорабатывают и переделывают все свои издания, которые в свое время пользовались более или **менее заметным успехом**.*

Вот и Hasbro Interactive решила не выступать в качестве белой вороны и объявила о выпуске новой версии своей антикварной игры Centipede. В современном варианте этот продукт отличается от своего предшественника, как последняя экранизация "Ромео и Джульетты" от шекспировского оригинала: сюжет вроде тот же, герои те же, но общего между ними не слишком много.

Сага о безумных многоножках

Один раз в столетие над тихой и мирной страной, в которой обитает Маленький народец, нависает грозная опасность. Звезды образуют между собой зловещие аспекты, восходит темная луна и затмевает собой солнце. Королева многоножек объединяет под своими знаменами массу разнообразных насекомых, и вся эта грозная армия неожиданно и беспричинно атакует город Маленького народца.

У ВАС НЕТ ПРАВА НА ПРОИГРЫШ!

Крошечные человечки — существа по натуре очень мирные, все как один — пацифисты и вегетарианцы. Однако даже самый закоренелый пацифист возмутится, когда на его родной дом обрушится армия насекомых, предводительствуемая многоножкой. Поэтому эти маленькие поборники высоких технологий разработали специальный аппарат, именуемый The Shooter, который служит исключительно для отражения грозных атак взбесившихся насекомых. Раз в столетие патриархи достают магический Жезл Выбора, который должен указать героя, способного спасти их мир от разрушения. В прошлом выбор постоянно падал на храбрейших воинов и мудрейших ученых, однако на сей раз Жезл Выбора указал на городского счетчика бобов по имени Уэлли. Бедного парня загружают в крылатый и тяжеловооруженный The Shooter и отправляют на бой с многочисленными врагами.

Согласитесь, что новый сюжет мало чем отличается от предыдущей версии этой игры. Зато его воплощение является результатом использования новых графических технологий.

Аркадный режим в Centipede напоминает сильно улучшенный старый engine, однако добавление большого количества трехмерных элементов и безупречно сделанные текстуры выгодно отличают его от предшественника. Абсолютно новым по сравнению с предыдущей версией является то, что в Centipede введен некоторый элемент adventure. Уровни стали миссиями, которые вам необходимо выполнить для освобождения вашего родного народа от тысяченогих агрессоров. Вы должны будете сражаться на холмах и полях, в лесах и городах — весь этот ярко раскрашенный трехмерный мир обратится против вас. Но иначе не спасти Маленький народец, у вас нет права на проигрыш!

Поле битвы за демократию

Видеоигры как орудие демократии

Чтобы спасать мир с наибольшим комфортом, выбирайте самый удобный для себя вид: сверху, сбоку, из-за приборного щитка своего модернистского летательного аппарата и вообще с любой другой стороны. Как сказал Дэйв Уэллс, главный дизайнер Centipede: "Конечно, большинство игроков выберет популярный сейчас вид сверху и сзади, однако картина с высоты птичьего полета, по моему мнению, является гораздо более прогрессивной, потому что позволяет вам одновременно наблюдать за большим количеством целей. В любом случае, каждый выбирает то, что ему больше подходит". Похвальный демократизм, правда?

В общем, в конце этого года нас ждет встреча с очередной качественной стрелялкой, которая должна пробудить в вас тягу к совершению добрых дел и защите своих друзей от многочисленных свирепых злодеев.



1 Многоножки одержали тактическую победу
2 Психическая атака: кто свернет, тот проиграл

PlayStation



Action

1 игрок

Карта памяти

Разработчик
Synthetic Dimensions
Издатель
Synthetic Dimensions

Iron Maiden всегда была одной из немногих хэви-металлических групп, которая проявляла самый живой интерес к компьютерным играм. Примером может служить с треском провалившийся проект под названием Melt, который заглох, так и не дойдя до конечной стадии разработки.

Ведь первый блин чаще всего бывает комом, и британские монстры рока решили учесть былые ошибки, подойдя к созданию игры как к очень и очень серьезному делу. Они предложили компании Synthetic Dimensions сделать новую сагу об инфернальных приключениях монстра Эдди. Те с радостью согласились, и результатом этого сотрудничества должна стать игра Ed hunter.

Денег не бывает слишком много

Что надо сделать для того, чтобы созданная вами игра имела большой и шумный успех? По мнению умных парней из Iron Maiden, перво-наперво надо выпустить огромное количество маек с изображением главных персонажей и большими надписями Ed hunter спереди и сзади. Потом имеет смысл снять клип The angel and the gambler, изготовление которого стоит более миллиона фунтов стерлингов, где во всех сценах присутствуют виртуальные герои из игры. И, наконец, стоит выпустить альбом, посвященный видеоигровой тематике, а назвать его как-нибудь по-кибернетически, например Virtual Eleven.

АНГЛИЙСКИЙ ДЖЕНТЛЬМЕН ВСЕГДА ПРЕДПОЧТЕТ ФУНТ СТЕРЛИНГА ФУНТУ ЛИХА.

Конечно, возникает резонный вопрос, имеет ли смысл выпускать саму игру, ведь денег уже и так собрано вполне прилично. Но зачем огорчать своих поклонников, ведь подобного рода необязательность может существенно повлиять на имидж группы. Нет, неприятности — это лишнее. Настоящий английский джентльмен всегда предпочтет фунт стерлинга фунту лиха, так что на этот раз все, вроде бы, идет по заранее намеченному плану.

Выпуск игры, как любезно сообщил нам Павел Рабинков, один из издателей популярного альманаха Up the Irons, намечен на середину лета. Ed hunter — это искатель приключений, который охотится за Эдди, преследуя зловещего монстра на темных улицах Лондона и в мистических лабиринтах египетских гробниц. Чем-то напоминает охоту на Снарка, не правда ли? Однако главная изюминка игры заключается в том, что дизайн каждого уровня разработан на основе рисунков с обложек различных альбомов Iron Maiden.

А их непременный персонаж, зомби-мутант по кличке Эдди, традиционно красуется практически на каждой пластинке. Вот и в игре Ed hunter этот старый персонаж присутствует во всех своих основных инкарнациях: он предстанет перед вами в виде рассыпающейся мумии, киборга-убийцы, закованного в цепи безумца и даже того незатейливого мертвеца с топориком, каким он был на обложках ранних дисков.

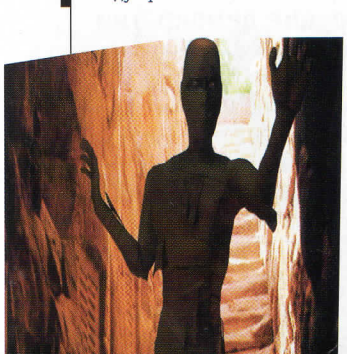
Вот обрадовался бы Лавкрафт...

Игра Ed hunter представляет собой довольно обычный action из серии "Стреляй-во-все-что-движется". Конечно, графика в этой игре заслуживает всяческих похвал — все-таки печальный опыт Melt не прошел для группы даром. Все персонажи в игре полностью трехмерны, а небольшое количество модной двухмерной прорисовки придает дизайну некоторый аристократизм.

Конечно, охота на Эдди отдает некоторой патологичностью, но Iron Maiden давно уже стали классикой жанра, а значит, и патологичность их монстра тоже в некоторой степени может быть названа классической. Остается отметить, что все звуковое сопровождение игры было записано (естественно!) группой Iron Maiden, причем вокальные партии исполняет их сравнительно новый вокалист Блейз Бэйли.

Ed hunter относится к разряду тех редких игр, которые могут быть интересны не только поклонникам продюсирующей группы, но и простым смертным. Скоро нам предстоит узнать, насколько хорошо старые металлисты могут выступить в роли со-разработчиков видеоигр. Ведь делом-то заняться никогда не поздно!

Зловещая тень медленно спускалась по каменным ступенькам. Между прочим — это вы





1 И этот дохлый червяк — символ супергруппы?! 2 Эдда во всей своей неподражаемой патологичности
3 На его лице отражается напряженная работа мысли

PlayStation

Abe's Exoddus

Action Приключения

1 игрок

Карта памяти

Разработчик
Oddworld Inhabitants
Издатель
GT Interactive

Герой вернулся — да здравствует герой! Эйб, персонаж, по своим интеллектуальным и моральным качествам сравнимый разве что с Земляным червяком Джимом или легендарным Клейменом из столь приглянувшейся одному нашему читателю игры про пластилиновых обезьян, снова готовится потрясти мир своими фантастическими приключениями.

Старые враги не дремлют: они залечили раны и заточили свои кривые ножи. Трепещите, глюкконы! Ваш извечный противник выходит на тропу войны.

Глюкконский беспредел

Вряд ли кто-нибудь будет спорить с тем, что Abe's Oddysee была отличной игрой. В меру абсурдная, в меру серьезная, эта разработка американских программистов стала настоящим хитом сезона. А главный персонаж — непонятное, но крайне умильное существо по имени Эйб — внушил тысячам игроманов самые горячие симпатии.

Как это ни удивительно, разработчики вовсе не намеревались делать этого славного парня основным героем в планируемой к выпуску серии игр под общим названием Oddysee. Новая игра из этого сиквела называется Munch's Oddysee, а повествует она о приключениях огромного и страшенного зайца Мунка, однофамильца известного норвежского художника-экспрессиониста.

ПРИ ЭТОМ НЕ ЗАБЫВАЙТЕ О ЗЛОБНЫХ ГЛЮККОНАХ...

Веселящий газ — оружие гуманных мудоканов



1



2

1 Крутой Эйб — правосудие по-мудокански
2 В таких условиях эти бедняги готовят Душештормительное Варево

Но мнение народа все-таки вносит свои коррективы в планы разработчиков, что, согласитесь, приятно. Теперь Эйб станет настоящей суперзвездой, героем целой саги о своих мистических приключениях в стане мудоканов и глюкконов. Почему мистической? Коварные глюкконы совсем обнаглели, и начали (страшно сказать) раскапывать могилы древних мудоканов и вытаскивать оттуда их кости.

Возникает резонный вопрос: зачем взрослому и психически здоровому глюккону совершать подобное варварство? Ну, во-первых, каждый глюкон по натуре — настоящий варвар, а во-вторых, из костей мудоканов изготовляется Душештормительное Варево, любимый напиток глюкконов. "Пришел король глюкканский, безжалостный к врагам, согнал он мудоканов к скалистым берегам..." — глюкконы не удовольствовались одним грабежом старых могил, эти сатрапы поработили вольных мудоканов и заставили несчастных работать на заводах по изготовлению Душештормительного Варева.

Психотерапия по-мудокански

Делегация духов пришла к своему собрату Эйбу просить о защите. Конечно, ему единственному под силу совершить такой великий подвиг. Опасности подстерегают играющего со всех сторон: глюкконы спят и видят Эйба закованным в тяжелые кандалы, а от хороших, но депрессивных мудоканов можно ожидать любого безумства. Однако Эйб оказывается тонким психологом и может исправить настроение даже самому унылому сородичу. Для этого вам надо будет обращать внимание на ауру этих существ: если энергетическое кольцо мудокана излучает красное сияние, то с ним все в порядке, если же синее — то его срочно надо морально поддержать.

Эйб подбадривает мудоканов не хуже, чем Пеппи Длинныйчулок из книжки Астрид Линдгрен подбадривала свою тетушку. Подойдите к печальному мудокану, похлопайте его по плечу и скажите пару теплых слов, — он изменится на ваших глазах. Во взоре бедняги появится оптимизм и вера в завтрашний день. При этом не забывайте о злобных глюкконах, и тогда ваша миссия будет иметь все шансы на успешное завершение.

Все эти нелегкие манипуляции вам предстоит провести в замечательном трехмерном мире, наполненном отлично прорисованными персонажами и множеством разного рода сюрпризов. Вообще, графика в этой игре находится на очень высоком уровне. Задний план выглядит просто чудесно, а специально доработанный скроллинг делает все движения исключительно реалистичными. Остается дожидаться осени, когда Oddworld Inhabitants завершат, наконец, работу над этой adventure, а мы сможем помочь маленькому Эйбу спасти свой народ от безжалостных поработителей.

PlayStation

ROGUE TRIP



Скрежет тормозов, визг шин, скрип амортизаторов... Огромный грузовик резко тормозит на обочине дороги, из окошка кабины высовывается рука с автоматом — и несколько припаркованных у бензозаправки седанов с грохотом взлетают на воздух.

Action Приключения

1-4 игрока

Карта памяти

Аналоговый контроллер

Разветвитель

Разработчик
SingleTrac
Издатель
GT Interactive

Грузовик разворачивается и начинает быстро набирать скорость, а то место, на котором он только что стоял, накрывает волна пламени от взорвавшейся заправочной станции... Миссия выполнена, теперь осталось добраться до условленного места и получить свои честно заработанные деньги. Порох должен быть сухим, а ружье — хорошо смазанным — таков лозунг сухопутных пиратов из новой игры Rogue Trip, которая должна появиться на прилавках в октябре текущего года.

Rogue Trip vs. Twisted Metal

С первого же взгляда на Rogue Trip у вас может возникнуть странное ощущение, что вы уже где-то видели эту игру, несмотря на то, что работа над ней выполнена еще только на 60%. Это смутное дежа вю преследует вас до тех пор, пока вы не узнаете, что разработчик игры, фирма SingleTrac, до недавнего времени являлась неотъемлемой частью компании Sony. Именно их программисты и продюсеры создали такие замечательные игры, как Jet Moto, WarHawk и, конечно, Twisted Metal, фактическим продолжением которой и явилась Rogue Trip. Конечно, Sony отобрала у ренегатов все мыслимые и немыслимые права на ранее изданные игры, оставив гордым и независимым SingleTrac только лишенные многих важных элементов engine'ы и нескольких талантливых программистов, не связанных контрактными обязательствами.

...АВТОМОБИЛЬ МОЖНО ПРИ ЖЕЛАНИИ РАЗНЕСТИ НА МЕЛКИЕ КУСОЧКИ...

Несмотря на такие жестокие репрессии, маленькая фирма не разорилась, а, наоборот, стала уверенно и стремительно развиваться. Первым результатом ее бурной деятельности как раз и должна явиться игра Rogue Trip, сделанная на основе существенно доработанного engine'а от Twisted Metal 2. В новой игре разработчики использовали все лучшее, что было в Twisted Metal, добавили туда множество новых сценариев и поддержку для игры вчетвером через разветвитель. Кроме того, Rogue Trip отличается высокой интерактивностью.

Интереса игре добавляет разветвленная система power-ups, известных среди игроков как "апгрейды" или "полезные бонусы". Power-ups представляют собой различные устройства и боеприпасы, которые вы получаете в качестве трофеев после нелегкой победы над серьезным противником. Зато если они все-таки попадут в ваши руки, то следующий бой будет для вас гораздо менее хлопотным.

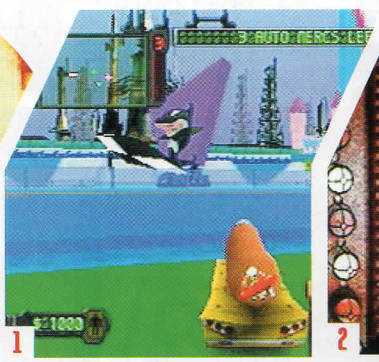
Очень разнообразят игру и всякие мирные миссии, за которые, тем не менее, вам могут заплатить весьма приличное вознаграждение. Например, одним из ваших заказчиков может стать турист, желающий сделать живописные снимки отдаленных лесов. Вы спокойно, словно профессиональный таксист, доставляете этого парня в нужное место, а он в свою очередь щедро расплачивается с вами за эту немудреную услугу. Все тихо и спокойно, никакой стрельбы и насилия. Кроме того, на вырученные деньги вы сможете существенно пополнить свой арсенал.

Конкуренция как двигатель прогресса

Как видите, Rogue Trip представляет собой сильно улучшенный вариант довольно старой, но все еще популярной игры. Хорошая трехмерная графика и высокая частота смены кадров делают дебютный продукт SingleTrac вполне достойным action'ом на четырех колесах. Предстоящий выпуск этой игры в достаточной мере смешал карты Sony, которая готовится выпустить полностью официальную Twisted Metal 3 только в начале следующего года. Да, небольшие, но агрессивные компании вполне могут потеснить на рынке видеоигр огромных и консервативных флагманов. Что ж, конкуренция, в конечном счете, приводит к улучшению качества, а нам только этого и надо.

Сухопутный пират





1



2

1 О, где же вы, милые апгрейды?

2 Ну и темные же личности эти таксисты

DEAD BALL ZONE

Action Спорт

1 игрок

Карта памяти

Разработчик
Rage
Издатель
GT Interactive

Развенчание старых истин было модным занятием во все времена. На сей раз GT Interactive решили опровергнуть расхожий лозунг "О, спорт, ты — мир!".

Спорта в Dead Ball Zone много, а мира нет и в помине. Индустриальная эра накладывает свой отпечаток даже на такую святую вещь, как футбол. Эра Ромарио и Рональдо подошла к концу, теперь бал на футбольном поле правят злобные личности, похожие на опустившихся боксеров. Здесь не место старомодной "честной игре", ведь правила у новых спортсменов просты и незатейливы. Мяч на центр поля, бейсбольную биту в руку, кастет наизготовку... Победители получают славу и богатство, а побежденных относят залечивать проломленные черепа.

Футбол-мутант

Задача дэдбольного игрока проста и стандартна: для того, чтобы победить, вам надо всего-навсего загнать мяч во вражеские ворота большее количество раз, чем это удастся вашему противнику. На этом сходство Dead Ball Zone с обычным футболом заканчивается.

ЗАКОНЫ РЫНОЧНОЙ ЭКОНОМИКИ ИСПРАВНО РАБОТАЮТ ДАЖЕ ПОСЛЕ ЯДЕРНОЙ ВОЙНЫ.

Скажите, пожалуйста, как футбольный судья посмотрит на применение игроком бензопилы против вражеского нападающего? А вот дэдбольный арбитр даже не остановит игру. И правильно сделает: бензопила — пустяк, ведь противоположная команда уже поджигает фитили на динамитных шашках.

После Великой Ядерной Катастрофы этот вид спорта стал не просто популярен, он превратился в культ. Каждая из конкурирующих геосфер обзавелась собственной дэдбольной командой, а победа в чемпионате стала значить очень многое. Победитель получал власть.

Количество и эффективность боевых приспособлений напрямую зависит от именитости и финансового положения вашей команды. Чем больше денег вы заработаете, тем больше оружия сможете купить, — законы рыночной экономики исправно работают даже после ядерной войны. К тому же постоянные тренировки приводят к существенному росту профессионализма ваших игроков. Ничего, что сломаны ребра и отбиты почки, зато появился опыт.

Хлеб, зрелища и рок-н-ролл

Да, велика и богата фантазия сценаристов из Rage. Но художники этой же фирмы решили ни в чем им не уступать и создали очень убедительную картину спортивных соревнований далекого будущего.

Дэдбольный зал выполнен в лучших традициях футуристического дизайна: неоновые лампы расцвечивают трибуны в зловеще-красные оттенки, роботоподобные игроки сражаются на узорчатых полях, а лазерные вспышки, знаменующие собой гол, придают соревнованиям вид странного празднества. И все это полностью трехмерно! Нет, я не являюсь фанатичным приверженцем 3D-графики, но вид Dead Ball Zone не вызывает абсолютно никаких сожалений по поводу отсутствия статичных рисунков.

Особое внимание авторы уделили световым эффектам и передвижению камеры. Играющий должен контролировать своего игрока, наблюдать за многочисленными противниками и, что тоже немаловажно, вовремя увидеть цель, иначе тщательно построенная атака элементарным образом захлебнется. Подобная неприятность при игре в Dead Ball Zone полностью исключается, а успех матча целиком и полностью зависит от мастерства человека за геймпадом.

Кстати, мастерство от вас потребуется немалое: по заявлению продюсеров из GT Interactive, играющий имеет возможность проводить целых двадцать различных приемов. Кроме стандартных прыжков и ударов, дэдболисты могут использовать оружие и проводить целые комбо-серии. Так что пока у вас есть еще время до выхода игры, стоит потренироваться на Tekken 3, и тогда в середине этого лета вы ощутите вкус славы непобедимого дэдболиста.

Игра и ее жертвы





1 Точно в девятку! 2 Это не большая микросхема, а маленькое дэдбольное поле
3 Выглядит живописно, но падать на это очень больно

BANJO-KAZOOIE

Action Приключения

1 игрок

Карта памяти

Разработчик Rare
Издатель Nintendo

Честно говоря, я не могу припомнить ни одной игры для видеоприставки, в которой главными героями были бы оборотни. Нет, возможно, эти недобрые существа и фигурировали в каком-нибудь action'е, но все-таки медведь Банджо и птица Казу из новой игры от Nintendo превзошли их по всем параметрам.

Дракула, к примеру, умел превращаться только в летучую мышь, а эти жители леса при необходимости могут преображаться в термитов, моржей, аллигаторов, пчел и, как апофеоз всего, в огромные тыквы. Полезный талант, правда? Вызывают тебя к доске, а ты превращаешься в тыкву и продолжаешь сидеть, как ни в чем не бывало. Какой может быть спрос с бахчевого? Примерно так рассуждают и Банджо с Казу, когда судьба сталкивает их с особо опасными врагами. К категории особо опасных относятся все те злодеи, которые не убегают в панике при виде Банджо-аллигатора. К сожалению, таких в игре будет много...

Кто говорит, что медведи не летают?

Платформа Nintendo 64 славится своей хорошей графикой. Фирма Rare, Ltd славится хорошей графикой своих игр для Nintendo 64. Чувствуете, к чему я клоню? Да, совершенно верно: новая adventure, которая называется Banjo-Kazooie, обещает быть одной из самых красочных игр наступающего лета. Конечно, в ней нет реалистичного насилия или масштабных разрушений. А нужны ли они? Мало, что ли, этого всего в нашей повседневной жизни? Поэтому я, будучи счастливым обладателем семилетнего брата, хочу порекомендовать всем родителям осчастливить своих детей покупкой доброй и красивой игры. Такой, например, как Banjo-Kazooie.

ТАКОЕ ЗЛОВЕЩЕЕ НАЗВАНИЕ АВТОРЫ ВЫБРАЛИ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО РАДИ ПУЩЕЙ ЭФФЕКТНОСТИ.

В этой разработке Rare, Ltd главных героев ожидают многочисленные приключения в живописной стране, наполненной гоблинами, троллями, волшебниками и прочими сказочными персонажами. Главный мир, состоящий, между прочим, аж из 16 уровней, называется тоже по-сказочному, в стиле братьев Гримм: Ведьмина Обитель. Не пугайтесь, никаких ужасных ведьм в игре не предусмотрено, а такое зловещее название авторы выбрали исключительно ради пущей эффектности. Зато здесь есть масса головоломок, которые надо решить, и куча полезных предметов, которые надо собрать.

В Banjo-Kazooie, как и во многих играх последнего времени, предусмотрен тренировочный уровень, на котором играющий сможет испытать свои силы. Причем это будет не скучное и бесполезное времяпрепровождение, а весьма содержательное занятие: на "нулевом" уровне вам предстоит собрать мед, который прибавит один дополнительный пункт к вашему здоровью. К тому же эта тренировка позволит овладеть полезными навыками и научиться новым движениям.

На старте вы можете только прыгать, а ведь в Banjo-Kazooie персонаж в идеале должен постичь секреты двадцати четырех премудростей, от обыденного плаванья до утонченного искусства летать. Впрочем, не все так просто: даже к четвертому уровню вы не разовьете и половины своих потенциальных талантов. Так что запаситесь терпением, оно вам пригодится.

Солнце, воздух и вода

Медведь Банджо не только умен, он еще и замечательно прорисован. Впрочем, графика этой игры заслуживает особого упоминания. Вот, например, ваш герой прошелся по неглубокому ручейку. Знаете, какое шоу сделала из этого обычного события Rare? Когда Банджо ступает в воду, то на поверхности ручья образуются концентрические круги, в солнечных лучах блестят брызги, разлетающиеся вокруг медведя, а когда он выходит на берег, то с его лап стекают маленькие капельки, сверкающие разноцветными бликами. Это всего лишь маленький эпизод, однако именно из таких деталей и состоит игра. А раз она радует нас в частностях, то есть основание считать, что порадует и в целом.

В середине лета у всех наших читателей, являющихся счастливыми обладателями Nintendo, появится реальная возможность убедиться самим во всех вышеописанных радостях новой игры.

Все мы любим сюрпризы



1 Если гоблин вам улыбается, то ему явно что-то от вас надо
2 А это — Банджо в виде аллигатора

Игротека

VIDEO ИГРЫ

Spice World	22	36
Snow Racer	24	38
Bomberman World	26	44
Warhammer:		46
Dark Omen	28	48
Newman/Haas Racing	30	50
Road Rash 3D	32	
X-man vs. Street		
Fighter EX	35	

Kula World
Shadow Master
Lucky Luke
Speedpower Gunbike
Bloody Roar
Deathtrap Dungeon



Snow Racer Shadow Master Kula World

Bloody Roar Deathtrap Dungeon Warhammer: Dark Omen

Road Rash 3D



...Вот когда в наши руки попала эта, одна из самых ожидаемых, игра — работа в редакции замерла на несколько дней. Товарищи из соседних отделов, заходя на огонек, спрашивали прямо с порога: "Неужели это..." Ладно, хватит интриговать и мучить читателя — речь идет о Road Rash 3D. Вам это название ничего не говорит? Только не скажите этого в приличном месте — мягко говоря, неправильно поймут! Можно уверенно утверждать, что все гонки-файтинги берут начало с Road Rash, и вот культовая для настоящих игроманов игра вернулась. За время отсутствия она похорошела, обросла полигонами, продвинутой анимацией и крутыми треками.

PlayStation



Милашки

Музыкальный Симулятор

1 игрок

Карта памяти

1 блок

Разработчик
SCEE

Издатель
SCEE

Модернист

Вот, наконец, они появились и на PlayStation. Теперь ни в реальном, ни в виртуальном пространстве нет ни единой области, где бы Spice Girls не оставили своего следа. Они проникли во все пласты культуры и сферы искусства. Да что там говорить, диск с их записями был положен в специальный контейнер, который наши далекие потомки должны по идее открыть через тысячу лет, если только он к тому времени никуда не потеряется. А содержимое этого контейнера, между прочим, отражает величайшие достижения человечества на сегодняшний день: в металлической коробочке лежит информация о последних информационных технологиях, модель атома ядра и все такое прочее. Вот удивятся-то наши потомки, когда с трепетной осторожностью расшифруют доисторическую технологию записи на компакт-диске и прослушают песню Wannabe!

БЕРЕТЕ ОДНУ ИЗ ДЕВУШЕК И ЗАСТАВЛЯЕТЕ ЕЕ ПРЫГАТЬ ПО КВАДРАТИКАМ...

Так что колоритная пятерка девушек из Великобритании заняла достойное место в системе общечеловеческих ценностей.

Страшненькие, но обаятельные

Новый продукт SCEE нельзя назвать игрой в полном смысле этого слова хотя бы потому, что половину дискового пространства занимает фильм про Spice Girls, богато иллюстрированный фрагментами их выступлений и живописными видеоклипами. Складывается впечатление, что бесхитростные задания в стиле PaRappa the Rapper были вставлены в Spice World только затем, чтобы выдать этот очередной элемент рекламной кампании британской поп-группы за видеоигру. Логика проста: если вы в это играете, то это — игра. Серьезный аргумент, ничего не скажешь. Однако смотреть фильм, записанный в Hi-Fi Stereo с цифровым качеством изображения, было гораздо интереснее, чем, например, перепрыгивать карикатурно изображенной спайс-девушкой с одного квадратика на другой.

Мне очень нравится британ, однако Pulp и Blur занимают в моем хит-параде места неизмеримо выше, чем Spice Girls. Это предубеждение нисколько не испортило мне удовольствия от просмотра кучи короткометражных интервью и мини-фильмов, которые повествуют о нелегкой, но интересной жизни суперзвезд британской сцены. Да, профессионализма им не занимать. Совершать такие головокружительные прыжки в такой чудовищной обуви может далеко не каждый. Один из фрагментов фильма, между прочим, так и называется: "Как вам удается танцевать в сапогах на такой огромной подошве?" — "Легко", — отвечает Виктория Адамс и выдает такую джигу, что ей позавидовал бы сам капитан Морган.

Да, страшненькие они, голоса нет, но зато какие



Милая улыбка Виктории Адамс

1 Что-то недобро они смотрят... 2 Уникальный кадр: скандал во время репетиции
3 Среди поклонников Spice Girls иногда встречаются очень колоритные персонажи 4 Вот они во всем своем великолепии

5 Первые опыты на ниве ди-джейства
6 Деми Мур — любимая актриса Spice Girls
7 Сделайте новый шаг в своей карьере!





Эту девушку я не знаю, но выглядит она очень колоритно

обаятельные! Меня восхищает их умение держаться естественно и уверенно в любой ситуации. Spice World стоит купить хотя бы из-за того, чтобы посмотреть на встречу этих бесшабашных девиц с прогрессивным консерватором принцем Чарльзом. Я так и не смог для себя решить, хотел бы я оказаться на его месте или нет. Скорее всего, нет. Девушки обладают потрясающим умением из всего устроить безумное шоу, и Чарльз при всем своем королевском достоинстве стал всего лишь декорацией на их бенефисе. Впрочем, их выходки были по своей сути очень забавны и безобидны, как и все их творчество.

Как стать звездой

Если говорить о той небольшой части Spice World, которая представляет собой некое подобие видеоигры, то приходится признать, что она гораздо менее интересна, чем короткий, но увлекательный видеофильм. Качество графики невысоко, звук хороший, но особым разнообразием не отличающийся. Девушки, изображенные в гротескно-гофмановском стиле (помните "Щелкунчика"?) с огромными головами и ногами-копытцами, внушают скорее сострадание, нежели любые другие чувства.

Фабула игры состоит в том, чтобы стать суперзвездой. Цель, безусловно, благородная и достойная. Тем более, что, по мнению авторов Spice World, пробиться в элиту шоу-бизнеса не так-то уж и сложно. Надо только сделать пару грамотных ремиксов своих песен, научиться танцевать и выступать перед телекамерой. Spice Girls примерно так и поступили, и теперь считаются самой доходной статьей британского экспорта со времен The Beatles.

Давайте же пойдем по их стопам и посмотрим, каково это — быть суперзвездой. Супергероями мы уже были не раз, это несколько приелось, так что попробуем на сей раз окунуться в море славы, туда, где плавают самые матерые акулы шоу-бизнеса. Для того, чтобы сварить суп из их плавников и занять первые места в мировых попчартах, нам надо сделать несколько весьма незатейливых вещей.

Перво-наперво, стоит несколько осовременить свои старые песенки. Как это сделать, вам объяснит весьма пафосный ди-джей, внешне напоминающий X. P. Voodoo в пробковом колониальном шлеме. Берете одну из девушек и заставляете ее прыгать по квадратикам, символизирующим отрывки из самых известных хитов Spice Girls. Приземляетесь на один квадрат — звучит одна мелодия, приземляетесь на другой квадрат — звучит другая мелодия. Занятие, в принципе, веселое, но однообразное. Минут через двадцать вы чувствуете легкое утомление, а через полчаса вспоминаете, что давно хотели сходить за "Фантой" и вообще, на улице стоит хорошая погода и пора ехать в Парк Победы кататься на роликах. Если же вам все-таки удастся пересилить в себе эти импульсы и продолжить игру, то после звукозаписывающей студии вас ожидает танцпол.

ЛОГИКА ПРОСТА:
ЕСЛИ ВЫ В ЭТО ИГРАЕТЕ, ТО ЭТО — ИГРА.

Бремя убежденных

Будучи старым волком танцпола и бывалым завсегдатаем целой кучи клубов, я, естественно, заинтересовался этой частью игры. Кто знает, может, там окажется что-нибудь интересное, вроде съемок в Ministry of Sound. Нет, ничего интересного там не оказалось. Трехмерная девушка судорожно пританцовывала на смутно-синем фоне, относительно точно подчиняясь инструкциям, которые я подавал ей через посредство геймпада. Интересного мало. Впрочем, убежденным поклонникам Spice Girls игра должна очень даже понравиться. Убежденность — штука серьезная. Если бы разработчики не захотели останавливаться на достигнутом и решили выпускать по видеоигре на каждую раскрученную группу, то, например, про Iron Maiden один мой знакомый купил бы несмотря на отсутствие у него игровой приставки. Кстати, айронмейденовский монстр, танцующий при нажатии кнопок на геймпаде, смотрелся бы очень забавно и колоритно. Так что Spice World — это продукт для вполне определенной части населения, которая клепает бесчисленные сайты про Spice Girls в Internet и собирает вырезки из журналов, посвященные все той же энергичной и жизнерадостной пятерке девушек.

Если вы не являетесь горячим поклонником этой группы, то я не советую вам покупать компакт со Spice World — их клипы и так постоянно крутят по телевидению, а игра в суперзвезд не то что не стоит денег, затраченных на нее, — она вызывает сожаления о столь бесполезно потраченном времени. Spice Girls — это красочное и веселое шоу, полное зрелищных эффектов и безумных выходок. В конце концов, это простые и беззаботные песенки. Так что ученые поступили правильно, положив в капсулу компакт с аудиозаписями этой группы, а не диск со Spice World. Потомки оценят их старания по достоинству.



Spice World

Графика 80%

Звук 80%

Сюжет 40%

Интересность 40%

PlayStation



Спорт

1-2 игрока

Карта памяти

1 блок

Разработчик
Infogrames
Издатель
Ocean

"Здесь вам не равнина..."

Артем В. Безродный

Странно устроен человек. Зимой дрожит от холода и ждет с нетерпением прихода весны, но только растают первые сугробы, как, шлепая по слякоти, с грустью вспоминает о хрусте снега под ногами и надеется, что приход лета наконец-то положит конец этим хлюпающим страданиям... Однако проходит совсем немного времени, и жаркое солнце июня перестает приносить радость. И тогда, прячась в тени листвы, с надеждой смотрит человек в небо — не прольется ли осенней прохладой дождик, а еще лучше того — не выпадет ли вдруг снег...

Можно, конечно, переехать на постоянное место жительства в местность с мягким тропическим климатом или смотаться в разгар лета на горнолыжный курорт. Однако большинству это не по карману, да и из родных мест уезжать что-то не хочется. Так что предлагаю воспользоваться не менее надежным и гораздо более дешевым способом среди пыли и духоты города услышать скрип наста под лыжами, почувствовать леденящий ветер в лицо, ощутить свежесть морозного утра. Для этого достаточно лишь провести пару часов за новой игрушкой Snow Racer, и здоровый румянец, как после лыжной прогулки, вам обеспечен.

ХВАТИТ РАЗМЫШЛЯТЬ, ВПЕРЕД НА ТРАССУ!

Это для вас!

Поклонники здорового образа жизни, фанаты экстремальных видов спорта, любители горных лыж и заядлые сноубордисты — эта игра, несомненно, для вас! Сложные извилистые спуски, крутые повороты, свист ветра в ушах, отвесные скалы, потрясающие прыжки, головокружительные кульбиты и азарт соревнования — вот суть Snow Racer. Но если вы из тех, кто раньше получал удовольствие, катаясь с горок лишь на санках, то теперь у вас есть, пусть всего лишь виртуальная, возможность понять, что такое настоящее удовольствие и для чего существуют горы на белом свете.

В каком режиме катаемся?

В игре представлены три соревновательные дисциплины. Горные лыжи, сноуборд и так называемый Alpine.



Спуск по вертикали









1 Настоящий слалом 2 Такой прыжок новичку не под силу 3 Выручает доска Fisher 4 Что за горизонтом?

5 Затяжной прыжок 6 Еще чуть-чуть и впишемся



Перед крутым спуском

В рамках первого и третьего режима можно посостязаться в скоростном спуске, гигантском слаломе и комбинации, поклонники же классического сноуборда могут попрыгать с трамплина или просто прокатиться на доске в свое удовольствие по крутым альпийским склонам. К слову, трасс в игре предостаточно — целых 15, на все вкусы, есть даже совершенно безумная "ночная" — так что накатаетесь вволю.

Соревноваться можно как с виртуальными оппонентами (режим Championship), так и с реальными в режиме VS, а если захочется — просто с самим собой в режиме Time Attack.

Соревнования в режиме Championship организованы не как в реальных чемпионатах по этим видам спорта, где участники стартуют раздельно и побеждает тот, кто абсолютно быстрее всех проедет трассу и наберет максимальное количество очков за выполненные прыжки, а по стандартному принципу PSX'овских гонок. Все спортсмены, управляемые компьютером, стартуют с солидным гандикапом, на трассе располагается несколько контрольных пунктов, до которых надо доехать за определенное время, а побеждает тот, кто раньше всех пересечет финишную черту.

Еще одно заметное отступление от классических правил: дисквалификация за пропуск ворот в слаломе наступает только после пятой ошибки, а до этого вас просто штрафуют прибавлением дополнительных секунд к времени прохождения трассы. Кстати, это пошло только на пользу игре: не слишком опытному лыжнику или сноубордисту поначалу не всегда удастся проходить трассы по идеальной траектории. В помощь начинающим существует и еще одна интересная опция. На трассе слалома двое ближайших ворот, даже если они загорожены скалой или не видны из-за бугра, подсвечиваются с помощью специальных круглых меток, позволяя тем самым закладывать повороты заранее.

Кто и на чем?

Но довольно забивать голову всякой ерундой и ломать мозги над выбором режима игры, ведь главное в Snow Racer — сумасшедшая скорость, прекрасные горные пейзажи и ни с чем не сравнимое чувство восторга от красивого прыжка на доске или удачно пройденного резкого поворота. Единственное, над чем стоит раздумывать, запустив игрушку, так это над выбором виртуального спортсмена, который будет представлять вас в игре (всего их двенадцать, самых разных как по внешнему виду, так и по характеру — от миниатюрной японской Мальвины до флегматичного австрийца, чем-то смахивающего на папу Карло), а также над выбором экипировки для состязаний.

Любой специализированный спортивный магазин позавидовал бы солидному выбору лыж и досок от таких ведущих производителей, как Dynastar, Nidecker, Dynamic, Burton, Atomic, Original Sin, Salomon, Rossignol, представленных в игрушке.

ГОЛОВОКРУЖИТЕЛЬНЫЕ КУЛЬБИТЫ И АЗАРТ СОРЕВНОВАНИЯ — ВОТ СУТЬ SNOW RACER.

Пора, пора!

Хватит размышлять, вперед на трассу! Подбадривающие зрители, колючий ветер в лицо, строгие судьи... и вниз, вниз — по коварным изгибам спуска вперед к победе.

После первого же поворота появляется чувство, что по склону горы катится не виртуальный гонщик, а едешь ты сам. Прекрасно подобранные ракурсы камеры, технология motion capture, великолепная трехмерная графика и помощь в разработке игры чемпиона мира среди юниоров '96 и чемпиона Франции '97 по сноуборду Бэбса Чарлета делают свое дело. Проходит пара секунд, и ты полностью погружен в атмосферу стремительного спуска с горы.

Но вот очередной трамплин — великолепный прыжок с поворотом на 180 градусов, рукой держишься за край доски, — прекрасный кадр для рекламного ролика.

Впереди маленькая альпийская деревушка, звонит колокол ее церкви, но нам некогда любоваться красотами местности, вперед манит звенящий ветер в ушах, ослепительное солнце в глаза и рваный ритм звукового сопровождения. К реальности возвращаешься только осознав, что лыжник, точно так же влетевший в ограждение трассы на последней Олимпиаде в Нагано, как только что ты, наверняка до сих пор передвигается на костылях.

Закончив спуск, расслабляясь, наблюдаешь за повтором прохождения трассы с различных точек, анализируешь ошибки, смакуешь удачные технические элементы, строишь план прохождения следующего этапа и даешь себе клятву, как только выпадет снег, набраться смелости и скатиться на горных лыжах или доске с ближайшей более или менее приличной горы, потому что следующим этапом после виртуальных склонов Snow Racer могут быть только настоящие заезды.



Наш выбор

Snow Racer

Графика 90%

Звук 80%

Сюжет 80%

Интересность 90%

PlayStation

BOMBERMAN WORLD

Бомбермен как зеркало русской революции

Аркада

1-4 игрока

Разветвитель

Карта памяти

1 блок

Разработчик
Hudson
Издатель
Hudson

Модернист

Славна матушка-Россия своими бомберменами! Вспомните "Черный передел", анархистов, Степана Халтурина, Кибальчича (не мальчиша, а бомбермена) и вы поймете, что мало какая забава была столь же близка мятежной душе русских революционеров, как бомбометание с последующим красочным пиротехническим спецэффектом. Ну, не беда, что царь снова избежал возмездия, зато колесо от кареты долетело аж до Фонтанки. Главное — не результат, а процесс. Так что немудрено, что сегодняшняя до предела пацифистская молодежь с восторгом проникается идеями Кропоткина и Бакунина и расшвыривает виртуальные бомбы налево и направо по поверхности электронно-лучевых трубок своих телевизоров.

НИКОГДА НЕ СЛЕДУЕТ УСЛОЖНЯТЬ ИДЕАЛЬНЫЕ ВЕЩИ...

Кто с бомбой придет, от бомбы и погибнет

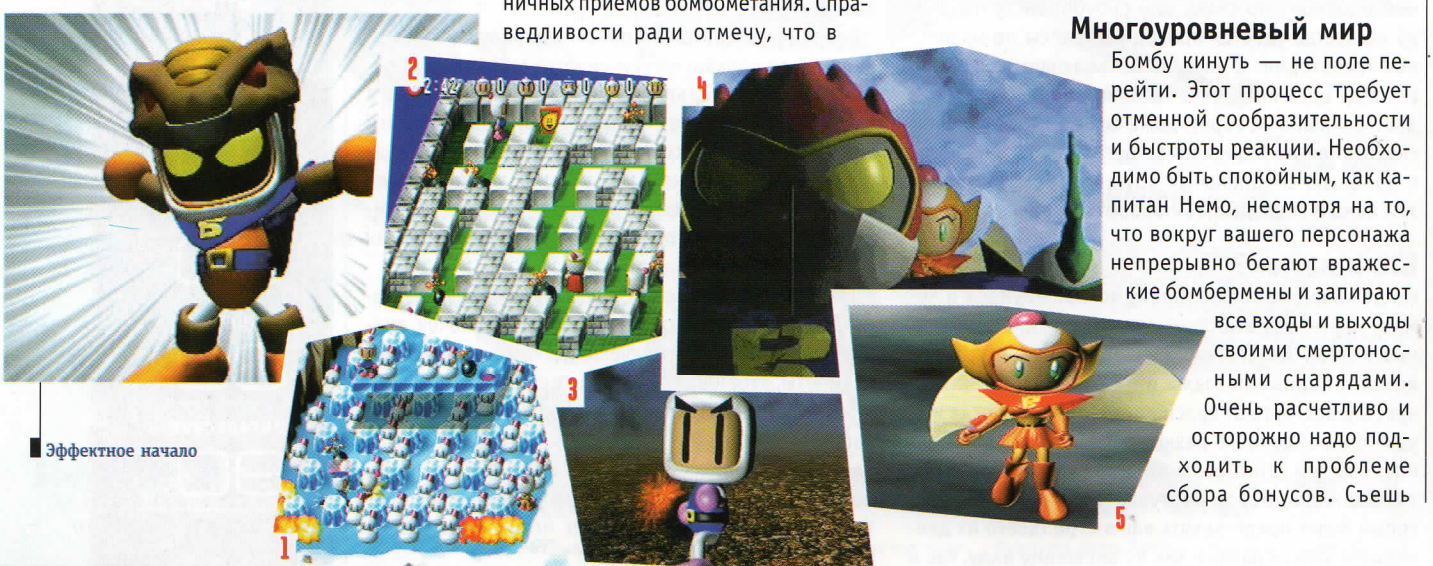
Признаюсь сразу: я — бомбермен со стажем. Последние года три моим излюбленным развлечением является изничтожение ряда сотрудников журналов "Видеоигры" и GAME.EXE, которые скрываются под псевдонимами Красный бомбермен, Зеленый бомбермен и Белый бомбермен, с помощью высокотехничных приемов бомбометания. Справедливости ради отмечу, что в большинстве случаев я бываю изничтожен сам, однако мои редкие победы всегда бывают до предела эффектны. Поэтому мне было крайне интересно увидеть новую разработку компании Hudson, которая выпустила очередную версию своей культовой игры Atomic Bomberman, которая теперь носит название Bomberman World.

О, бомбометатели прошлого! Если бы вы увидели эту игру, то непременно расплакались от умиления и отложили в сторону свои динамитные шашки и пироксилиновые гранаты. Полностью трехмерная графика, убедительно гулкие взрывы, а главное — море разнообразных возможностей, которые даже и не снились импульсивным русским нигилистам или мрачным французским анархистам.

С самого начала вам предлагается выбрать один из стандартных режимов игры. Они, как обычно, различаются по продолжительности боя, количеству соперников и стилю игры ваших оппонентов. После этого наступает очередь выбрать своего бомбермена из целой толпы виртуальных саперов. Берите любого, они все одинаковы. Мне больше всего импонирует усатый ветеран, похожий на Санта Клауса во время его армейской службы. Одно слово, геройский старик. На следующем этапе выберите приглянувшийся ландшафт и вперед, навстречу славе и подвигам.

Многоуровневый мир

Бомбу кинуть — не поле перейти. Этот процесс требует отменной сообразительности и быстроты реакции. Необходимо быть спокойным, как капитан Немо, несмотря на то, что вокруг вашего персонажа непрерывно бегают вражеские бомбермены и запирают все входы и выходы своими смертоносными снарядами. Очень расчетливо и осторожно надо подходить к проблеме сбора бонусов. Съешь



Эффектное начало

1 А теперь усложним задачу... 2 Где-то здесь должен быть Минотавр 3 Маленький, гордый и решительный
4 Нет, это не Санта-Клаус 5 Эльф с анархическими наклонностями

[6] В таких местах хорошо кататься на роликах [7] Теперь главное — это предельная осторожность [8] И среди бомберменов есть свои бэтмены



чего-нибудь не того, и внезапно скорость передвижения упадет почти до нуля, а кнопки, отвечающие за управление персонажем, вдруг резко поменяют свои функции. Захочешь побежать наверх, к полезному бонусу, а на самом деле вдруг медленно поплетешься вниз, к тикающей бомбе. Исход в таких случаях обычно бывает летальным, то есть бедный бомбермен пискнет, глазки превратятся в крестики, после чего его можно отправлять на виртуальное кладбище для тамагучи-воинов. Жаль его, конечно, но что поделаешь — работа такая. Бомбермен ошибается только один раз. Хотя в данном случае ошибается не он, а вы, его руководитель. Как всегда, за просчеты генералов приходится отвечать простым солдатам.

Bomberman World — игра сложная и серьезная, она сильно доработана и дополнена по сравнению с ее более ранними версиями. Например, в ней появились многоуровневые этапы, состоящие из обычного лабиринта и небольшой дополнительной площадочки, свободно парящей над головами ошеломленных бомберменов. При известной сноровке на нее можно взобраться и занять тем самым очень выгодную огневую позицию. Вообще, тактика играет в Bomberman World очень важную роль. Одним из наиболее сложных и изысканных приемов является сцепка бомб, когда несколько адских машин, поставленных на небольшом расстоянии друг от друга, одновременно детонируют от взрыва бомбы, поставленной первой по времени. В этом случае главное — вовремя убежать и не увлекаться установкой дополнительных бомб, потому что вся система взорвется через три секунды после установки первой бомбы.

Бонусы, как уже говорилось, требуют изрядной разборчивости, ведь один полезный талант может лишить вас возможности использовать другой, не менее важный навык. Выберите себе приоритеты и действуйте концептуально — такая тактика долго помогала Наполеону удерживать в повиновении почти всю Европу. Потом и он, правда, польстился на лишние бонусы, за что и был наказан.

3D or not 3D?

Полная трехмерность графики является как большим достоинством, так и большим недостатком этой игры. Спору нет, Bomberman World выглядит ярко и красочно, словно карнавал в Рио. Авторы разработали довольно сложный engine, похожий по своему графическому решению на аркаду из игрового автомата. Но ведь Bomberman World — это игра отчасти еще и стратегическая. А трехмерные лабиринты, по которым плавно скользят фигуры бомберменов, не очень хорошо подходят для отработки тактических приемов.

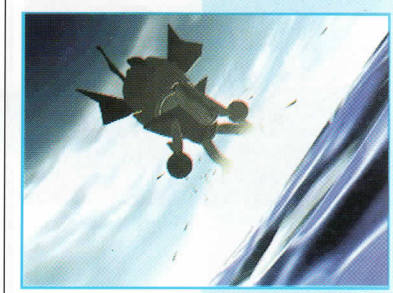
Несмотря на то, что по сути новая игра ничем не отличается от своих предшественниц, усложненная графика несколько уменьшает динамичность действия. Очень уж сложно уследить за маленьким бомберменом, который быстро передвигается по узким коридорам. Некоторой ошибкой можно считать и выбор местоположения той точки, с которой вы наблюдаете весь ход событий: вместо того, чтобы дать играющему возможность созерцать битву, глядя на лабиринт непосредственно сверху, разработчики предпочли остановиться на виде сверху и сбоку. Конечно, иногда такое решение бывает оправданно, однако в данном случае подобное расположение камеры отнимает у игры половину ее прелести.

А бомбы летят, наши бомбы как птицы летят

ПРИЗНАЮСЬ СРАЗУ: Я — БОМБЕРМЕН СО СТАЖЕМ.

Есть некоторые изначальные, классические вещи, которые не терпят никаких серьезных изменений своей сущности, в противном случае они теряют свою неповторимость и индивидуальность. Одной из таких вещей является игра Atomic Bomberman. Если бы разработчики Bomberman World внесли в прототип своего продукта какие-нибудь рационализаторские изменения, например, изменили характеристики разных бонусов и прибавили новые виды гранат, то такие доработки только увеличили бы интересность действия. Но изменение угла обзора игрового поля меняет сам стиль игры, и впечатление от Bomberman World оказывается довольно смазанным. Да, графика хорошая, да, звук неплохой, но острота и динамичность, свойственные предыдущим версиям игры, в данном случае практически отсутствуют. Странно, что такая небольшая деталь может настолько сильно повлиять на общую интересность игры, но факт остается фактом.

Конечно, диагональный вид гораздо более характерен для аркад, чем простой вид сверху, к тому же он придает лабиринту гораздо большую объемность и трехмерность. Однако никогда не следует усложнять идеальные вещи, иначе они тут же перестанут быть идеальными. Это не только мое мнение: многие любители виртуального бомбометания сетуют на это досадное неудобство. Впрочем, недостатки этой игры не перекрывают ее достоинств, а тем читателям, которые еще не знакомы с прелестью многочасового сбора бонусов и обмена бомбами, я настоятельно советую хотя бы посмотреть эту игру. В конце концов, ведь есть же вечные ценности! А Bomberman World, несмотря на все погрешности своих создателей, безусловно, входит в их число.



Bomberman World

Графика 50%

Звук 50%

Сюжет 99%

Интересность 70%

PlayStation

Warhammer: Dark Omen

Action Стратегии

1 игрок

Карта памяти

1 блок

Разработчик Mindscape
Издатель Electronic Arts

Весна Некромантика

С.Тратег

Похоронный марш в легкой джазовой обработке едва слышен за грохотом аплодисментов. Ловким движением руки ведущий как бы собирает блестящую какофонию звуков в кулак, и в мгновенно наступившей тишине становится слышно, как на кухне кипит чайник.

"Господа, добро пожаловать на наше шоу "Стратегия в каждый дом"! Сегодня у нас долгожданный и, многими по-своему любимый, гость. В нашей прошлой передаче самые нетерпеливые могли прикоснуться к святым мощам еще нерожденной игры, но сегодня у нас особенный день: уладив все таможенные вопросы, Он ступил на территорию нашей страны и первым делом, конечно же, отправился сюда! Итак, встречайте — Warhammer: Dark Omen, герой нашей сегодняшней передачи!"

ПОЧЕМУ ХИТ НА PC НЕ МОЖЕТ СТАТЬ ХИТОМ НА PSX?

Оркестр нервно играет ремикс "Белеет ли в поле пороша...", появившийся в дверном проеме Warhammer обводит взглядом разом поблекшую публику. Его глаза — как два темных омена. Warhammer открывает рот, и в зале становится совсем тихо. "Пользуясь случаем, — звучит его скрипучий голос, — я хочу передать привет..." В этот момент с нежным треском сгорает ваш кинескоп.



1 Старая Земля — большой мир. В борьбе с Некромансером нам придется исколесить его вдоль и поперек 2 В перерывах между сражениями мы можем потратить некоторое время на тренировку наших бойцов. Учтите, что это стоит денег, и немалых

Рекламная пауза

Играть в стратегические игры удобнее на персональном компьютере — там больше кнопок. Но что делать, если ваша зубная щетка временно не доступна? Жить дальше! Родная "Игровая станция", 29-дюймовый Супер-пупер-тринитрон (внимание: 100-герцовая развертка спасет от преждевременной слепоты) и игровой манипулятор системы "мышь", оснащенный двумя независимыми кнопками, — вот и все, что вам нужно, чтобы без остатка погрузиться в трехмерный мир одной из лучших стратегических игр этого года.

Название телевизора написано русскими буквами, а мышь видели только в сарае? Не беда — Warhammer демократичен и готов принять вас такими, какие вы есть. Попробуйте, и, может быть, вам понравится эта игра, в которой надо думать не только пальцем на кнопке "fire".

Страшная сказка

Для тех, кто только что переключился на наш канал, повторяем краткое содержание предыдущих серий. Злодей и вообще мертвое существо по кличке "Некромансер" замыслил недоброе — захотел захватить весь мир, превратив его в тотальное кладбище. В этом нелегком деле ему помогают многочисленные армии Нежити. Зомби, постоянно поправляющие гниющие обмотки, тупорылые Орки, скачущие исключительно на диких вепрях, худенькие Скелеты, мохноногие Паучки-убийцы и прочая нечисть.

Живой, зеленый и теплокровный мир, разумеется, не готов в полном составе отправляться на тот свет, а потому встает на борьбу со злом, делегируя от себя видного специалиста по борьбе с врагами Моргана Бернарда, знакомого вам по таким фильмам, как "Убить всех" и "Хихикающий убийца-2". Морган собирает под свои знамена добровольцев (которых на поверку оказалось не слишком много) и отправляется в многотрудный поход на борьбу с Некромансером.

Надень очки опыта

Процесс борьбы с гробовщиком Мира разделен на двадцать с лишним миссий-сражений. Сколько конкретно миссий получится у вас, сказать трудно, ведь Warhammer — игра с "гибким" сюжетом. Периодически перед Морганом (а заодно и вами) будут ставиться нелегкие задачи мо-

ерального плана: помочь гномикам защитить пушку или бросить их на съедение волкам, отстоять некий славный городок от нашествия Скелетов или отправиться дальше по своим делам... Добросердечный игрок рискует положить половину своей армии почем зря да еще и задержаться на пути к Последней битве, но, с другой стороны, — благодарные гномы могут присоединиться к вашему отряду, а спасенные горожане одарят золотом, столь необходимым для поддержания армии в боеспособном состоянии.

Каждую миссию в Dark Omen, как и во всех прочих играх, можно "пройти" и "не пройти". "Не проходятся" миссии одинаково — печальная заставка и сердобольное предложение попробовать еще раз. А вот "проходятся" всегда по-разному, в этом и состоит гений игры! Красиво пройденная миссия оставляет игрока в состоянии легкой эйфории по поводу своих тактических талантов, его армии — без потерь и с кучей очков "опыта", а его закрома — ломящимися от экспроприированного золота и магических артефактов. Бездарно пройденная миссия вместо радости вызывает чувство раздражения. Погибшие отряды больше никогда не вернутся, а сумма денег, требующаяся на восстановление личного состава до номинального значения, на порядок превышает наличные средства. Казалось бы, игра продолжается, но удастся ли дойти до Самого Конца, понеся такие потери, — обнаружится далеко не сразу. Вот гады, что придумали...

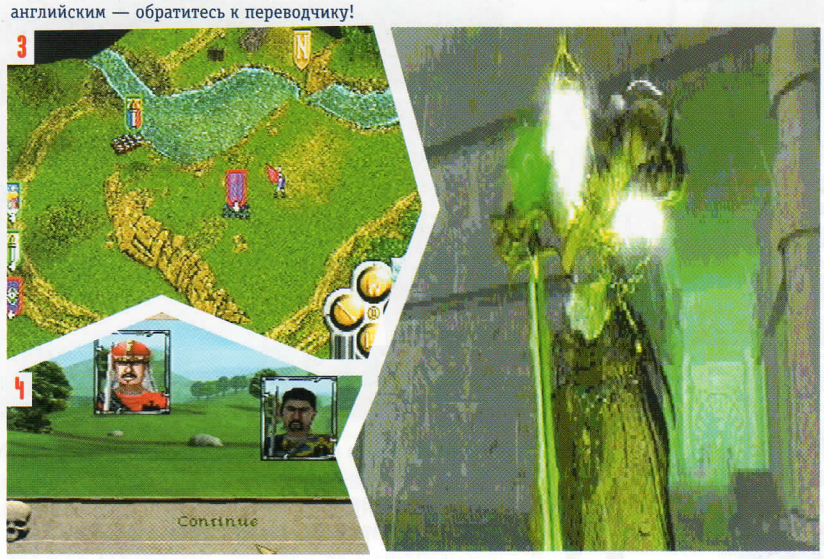
Контроль над ситуациями

Между вами и Морганом сразу же устанавливается молчаливое соглашение: он во главе конницы усекает врагов своим волшебным мечом, а вы, паря над полем боя в заоблачной дали, делаете все остальное. Парить разработчики позволяют нам двумя способами — с помощью обычного геймпада и посредством мыши. Возможно, что гении PSX, родившиеся с геймпадом в скрюченных ручонках, и найдут подобное управление естественным. Всем прочим я настоятельно рекомендую обзавестись мышью.

Наша армия разбита на отдельные отряды. Чтобы отряд лучников, к примеру, согласился пострелять в приближающихся орков, надо сначала выбрать этот отряд, затем кликнуть курсором на кнопке с изображением стрелы и только потом — на отряде неприятеля, подлежащем экстерминации. Мышью такая операция производится рефлекторно, а вот товарищам с геймпадами придется попотеть. Учитывая, что игра идет в реальном времени и враг неумолимо приближается, то особенно медлительным, может быть, придется даже умереть. Впрочем, все это лишь вопрос тренировки.

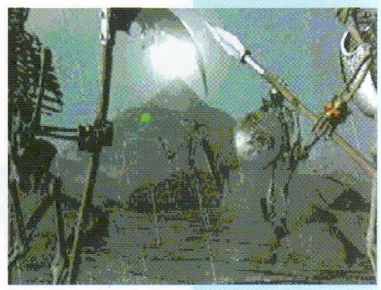
Полководец в Warhammer должен не только в совершенстве владеть мышью/геймпадом, но еще и быстро принимать (желательно правильные) решения. Порой тонкий тактический расчет позволяет малым числом справиться с превосходящим по силе противником. Каждый из представителей многочисленной братии, собравшейся под знамена Некромансера, имеет свои достоинства и недостатки. Нам, как полководцу, следует изо всех сил помешать врагу реализовать свои таланты и как следует поиграть на его недостатках.

3 Место полководца вовсе не на поле боя, как многие полагают, а над 4 Перед каждым боем герои подолгу обсуждают свои дальнейшие планы и вспомнают былое. Если у вас плохо с английским — обратитесь к переводчику!



Например, никому не нравится, когда его сзади бьют по голове. Мертвым, оказывается, — тоже. Неожиданно атаковав неприятеля с тыла или фланга, вы можете обратить его в бегство. Однако не пробуйте провернуть такой трюк с пауками: у этих ребят нет спины, и обзор осуществляется на все 360 градусов! Свирепые орки бегут менять памперсы при одном только упоминании имени лесных эльфов — выставьте армию эльфов против орков и наслаждайтесь результатом. Таких мелочей в игре не десятки, а сотни, поэтому даже одну миссию можно проходить миллион тысяч раз, все время обнаруживая новые трюки и хитрости.

ЕГО ГЛАЗА — КАК ДВА ТЕМНЫХ ОМЕНА.



Видеосигнал

Почему мы ставим игре такой скромный рейтинг? Вовсе не потому, что она "плохая" или "скучная". Божественный статус Dark Omen уже подтвержден на высочайшем уровне и обсуждению не подлежит. Это действительно Игра, от начала и до конца. Праздничную атмосферу ее брака с PSX портит банальнейшая проблема — Dark Omen попросту плохо видно. Можно спорить о степени прозрачности воды, трехмерности утесов и пышности деревьев, но стоит хоть один раз взглянуть на Dark Omen в исполнении графического PC-ускорителя, как разница становится видна невооруженным глазом — экран будто бы вытерли от многолетней пыли.

Почему хит на PC не может стать хитом на PSX? Игра не претерпела абсолютно никаких изменений, но, возможно, именно здесь и кроется причина неудачи. Для "телевизионного" разрешения действующие лица Dark Omen слишком малы. Шевелящиеся комочки цветных точек, изображающие конницу, так и остаются комочками даже при максимальном увеличении. Эльфийские стрелы, несущиеся на голову врага, слишком тонки и изящны для вашего телевизионного приемника. Увы, внешний шик Dark Omen значительно потускнел после знакомства с PSX. Однако все прочее по-прежнему при нем — надо лишь внимательнее вглядываться. Немного усилий, остальное сделает фантазия — Черный Грааль ждет вас.

Warhammer: Dark Omen

Графика 65%

Звук 85%

Сюжет 95%

Интересность 85%



Гонки

1-2 игрока

Карта памяти
3 блок

Аналоговый контроллер

Разработчик
Studio 33
Издатель
Psygnosis

Баллада о скорости

Модернист

О-х-х-х... Великая все-таки штука — эта скорость. Мало что может сравниться с удивительным ощущением свободы и абсолютного могущества, которое испытываешь на длинном и ровном участке трассы в момент максимального ускорения. Педаль газа медленно, миллиметр за миллиметром приближается к полу, а стрелка спидометра давно уже миновала отметку "200". Весь мир с ревом и свистом проносится мимо твоего автомобиля, и ты физически ощущаешь напряжение двигателя, который работает на пределе своих возможностей.

Вот оно, великое откровение. Ты веришь автомобилю, а автомобиль верит тебе. И где-то в глубине мозга неожиданно всплывает мысль о том, что если очень-очень быстро ехать, то можно переместиться вперед во времени...

СЦЕНЫ АВТОКАТАСТРОФ ВЫГЛЯДЯТ ПОИСТИНЕ ДУШЕРАЗДИРАЮЩЕ.

Смертельная миля

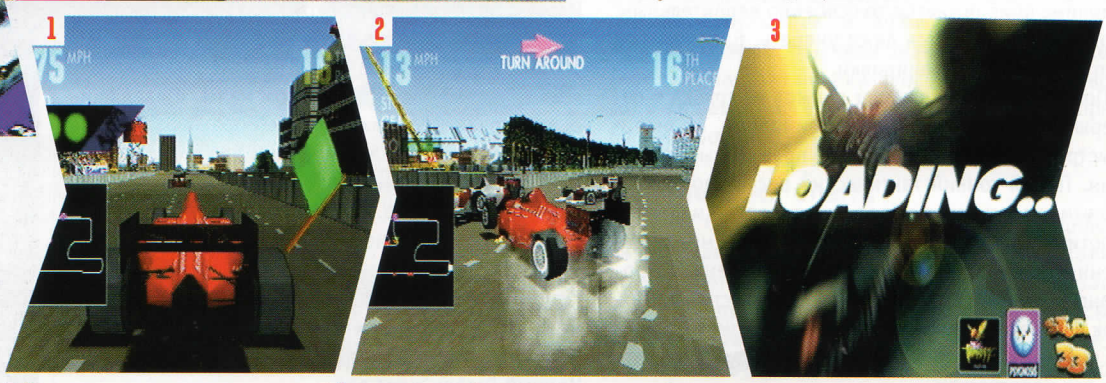
Мы смотрим на них как на героев. Эти люди управляют машинами, каждая из которых мощнее сотен лошадей и быстрее, чем пуля. А как хочется оказаться на их месте, когда они с детским восторгом поливают друг друга шампанским на пьедестале почета! Фирма Psygnosis в очередной раз дает нам возможность пережить эти удивительные ощущения, выпустив в продажу новый симулятор под названием Newman/Haas Racing. Вы помните незабвенную игру Formula 1? Для своего времени это был настоящий шедевр. В этот раз Psygnosis решил попробовать повторить успех своей старой разработки, используя новейшие технологии от Studio 33.

Результат получился поистине впечатляющим. Я могу показаться несколько тенденциозным, но, по-моему, автосимуляторы чем-то напоминают стихи: и в том и в другом случае малейшая фальшь и надуманность чувствуются в первую же минуту. К счастью, Newman/Haas Racing делался увлеченными людьми для увлеченных людей. Еще бы, ведь игра была лицензирована не только крупнейшей американской гоночной командой Newman/Haas, но и такими выдающимися гонщиками, как Кристиан Фиттипальди, Алекс Занарди и Майкл Андретти. В игре использованы не только их имена, но и стиль вождения, характерные технические приемы. Так что реалистичность действия превосходит самые смелые ожидания.

Своеобразие соревнований на автомобилях класса Indy заключается в том, что эти легкие машины с открытой колесной системой несколько более маневренны и динамичны, нежели классическая Formula 1. Это понятно, ведь как-никак родиной этого вида спорта являются США, где зрелищность становится определяющим фактором коммерческого успеха. Зачастую это стремление к внешним эффектам приобретает уродливую форму, как, например, в американском футболе. К счастью, Indy оказалась вполне достойным видом спорта, пользующимся заслуженной популярностью.

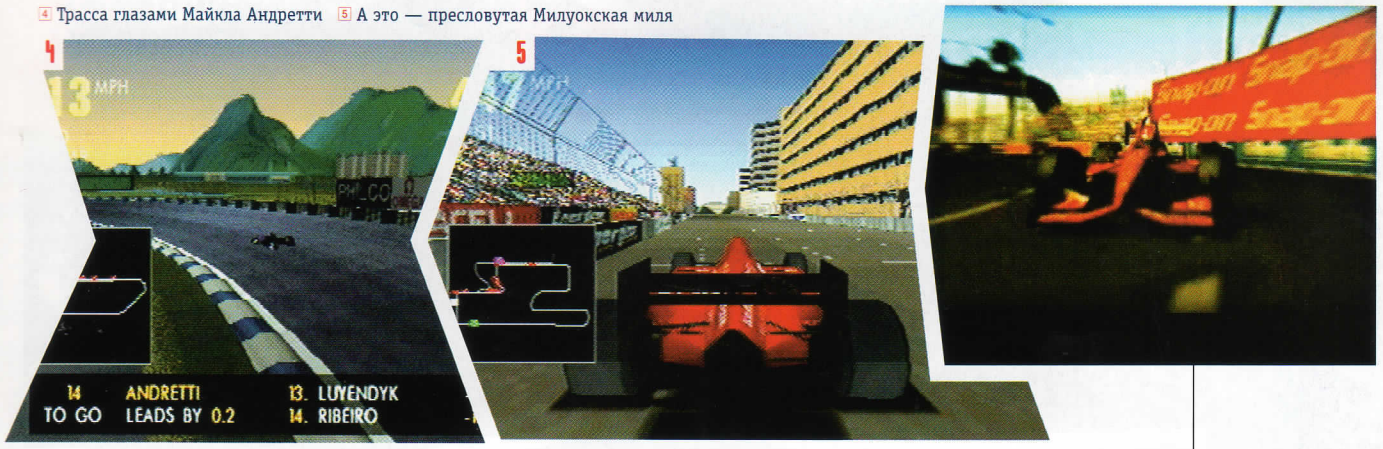


Вот она, Indy с отрытой колесной системой!



1 Последние секунды перед стартом 2 Даже после такой аварии она все равно будет ехать как новая 3 Рекламная пауза

4 Трасса глазами Майкла Андретти 5 А это — пресловутая Милуокская миля



Надо было ставить "Клиффорд"

В Newman/Haas Racing вы сможете совершить заезд по всем традиционным трассам чемпионата, включая новый трек в Хьюстоне, который был включен в официальный реестр только в этом году. Все маршруты были разработаны и просчитаны в точном соответствии со своими реальными прототипами, причем авторы учли мельчайшие технические детали, вплоть до расположения пит-стопов.

Особенно хорошо смотрится знаменитая Милуокская миля со своими многочисленными ограждениями и смертельными поворотами. Управлять автомобилями довольно легко, а техника вождения скорее соответствует машинам класса Nascar, чем Indy. Данный факт вряд ли можно ставить в вину разработчикам, потому что Newman/Haas Racing — это все-таки игра, а не обучающий тренажер, и некоторое упрощение здесь просто необходимо. К тому же здесь предусмотрено целых четыре уровня сложности, от новичка до профессионала, которые существенно упрощают процесс знакомства с управлением.

Дюжина ножей в спину Newman/Haas Racing

Да, с технической стороны эта игра сделана практически безупречно. Большая часть средств, выделенных на разработку этого проекта, пошла на сбор статистики соревнований, ее анализ и максимально точное воспроизведение деталей реальных заездов в виртуальном мире видеоигры. Но нет в этом мире совершенства: если где-то что-то прибавляется, говорил Эмпедокл, то, значит, где-то что-то убавляется. Так и на этот раз — обделенные финансами дизайнеры решили немного схалтурить.

На первый взгляд, все кажется полным и законченным "комильфо". Машины немного схематичны, но, в общем и целом, смотрятся неплохо, ландшафт красочен и разнообразен, камера двигается плавно, а сцены автокатастроф выглядят поистине душераздирающе. Но стоит копнуть поглубже, то есть въехать в ограждение или зацепить колесом соседнюю машину, как все недостатки малобюджетной графики тут же проявляются во всей своей полноте.

Автомобиль соперника раскладывается на составные части, которые начинают противно помигивать, а стена расступается перед вашей машиной, словно вы сказали: "Сим-сим, отворись!". Говорите мне что угодно, но я не понимаю, как такие досадные промахи могли быть допущены в столь именитой игре. Если в результате столкновения от вашего Indy отлетит кусок обшивки, он тут же волшебным образом появится на прежнем месте. Это, конечно, хорошо, но я все-таки еду на простом и честном автомобиле, а не на самоизлечивающемся роботе-трансформере.

ТЫ ВЕРИШЬ АВТОМОБИЛЮ, А АВТОМОБИЛЬ ВЕРИТ ТЕБЕ.

Некоторым утешением служит хорошее качество звука, в нем отразился весь реализм, которого так не хватило графике. Заезды комментируют старый чемпион Indy Дэнни Салливан и очень известный среди поклонников этого вида спорта комментатор Бобби Варша. Что удивительно, так это справедливость их суждений и своевременность замечаний. Когда я случайно застрял между ограждениями, то они начали так ехидничать по моему поводу, что я даже слегка обиделся. А ведь я так старался правильно настроить свой автомобиль перед гонкой! К чести разработчиков, надо сказать, что они очень постарались дать возможность каждому игроку подогнать свой болид под индивидуальный стиль вождения. Правда, на первых порах довольно трудно сообразить, какие именно настройки помогут наиболее эффективно управлять машиной, но к исходу первого дня игры все становится полностью ясно, и ты уже чувствуешь себя бывалым автомехаником.



Вкус победы

Несмотря на все свои недостатки, вроде недоработанной графики и несвоевременных поворотов камеры, Newman/Haas Racing оказалась неплохой игрой. Особенно ярко ее достоинства проявились в режиме multiplayer, когда экран очень удобно разделился на два сектора, каждый из которых был ничуть не хуже, чем полноэкранный режим игры. Конечно, это не такой потрясающий шедевр, как Formula 1, но уровень нового симулятора от Psygnosis все равно находится на должной высоте.

На фоне таких хитов последнего времени, как Gran Turismo или Road Rush 3D, Newman/Haas Racing может выглядеть довольно скромно. Однако тем людям, которые любят честный спорт и не гонятся за какими-то безумными визуальными эффектами, я бы порекомендовал именно эту игру. Так все-таки замечательно мчаться на ярко-красной Indy по одной из знаменитых трасс, обходить на повороте самого Андретти и с победным воплем первым пересекать финишную прямую!

Newman/Haas Racing

Графика 88%

Звук 60%

Сюжет 90%

Интересность 80%



Гонки

1 игрок

Карта памяти

1 блок

Разработчик
Electronic Arts
Издатель
Electronic Arts

Железные байкеры и слепые пешеходы

Андрей Карасев

По платформам скакали? Ногами по голове друг другу били? Руль крутили? Скажу честно, только зря время тратили! Вот когда в наши руки попала эта, одна из самых ожидаемых, игра — работа в редакции замерла на несколько дней. Товарищи из соседних отделов, заходя на огонек, спрашивали прямо с порога: "Неужели это..." Ладно, хватит интриговать и мучить читателя — речь идет о Road Rash 3D. Вам это название ничего не говорит? Только не скажите этого в приличном месте — мягко говоря, неправильно поймут! Можно уверенно утверждать, что все гонки-файтинги берут начало с Road Rash, и вот культовая для настоящих игроманов игра вернулась. За время отсутствия она похорошела, обросла полигонами, продвинутой анимацией и крутыми треками.

А КАКИЕ ДЕВУШКИ-РОКЕРШИ УЛЫБАЮТСЯ ЗАНЯВШЕМУ ПЕРВОЕ МЕСТО, ВАХ!!!

Краткое введение в Road Rash

Цель игры проста — прийти к финишу первым. Средства для достижения этой цели — байк (1 штука), приспособление для убеждения соперников (кулак, цепь, палка и т.п. — 1 штука). На данный момент доступно три режима игры: Trash, Big Game и Time Trial. В первом — выбираем трек на свой вкус, едем в свое удовольствие и увлеченно бьем соперников по голове. Скорости относительно небольшие, короче — режим, чтобы расслабиться. Time Trial — прохождение треков на время, режим для товарищей с манией величия и настоящих спортсменов, считающих каждую долю секунды. Big Game — наиболее интересный режим, именно в нем раскрывается сюжетная линия игры.

Выясняется, что противники появляются не просто так, каждый из них принадлежит к одной из четырех банд байкеров. Kaffe Boys, Dewleys, Desades, Techgeists — у каждой из них свой любимый тип мотоцикла, свое излюбленное оружие. Каждый из пятнадцати противников обладает независимым AI



Мои друзья









1 На старте 2 Где же мои лыжи? 3 Подлый пикап 4 Бортануть или не стоит?

5 С ветерком по тротуару 6 Сельская стена 7 Еще все впереди 8 Жизнь под углом



Вот сейчас залезу и всех победю!

и, по утверждению разработчиков, памятью, то есть, если вы выкинете одного из противников с трассы, в следующий раз, оказавшись поблизости, он вам это припомнит. Радует тот факт, что байкеры борются не только с вами, но и между собой. Милое дело — боковым подкатом выкинуть с трассы дерущихся соперников!

Подробности

В принципе, убить соперника или погибнуть самому не удастся. Даже влетев на полной скорости в машину или стену дома, стоящего на обочине, вы не разобьетесь. Красиво вылетев из седла, вы спланируете на землю и, проехавшись по ней немного, вернетесь в строй. Однако каждое падение означает потерю драгоценного времени. Обычно всех трех финалистов разделяет не больше 10–15 сотых секунды, так что прикиньте сами, во что обойдется незамеченный автомобиль.

Столкновение само по себе — произведение искусства. Мало того, что, въехав во встречную машину, вы видите не только полет своего бренного тела, но и кувыркающийся в воздухе мотоцикл. Врезавшись в стену небольшого сарая на обочине, вы вполне можете очутиться на крыше. К сожалению, процесс возвращения к байку показан не целиком — вы приходите в себя, встаете и в следующий момент уже неторопясь садитесь обратно в седло. Если, вылетев с мотоцикла, вы упали на дорогу, то процесс вставания может затянуться — обогнанные ранее соперники не упустят случая проехаться по вам.

О препятствиях

Врезаться можно почти во все. При этом учитывается скорость столкновения — столбики и дорожные знаки, на которые вы не обращали внимания на низкой скорости, на ста километрах в час вдруг становятся очень твердыми, а бывает, наоборот... Обычные легковушки можно не объезжать: ставим байк на заднее колесо и с победным воплем проезжаем по крышам бедолаг. Встречающиеся же иногда грузовички поневоле стоит уважать, с ними такой номер не проходит.

На дороге в произвольных местах тусуются прохожие. Их поведение иначе, как абсолютно неадекватным, не назовешь. Они переходят дорогу в совершенно неподходящих местах и не обращают при этом никакого внимания на проносящиеся машины и мотоциклы. Сбитый "слепой" прохожий приносит легкое моральное удовлетворение, но сразу появляются две проблемы. Во-первых, байк немного подбрасывает от столкновения, так что на крутом повороте можно запросто вылететь с дороги, случайно сбив оказавшегося на пути бегуна. Во-вторых, полицейские каким-то образом узнают о случившейся трагедии, вскакивают на казенные байки и начинают преследование. В принципе, от них достаточно легко оторваться, но если вы упали, то они почти наверняка вас догонят, и на этом гонка заканчивается. Догоняя, полицейские ведут себя достаточно грубо и пытаются вытолкнуть на обочину.

БАЙКЕРЫ БОРЮТСЯ НЕ ТОЛЬКО С ВАМИ, НО И МЕЖДУ СОБОЙ.

Начнем-с

Начнем с покупки "железной лошадки". На выбор предлагаются четыре класса байков — гоночный, спортивный, "городской" и шоссейный. В каждом классе наличествует по три модели, различающихся скоростью, мощностью и ценой. Каждая следующая модель дороже предыдущей примерно в три раза. Для начала нам выделяется пять тысяч зелененьких, что хватает только на младшую модель в каждом классе. За любое место в гонке дается какая-то сумма денег, при повышении уровня все суммы пропорционально увеличиваются. На первом уровне за первое место дают 1500, на втором 2250 и так далее.

Для того, чтобы перейти на следующий уровень, необходимо прийти в первой тройке в восьми гонках. Накопленные денежки позволяют обновить мотоцикл еще на первом уровне, и последние одна-две трассы проходятся с хорошим отрывом от конкурентов.

При переходе на следующий уровень сразу заме-





9 Эх, отдохну 10 Полетаем! 11 По родному городу
12 До финиша осталось немного 13 Да... отстаем

чаешь разницу — повороты становятся круче, да и соперники посильнее, меняется стиль поведения на дороге — меньше зависит от "наездов" на противника и больше от мастерства вождения. На крутых поворотах, конечно, можно притормаживать, но теряется время, так что приходится учиться проходить повороты на полной скорости.

Что следует из названия

Road Rash 3D отличается от своих предшественников дизайном, реализацией игрового мира, персонажами и даже балансом между драками и гонками. Все байки и байкеры стали по-настоящему трехмерными. Дорога поднимается на холмы, спускается в ложбины и извивается, как ей и положено. Взаимодействие мотоцикла с дорогой просчитывается гораздо более точно, чем в других играх. Совершенно логично, что, въезжая на холм, вы не видите, что там творится с другой стороны. То же самое относится к крутым поворотам, так что будьте готовы к неожиданностям.

Трассы в Road Rash 3D выгодно отличаются от тех, к которым мы привыкли. В большинстве подобных игр используются кольцевые маршруты с плоскими "задниками". В RR заложено более 150 километров дороги, с которой можно даже съехать в сторону (правда, далеко уехать не дадут). Все это удовольствие реализовано по новой фирменной технологии — сначала вся трасса отрисовывается в 2D, а затем "натягивается" на трехмерные модели. Весь пейзаж изначально присутствует в трех измерениях, плоскими могут быть только объекты где-то на горизонте, при приближении к которым на них заменяются текстуры и "вытягиваются" сами модели. Именно такая технология позволила отказаться от традиционных плоских "задников" и избежать так называемых pop-up'ов, то есть возникновения объектов как бы из ничего.

Кроме того, в предыдущих версиях игры было около 300 анимационных кадров, а в новую включено около 5000 кадров анимации, основанной на motion-capture.

Единственное, что не понравилось в графике, — недостаточно детализованные текстуры. На большой скорости этого не замечаешь, все внимание сконцентрировано на дороге, но, упав, во время невольного перерыва, замечаешь, что текстуры состоят из больших однотонных блоков. Поаккуратнее надо работать! Или они принесены в жертву трехмерности?

Видео

Видеовставки в игре однозначно заслуживают отдельного раздела. Они показываются после завершения каждого заезда и их содержание зависит от вашего результата. Качество видео просто отменное, режиссура и монтаж — все выполнено на очень высоком уровне. Чего стоит довольный полицейский, расстреливающий ваш мотоцикл из огромного, не вполне табельного, кольта! Или другой полицейский, натягивающий резиновые перчатки, чтобы произвести обыск с пристрастием. А какие девушки-рокерши улыбаются занявшему первое место, вах!!!

Вставок много, и они очень редко повторяются — после каждого заезда прокручивается новое видео. Многим вставкам свойственно специфическое чувство юмора. В аналогичном стиле выполнены задники в меню, которые меняются каждые несколько минут. Просто здорово!

Музыка

Музыка соответствует, и этим сказано все. Вас сопровождает рок, в основном довольно тяжелый, изредка встречаются более мелодичные композиции. Такая музыка очень подчеркивает стиль игры и атмосферу гонок без правил. Electronic Arts подписала специальное соглашение с Atlantic Records на использование песен шести групп, как-то: CIV, Full On The Mouth, Kid Rock, The Mermen, Sugar Ray и The Tea Party. Часть использованных в игре песен входит в новые альбомы этих групп и еще не издавалась, часть написана специально для игры. Саундтрек игры будет даже выпущен отдельным альбомом.

Пара слов без протокола

Игра захватывает — реализмом, мастерски созданной атмосферой, динамизмом, наконец. Сбивая прохожего, веришь, что он настоящий (правда, слепой или тупой). Выставленное возрастное ограничение "от 13-ти" вполне себя оправдывает, но не будем вдаваться в рассуждения о морали и видеоиграх — это слишком большая и сложная тема, достойная отдельной статьи. Некоторые небольшие недочеты игру не портят, а без них и не бывает.

Так что — всем рекомендую любить и жаловать.

Наш 1

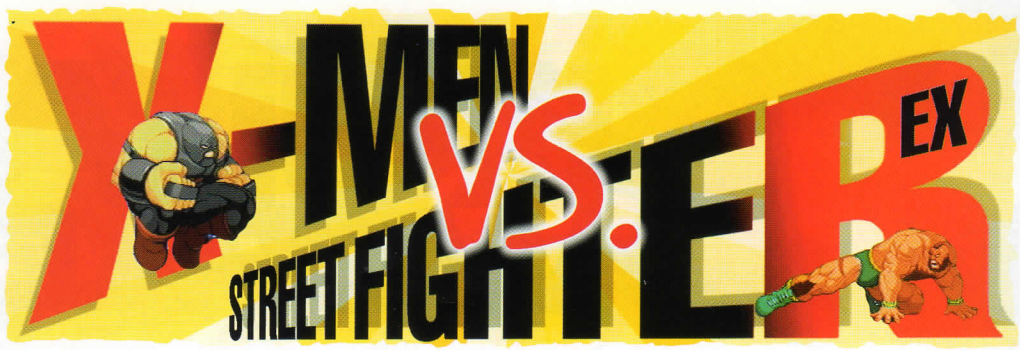
Road Rash 3D

Графика 87%

Звук 90%

Сюжет 70%

Интересность 92%



Наших бьют

Андрей Горбунов

Драки

1-2 игрока

Карта памяти

1 блок

Разработчик
Capcom
Издатель
Capcom

Странно, но, обсуждая батальные сцены, нам не придется держать речь о судьбе матушки-Земли. И злые силы пока ведут себя примерно. Скорее всего, надоели всевозможным лордам тьмы беспокойные атаки на нашу планету.

На этот раз простые парни из популярного комикса решили продемонстрировать удаль свою молодецкую — кости размять и, как это водится, других посмотреть и себя показать.

Стенка на стенку, две абсолютно неформальные группировки: с одной стороны — X-men, с другой — Street fighter. Ну, а кто из них лучше — зависит полностью от вас, геймеров.

...ВАМ ПРИДЕТСЯ ДРАТЬСЯ ТОЛЬКО С ТОЙ ЕГО ПОЛОВИНОЙ, КОТОРАЯ ВЫШЕ ПОЯСА.

Назад в... прошлое

Вспоминаю Capcom периода расцвета сеговских двухмерных драк. Эх, что были за времена — о 3D-графике представление имели разве что счастливые владельцы персоналок. И вот, когда я увидел первые титры новой игры, слеза незаметно скользнула из правого глаза — загрузив X-men & Ko, вам, как и мне, придется окунуться именно в эту атмосферу всеобщей двухмерности.

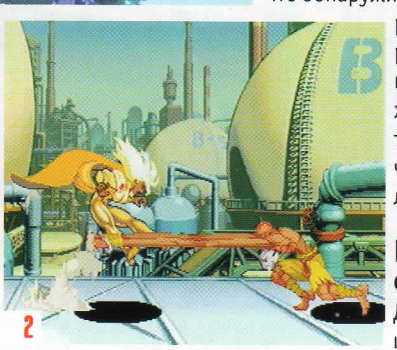
Похоже на танец



Окунулись, вспомнили годы молодые? Теперь вам предстоит выбрать одного основного бойца и одного вспомогательного — того, который во время сражения периодически появляется из-за кулис и, с победным кличем, проводит сокрушительное комбо. Кстати, о комбо: их в игре такое количество, что обнаружить новые можно и через неделю непрерывной игры, если, конечно, у вас выдержат нервишки и хватит терпения, потому что схватиться за голову есть от чего.



1



2

И все-таки они двигаются

Да, двигаются, отрицать не могу, — несмотря на ненавязчивость графики и практически полное отсутствие интеллекта. Игра заметно, порой даже чудовищно, тормозит, особенно при выборе какого-нибудь большого персонажа, например Juggernaut — этакого человека-слона, закованного в броню. Иногда создается впечатление, что показывают покадровые движения, а враг в это время, естественно, проявляет чудеса изворотливости. Хотя есть здесь и свои секреты — на мой взгляд, со знаком "минус".

Практически каждый герой располагает несколькими ударами, пользуясь которыми, можно без особого труда уложить пару-тройку противников в нескольких поединках. А плюс к этому, используя золотое правило Брюса Ли: против сильного — быстрый, против быстрого — большой и сильный, можно счастливо добраться до главного босса — Апокалипса, благо продолжений в игре, кажется, бесконечное количество.

Апокалипс же постарается выбить из вас все умение и мастерство, приобретенное за долгие годы боев. Кстати, вид этого босса для файтингов несколько странен: вам придется драться только с той его половиной, которая выше пояса. Нет, он не скрывает никаких своих физических недостатков: дело в том, что полностью поместиться на экране у него ну никак не получается.

А в результате...

В целом у меня сложилось впечатление, что разработчики из Capcoma решили пойти по пути наименьших затрат и скрестили две, пусть и популярные когда-то, игры в одну, пытаясь тем самым привлечь к себе внимание и заработать немного легких денег. А может быть, это просто была шутка. На дворе-то 98-й год, и при нынешнем многообразии трехмерных файтингов выход сего продукта, мягко говоря, слегка озадачивает.

X-men vs. Street Fighter Ex

Графика 55%

Звук 60%

Сюжет 70%

Интересность 65%

1 Полиция тут бессильна 2 Всем бы такие ручки

PlayStation

Аркада

1-2 игрока

Карта памяти

1 блок

Разработчик
Game Design Sweden
Издатель
SCEE

KULA WORLD

В тени сфинкса

Модернист

Эта игра достойна Сальвадора Дали. Мало какие аркады для Sony PlayStation обладают таким удивительным и несколько сюрреалистическим очарованием. Кажется, что нового можно выдумать в этом жанре? Однако авторы Kula World убедительно доказали, что человеческая фантазия не имеет границ. В этой игре вам не придется убивать бесчисленных врагов или мчаться по улицам мрачного мегаполиса, круша и сметая все, что появится в поле вашего зрения. Kula World отличается поистине буддийской безмятежностью. Она завораживает и немного гипнотизирует, подобно струйке дыма, поднимающейся над тлеющим благовонием.

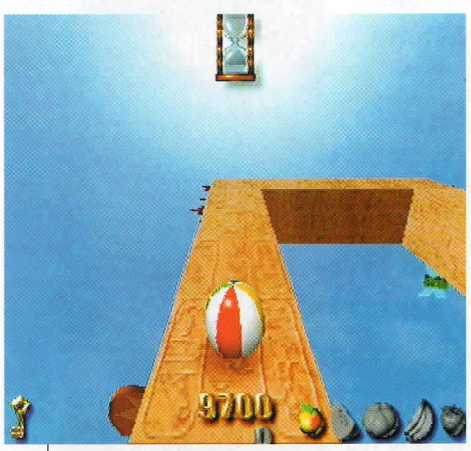
Новый вид высокого искусства

Что является главным, определяющим элементом для видеоигры? Конечно, очень важен жанр, многое зависит от сценария, графики и звука. Но есть нечто почти неуловимое, то, что объединяет все эти детали в единое целое и придает игре завершенность. Этот магический пятый элемент называется "стиль". При всей кажущейся простоте сюжета, Kula World обладает поразительно хорошо выдержанным стилем. Тот эффект, который производит незатейливость аркады в сочетании с волшебной красотой графики, лишний раз подтверждает известную мысль Оскара Уайльда о том, что форма зачастую бывает важнее содержания.

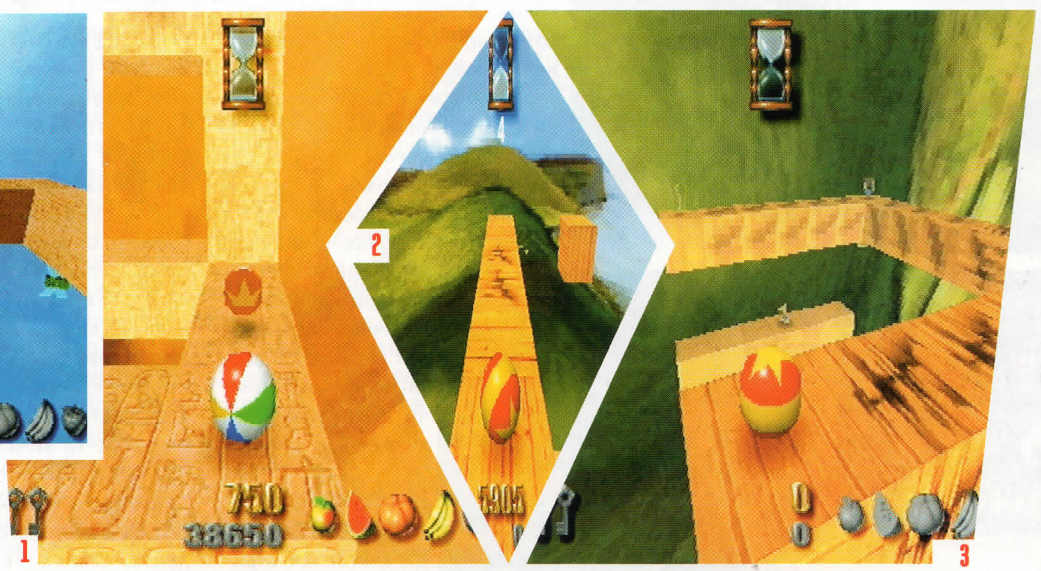
KULA WORLD ПОМОЖЕТ ВАМ ОТВЛЕЧЬСЯ ОТ ГРУСТНЫХ МЫСЛЕЙ...

Обратимся к содержанию Kula World. Вы управляете надувным мячиком, который должен собирать всякого рода бонусы, прыгая по трехмерным конструкциям, висящим высоко над землей. Это, в общем-то, и есть весь сюжет. Конечно, бонусы бывают весьма разнообразны: полезные кусочки арбуза, блестящие монетки, ключи для перехода на следующий уровень и песочные часы, которые уменьшают время для завершения этапа, однако прибавляют кучу баллов к вашему результату. Большинство предметов не обладают ощутимой функциональностью, однако красочно выглядят и помогают заработать дополнительные очки. По ходу развития действия игра немного усложняется, появляются разного рода шипы и ловушки, небесные конструкции видоизменяются и вам приходится перепрыгивать с одного блока на другой, перелетая через зияющую пропасть.

Не впечатляет, да? Но есть такие вещи, которые сложно передать словами, потому что они лежат за пределами нашего понимания. Приведу лишь конкретный пример: приходят как-то ко мне друзья и

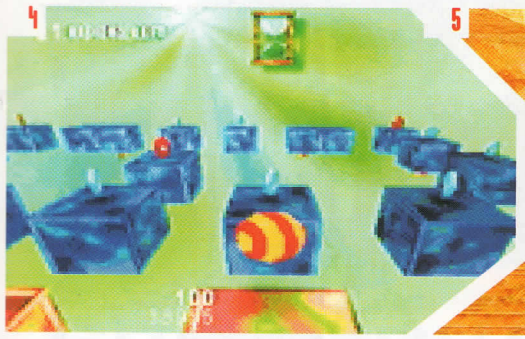


Близок бонус, а не достанешь

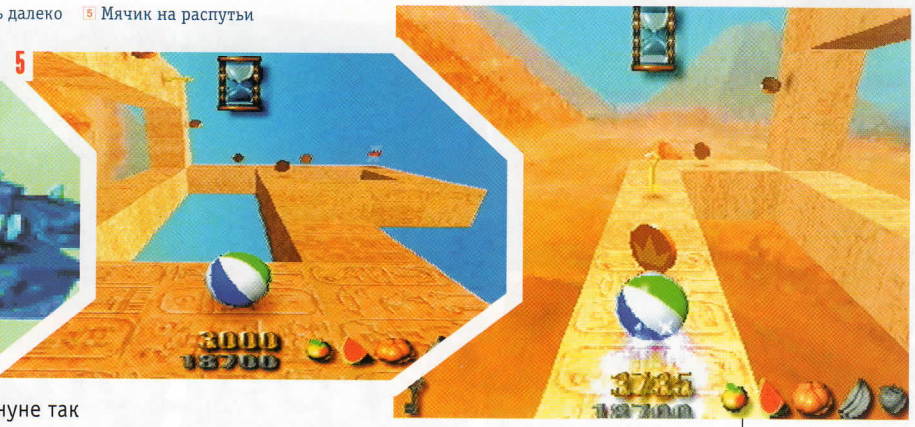


1 До короны остался всего один шаг 2 Прогулка по доске 3 Ничего не поделаешь — надо прыгать

4 Время подходит к концу, а до финиша ещё очень далеко



5 Мячик на распутьи



Мечта вегетарианца

просят показать им игру, о которой я накануне так долго и восторженно рассказывал. Игра, естественно, называется Kula World. Включил я PlayStation, запустил игру и тут же напоролся на стену непонимания. Они недоумевали, как такая простая аркада может быть кому-то интересна. Я предложил им просто попробовать сыграть разок-другой и, если не понравится, заменить Kula World на какой-нибудь зрелищный action. После этого я ушел по своим делам, а когда вернулся обратно часа через два, то увидел своих друзей сидящими перед экраном и завороженно наблюдающими за перемещениями мячика. Они как-то вяло отреагировали на мое появление, даже не оторвав свой взгляд от телевизора. Еще через час мне пришлось выключить приставку: другого способа оторвать их от игры в Kula World просто не было.

Удивительно, правда? Так что же может привлекать людей в такой простой, на первый взгляд, игре?

Ускользающая красота

Человеку свойственна любовь к красивым и бесполезным вещам. Непрактичная картина или блестящее украшение всегда ценились выше, чем крайне полезная овца или, например, стиральная машина. Во всяком случае, когда передо мной встал выбор между покупкой гравюры Обри Бердсли или целой кучи необходимой бытовой техники, я предпочел гравюру, и теперь сижу без холодильника. Kula World является подобной бесполезной, но удивительно красивой картиной, этаким предметом изящного искусства для PlayStation.

Вам предстоит пройти более 200 уровней, один красивее другого, причем эти этапы выполнены в 10 различных графических стилях. Древний Египет, таинственная цивилизация ацтеков, ледяной мир, альпийские луга,— это только часть тех ландшафтов, которые вам предстоит увидеть с высоты птичьего полета.

Поражает также и плавность скроллинга, общее впечатление от реалистичнейшей графики просто грандиозное. Завораживающая красота экзотических ландшафтов в сочетании со стильным оформлением самих блочных конструкций, по которым перемещается мячик, не даст вам оторваться от игры в течение очень долгого времени. Как сказал Крис Диринг, президент Sony Computer Entertainment, Kula World является "самой замечательной, занимательной и доступной игрой со времени "Тетриса". Она по-настоящему затягивает, в нее можно играть неограниченно долго, — так что готовьтесь!"

До того как вы увидите эту игру, слова Криса могут показаться вам несколько самонадеянными, но, проведя за Kula World хотя бы десять минут, многие из вас будут готовы под ними подписаться.

Кибернетическая медитация

Рассказ о Kula World будет неполным, если не упомянуть еще одну важную деталь — музыкальное сопровождение. Если вы слышали Брайана Ино, Banco de Gaia и Хорхе Рейеса, то вы сможете хорошо представить себе этот плавный, мягкий эмбиент с тихими ударными и этническими мотивами на заднем плане. Музыка в игре не просто хорошая: разработчики подошли к этому вопросу максимально серьезно, и в результате их трудов на свет родилось произведение, которое при некоторой доработке могло бы занять достойное место на лучших сборниках прогрессивной музыки. Причем мельчайшие эффекты, вроде сочного звука от удара мячика о каменный блок, прекрасно сочетаются с музыкальным фоном. Элементы игры комбинируются между собой с удивительной гармонией, причем эти детали зачастую бывают настолько малы, что сразу как-то их и не замечаешь, но когда, наконец, ты обращаешь на них свое внимание, то удивляешься их поразительной уместности.

ЧЕЛОВЕКУ СВОЙСТВЕННА ЛЮБОВЬ К КРАСИВЫМ И БЕСПОЛЕЗНЫМ ВЕЩАМ.



Дизайнеры Kula World обладают развитым чувством хорошего вкуса, в игре нет ничего лишнего и ни в чем не заметно недостатка. Если на секунду остановиться и прислушаться к саундтреку, то замечаешь, что тихие, почти неслышные мелодии флейты сменяются тибетскими мантрами, а звуки африканских барабанов плавно продолжают тему, начатую индийскими колокольчиками. Так что игра оказывается совсем не такой простой и безыскусной, какой кажется на первый взгляд. Причем ее дизайн совсем не похож на броскую красочность Tekken или Gran Turismo.

Kula World — спокойная, философски-созерцательная игра. Если у вас плохое настроение, на душе скребут кошки, а на улице накрапывает дождь, то вставьте компакт с этой аркадой в приставку и включите телевизор. Kula World поможет вам отвлечься от грустных мыслей, подарит вам покой и безмятежность. Уверяю вас, через полчаса мир предстанет перед вами в гораздо более радужных красках. Все-таки красота оказывает удивительное воздействие. А экзотическая, необычная красота обладает той особой силой, которая способна разрушить будничную серость и скуку, подарив вам поистине волшебные мгновения.

Наш выбор

Kula World

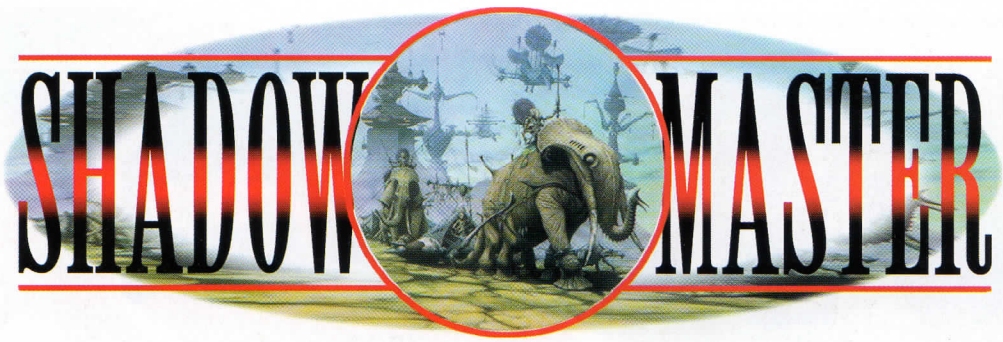
Графика 99%

Звук 99%

Сюжет 90%

Интересность 99%

PlayStation



Тени грядущего зла

Action

1 игрок

Карта памяти

1 блок

Аналоговый контроллер

Разработчик
Hammerhead
Издатель
Psygnosis

Модернист

Случилось то, что мы все давно ожидали: инопланетяне вконец потеряли всяческую совесть. Еще Герберт Уэллс предупреждал нас о коварстве марсианских пришельцев, которые спят и видят себя хозяевами Земли. Опасные все-таки они существа. Недобрые и коварные. А известная и заслуживающая всяческого доверия фирма Psygnosis утверждает, что жизни на Марсе нет, но зато она есть в бедной ресурсами галактике, которая находится за пару сотен световых лет от нашей Солнечной системы.

Конечно же, наша бедная планета является кладезем полезных ископаемых, столь необходимых безжалостным инопланетянам. Они высаживаются в нашей Солнечной системе, захватывая планету за планетой и населяя завоеванные территории боевыми киборгами. Только один человек, ас из асов и лучший из лучших, воин, равных которому нет во всей Солнечной системе, может остановить кровавого агрессора. Знакомое описание, правда? Естественно, это вы!

МОНСТРА ПРИДУМАТЬ — НЕ ПОЛЕ ПЕРЕЙТИ.

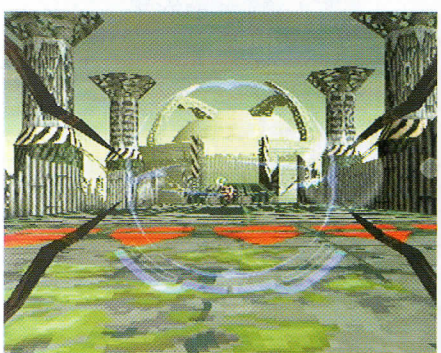
Образ врага в лирике Psygnosis'а

Да, мрачные перспективы обрисовывает нам Psygnosis. Вообще, подобные апокалиптические мотивы свойственны большинству игр, в которых присутствует инопланетный разум. Ну скажите мне, есть ли на платформе PlayStation хоть одна игра, в которой инопланетяне занимаются чем-нибудь другим, кроме самых ужасных и отъявленных злодейств? По-моему, нет. Пришельцы из других миров в основной своей массе занимаются разбоем, грабежом, мародерством и жестокими опытами над людьми. Я, например, помню незатейливую аркаду, которая так и называлась: "Инопланетяне похитили мою няню!" В общем, ксенофобия уже достигла невероятных размеров.

Конечно, после крушения "железного занавеса" у разработчиков видеоигр возникла проблема с формированием образа врага. Ну ладно, русские вроде теперь стали если не друзьями, то дальними приятелями, и сбивать их самолеты можно лишь помогая им самим справиться с расхитителями российского ядерного топлива. Ирак, Балканы, Ливия — это, конечно, пока еще бастионы зла, но чем черт не шутит: вдруг у них там сменится власть и восторжествует демократия. Тогда бомбить их виртуальные города будет как-то неудобно. Значит, всех кошек надо вешать на инопланетных агрессоров. Благо, что их никто и никогда еще не видел.

Политкорректность полная, довольны все, даже Саддам. Поэтому Psygnosis кует пока еще горячее железо, и в качестве главного злодея, Повелителя теней, в новой игре выступает матерый инопланетянище. Этого ужасного злодея, а также кучу его подкулачников и союзников, вам предстоит сокрушить с помощью массы тяжелого вооружения, навешанного на ваш полноприводной багги. Машина, на которой главный герой будет совершать свои головокружительные подвиги, безумно маневренна и обладает редкой по прочности подвеской. Ни бревенчатые мосты, ни рытвины с ухабами не смогут отклонить перекрестье вашего прицела даже на долю миллиметра в сторону от намеченной цели.

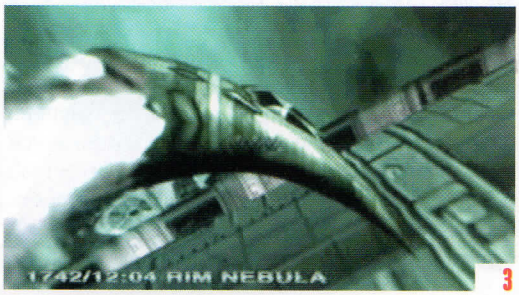
Прекрасный автомобиль, мне бы такой. Комплектация боезапаса также внушает невольное уваже-



Местный планетарий







1 Лицом к лицу
2 Водный мир
3 Мягкой посадки

4 Враг приближается... 5 ...и вот его уже нет 6 Почти Descent



ние. Кроме очаровательно-старомодной пушки, вы сможете косить ряды ваших противников из лазеров, дезынтеграторов, плазмометов и еще целого арсенала спецсредств.

Возникает вопрос: а не стреляем ли мы из пушек по воробьям? Достойны ли наши враги тех усилий, которые мы тратим на их уничтожение? А вы попробуйте пройти хотя бы первый из уровней Shadow Master, посмотрите сами, какой паноптикум там творится. Это называется "генетика на службе инопланетян": против вас вступят биомеханические пауки, змеи, драконы, хищные растения с пушками вместо лепестков и великое множество других химер, рожденных болезненным воображением дизайнеров из Psygnosis.

Приготовьтесь, бой будет суровым и долгим. Повелитель теней пленных не берет.

Искусство и его жертвы

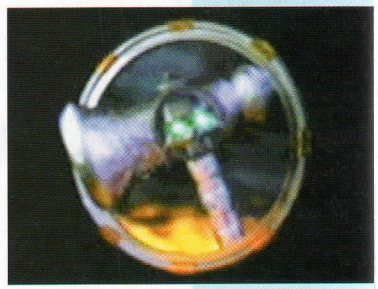
Так что же может оправдать разработчиков игры, в которой несчастный герой должен в одиночку противостоять целой ораве агрессивно настроенной нечисти? По-моему, компенсацией игроку за причиненные моральные потрясения может служить та реалистичность, с которой весь этот кошмар был воплощен в жизнь. Графика в Shadow Master находится на уровне лучших образчиков этого жанра. Игра отличается филигранной прорисовкой самых мелких деталей, изображения инопланетных монстров внушили бы почтительное восхищение даже самому Иеронимусу Босху, а полигонные объекты на близком расстоянии не разрываются на составные части, как это нередко случается в action'ах. Световые эффекты сделаны безупречно, а взрывы выполнены столь красочно, что эта игра могла бы вполне номинироваться на "Оскара" за спецэффекты. Да, дизайнеры действительно постарались применить максимум новейших разработок по части компьютерной графики, и результат оказался более чем удовлетворительным.

Команда художников из Psygnosis работала, словно хорошо сыгравшийся оркестр, управляемый опытным дирижером. В роли координатора и главного дизайнера проекта на этот раз выступил настоящий зубр кисти и рыцарь акрилового образа. Мир игры Shadow Master был создан известным английским художником-иллюстратором Родни Метьюзом. Этот мастер известен своими рисунками к саге Майкла Муркока о приключениях Эльрика, которые вышли огромными тиражами в нескольких десятках стран мира. Футуристические монстры и жутковатые ландшафты Shadow Master — это тоже его работа.

Футболист, понимаешь, американский

"ИНОПЛАНЕТЯНЕ ПОХИТИЛИ МОЮ НЯНЮ!"

Все-таки умеют старики-художники показать молодым сторонникам стиля Hi-Tech, что монстра придумать — не поле перейти. Здесь вы не встретите каких-нибудь огров, простых и наивных, словно жители Гавайских островов до прибытия капитана Кука. Если за дело берется Метьюз, то чудовище получается далеко не из рядовых. Все опричники Повелителя теней имеют свои индивидуальные черты, каждый монстр ужасает по-своему, со своеобразным изыском. Причем этих недобрых парней настолько много, что можно смело сказать: "Имя им — легион". Все время, пока вы играете в Shadow Master, на вашего героя обрушивается бесконечный поток биомеханических злодеев. Нет чтобы сделать зловещую паузу, поинтриговать игрока. Стиль игры — плотный, бескомпромиссный action. Жужжит лазер. Гремят пушки. Вопят монстры. А что еще нужно для полного счастья?



Вечные ценности

Напоследок хотелось бы дать ответ людям, сетующим на примитивность сюжета Shadow Master. Вот, говорят мне, про Quake целую книгу с предысторией написали, а здесь какой-то безграмотный инопланетянин с оравой подручных охотится за ресурсами, — старо это все, неинтересно и убого. Конечно, монстр, нападающий на главного героя, — это привычно и избито, а монстр, читающий Диккенса, — это оригинально. Но кому, скажите, в action-игре нужен монстр, читающий Диккенса? Жанр диктует свои условия.

Сюжет в Shadow Master довольно предсказуем, но это одновременно является и его очевидным плюсом. В конце концов, все инопланетяне будут повержены, мир и спокойствие воцарится на всех семи планетах Солнечной системы, пройдет ласковый дождь, расцветут подсолнухи, аист совьет гнездо на крыше, потом вечерние тени лягут на усталую Землю, пробьет полночь и радиоактивные зомби-мутанты поднимутся из своих могил... ох, нет, это уже совсем другая игра.

Наш Мир

Shadow Master

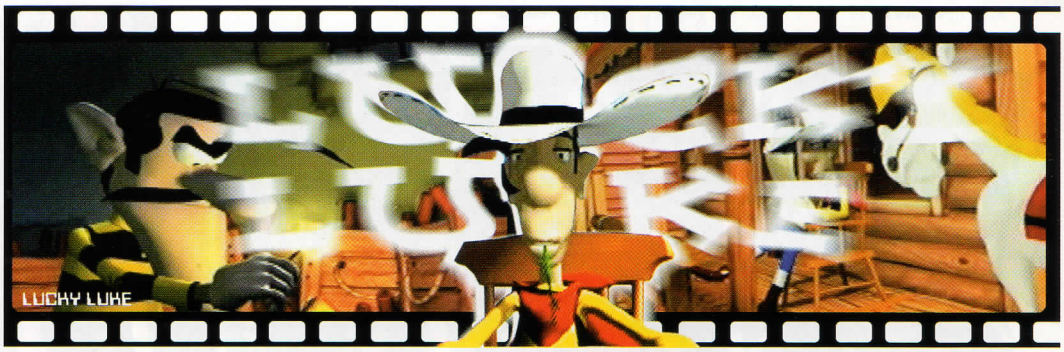
Графика 85%

Звук 60%

Сюжет 50%

Интересность 91%

PlayStation



В молоко

В.Апачин

Аркада

1 игрок

Карта памяти

1 блок

Разработчик
Ocean
Издатель
Infogrames Multimedia

Вы уже прочитали, что жанр игры аркада? Не относитесь к этому слишком серьезно, это не совсем точное определение. Дело в том, что есть такой специфический жанр: "по мотивам". Берется какой-нибудь известный герой, и вся игра строится на обыгрывании его похождений: то аркадки кусок, то виртуальный тир, то пазл какой-нибудь решать приходится, но главное — где-нибудь в углу обязательно маячат знакомые персонажи. При этом основная ставка делается на фанатов.

Вот именно с такой сборной солянкой мы сейчас и будем иметь дело: происходит куча разных событий, а в центре — шляпа, револьвер и невозмутимая морда главного героя, Lucky Luke'а. Надо сказать, что в России сей персонаж имеет некоторую фору — он успел засветиться на отечественном телевидении. Итак, по порядку.

ШТАНЫ СПУЩЕНЫ, ВРАГ ПОСРАМЛЕН.

Обаяние прерий

Когда в кино маразм переходит все допустимые границы, жанр произведения определяется как пародия. Именно такая ситуация и вышла с Lucky Luke'ом: мультик про него — откровенная пародия на ковбойско-вестерновую тематику. Luke — ковбой, "стреляющий быстрее собственной тени" и без промаха. Однажды он заявляется в городок Daisy Town — светлую мечту первопроходцев и притон разврата одновременно. Не меняя невозмутимого выражения лица, Luke быстро объясняет всем бандитам, что скорость стрельбы из револьвера — достаточная причина для уважения на Диком Западе. Городок очищен, и благодарные жители просят Luke'а стать шерифом. Понятное дело, Luke принимает предложение.

Однако неподалеку бродят страшные братья Dalton'ы, гроза и ужас честных горожан. Их не устраивает, что в Daisy Town установилась размеренная провинциальная жизнь — у них есть свои планы на город, к тому же прогулка по улицам в смоле и перьях — не самые приятные воспоминания, и братцы хотят отомстить Luke'у. Героя ждут новые приключения.

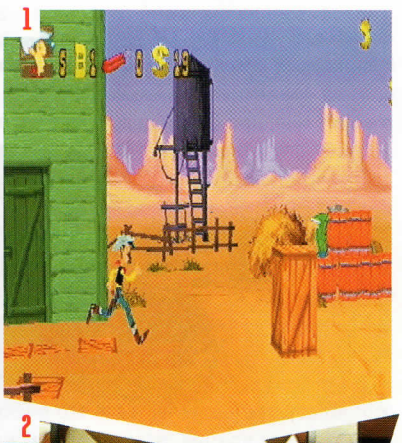
Зрительный ряд

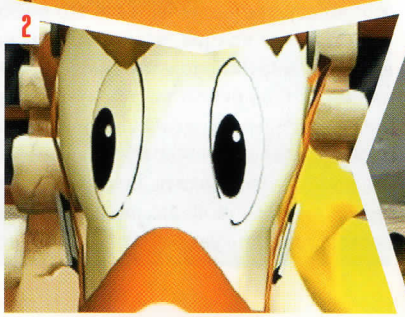
Как вы думаете, что я описывал — сюжет мультика или предысторию игры? В общем-то, и то и другое. Исходное произведение было построено таким образом, что никакого конца приключениям не предвиделось, более того — злодеев не убивали принципиально, поэтому не существовало даже проблемы придумывания новой завязки: сбежали из тюрьмы, и все тут. Так вот, игра гармонично продолжает мультик, и ничего не меняется даже с точки зрения графики.

Если подходить с технической стороны, то в Lucky Luke — плоская графика в 256 цветов. Если с художественной — то графика очень стильная и забавная. Выразительные, в меру маразматические персонажи. Зверские морды братьев Dalton'ов. Качественные, очень неплохо детализированные задники. Колорит в игре соблюден так же хорошо, как и в мультике: Дикий Запад, во всем богатстве его штам-



Вот она, романтика!







1 Начало большого пути. Рейнджер Купер просто отдыхает
2 Выразительные лошадиные глаза — воплощение Lucky Luke'овского стеба
3 Типичный полицейский. Он обязательно проспит что-нибудь важное

4 Герой на перепутьи

пов, открывается перед вами и будит дух романтики и приключений. Графика достаточно профессиональна, чтобы быть названной "живой", в персонажей веришь, и хочется спасти Daisy Town от грязных посягательств.

Звук тоже на высоте — благо сама идея прерии никаких особо изысканных мелодий не предполагает: свист ветра да пистолетная пальба. Ну, и еще маразматические смешки злодеев: почему-то особенно бурный хохот у врагов вызывает ситуация, когда ты в них попадаешь. Целятся они абсолютно невозмутимо, однако следует твой выстрел, за ним вражеский смешок, и бездыханное тело злодея падает за декорацию. После первых двух смешков удивляешься такому неуместному восторгу подстреленного, после третьего начинаешь хихикать сам.

От мультика — к игре

Ой, как не хочется-то переходить к этой самой игре — к неприятному переходить.

Мультик создавал наилучшее впечатление — пародия была выполнена очень качественно. Представьте себе мультипликационный "Аэроплан", "Горячие головы" или "С пистолетом наголо"; представьте ковбоя, который смотрит после выстрела на свою тень и видит, что та откровенно запаздывает ("стреляет быстрее собственной тени"); представьте долгое, напряженное панорамирование главных героев перед классической вестерновой "дуэлью на пустыре" — и представьте муху, которая все время норовит сесть злодею на нос. В общем, изумительно.

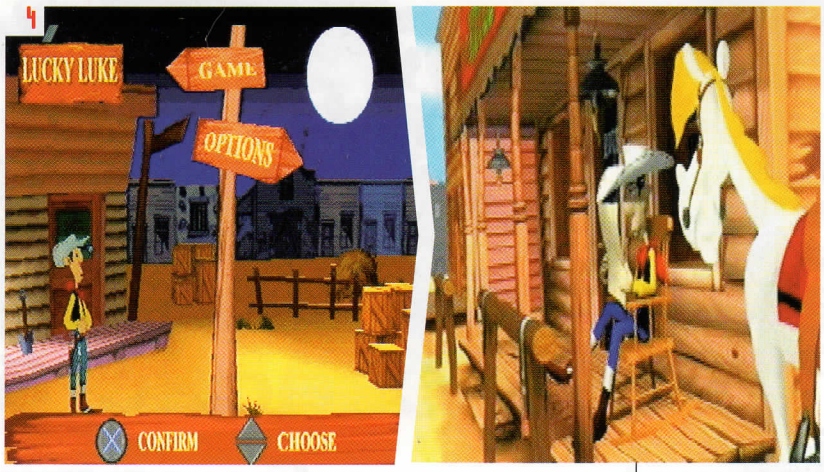
Возможно, дело в детских воспоминаниях, и именно из-за них игра Lucky Luke поначалу вызвала у меня замечательные ощущения — она сберегла колорит мультика, его атмосферу. Игра сохранила существенно больше, чем обычные аркады "по мотивам" — вроде Alladin'a или Asterix'a... Но игра — это больше чем мультик. А жаль.

Не стану рассказывать, что надо делать в Lucky Luke, — это долгий процесс, ведь все уровни игры — разные: один — помесь "платформера" с пазлом, другой — виртуальный тир, третий — сочетание тенниса и маразма... Уровни разные — но у всех у них один общий минус: игра очень сложная, можно сказать, сложная до неприличия для игры такого рода. И это сводит круг пользователей к фанатам мультика.

Конкретика

Не будем голословны. Уровень номер три. Погоня за поездом. Бандиты стреляют с упреждением — только успевай уворачиваться. Когда препятствие возникает на дороге, по которой скачет Luke на верном коне, обойти это препятствие можно, только если тебя заранее предупредили. Все очень быстро и неожиданно. Уровень номер пять. Отстрел бандитов в окнах и около. Прицел управляется стрелочками — световой пистолет игра не поддерживает. Check-point'ы (то есть места, с которых начинается игра, если вы до них дошли, а потом вас убили) отсутствуют как класс. Уровень большой. Четыре попадания — и вы труп. Можно озвереть. Уровень номер шесть. Прыжки с платформы на платформу. Прыгать надо ловко,

4



Не думайте, что он расслабляется — это подготовка к новым подвигам

иногда с упреждением; сверху на вас кидают бомбы. Если у вас есть некоторый опыт аркад, то вы, подпрыгивая на стуле и размахивая джойстиком, пройдете этот уровень, если вы новичок — приготовьтесь к серьезному обучению ловкости пальцев. И так далее.

ДИКИЙ ЗАПАД, ВО ВСЕМ БОГАТСТВЕ ЕГО ШТАМПОВ, ОТКРЫВАЕТСЯ ПЕРЕД ВАМИ...

Игра оказывается ни к селу, ни к городу. В нее можно было бы играть, как в тематическое произведение... Но разработчики не должны были забывать, что Lucky Luke — супергерой, и он не должен гибнуть на каждом шагу. Вся игра — это новая история про Luke'a, порядка ради слегка "обаркадненная".



Пока на первом уровне ты застреваешь из-за того, что не знаешь, что делать дальше, — это нормально. А вот когда курсор двигается слишком медленно для нормальной игры или от тебя требуются чудеса ловкости — это уже не то. Это уже не новая серия мультика.

Играть в это, как в аркаду? Тоже не годится: слишком задумчиво, слишком мало однообразия, слишком слабо, короче говоря, развита аркадная сторона.

Играть в это детям? Слишком сложно. Играть в это взрослым? Но это игра по мультику, и не более того, — ни аркады, ни квеста, ни шутера... Только вариации на тему. А мультик детский. Вот и возвращаемся к фанатам — выросшим и повзрослевшим фанатам. Только к ним.

Реквием

Мне нравится Lucky Luke. Мне нравится этот герой, который стреляет не в бандита, а в стоящий рядом чайник, от которого пуля отлетает в висящий на стене таз и далее, серией рикошетов, пока не находит свою цель — и скорее не самого бандита, а пряжку на его ремне. Штаны спущены, враг посрамлен. Lucky Luke — супергерой. Он не промахивается. И реквием не ему.

Реквием — игре. Возьмите коды, если вы фанат, и поиграйте. Может, несмотря на все свои принципы, я так и поступлю. Мне интересно, что будет дальше, я понимаю, что игра — это не мультик, но когда персонажа несколько раз убивают еще до того, как ты разобрался, что надо делать на уровне, — не слишком ли это радикальный способ заставить игрока почувствовать свою "вовлеченность" в процесс?

Lucky Luke

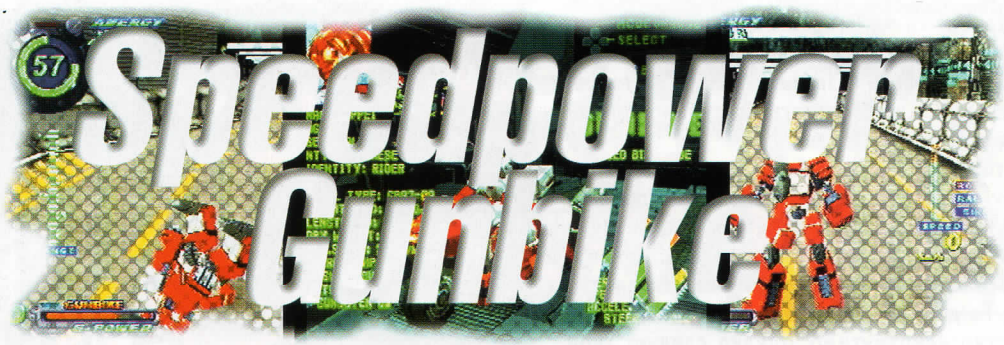
Графика 90%

Звук 90%

Сюжет 95%

Интересность 70%

PlayStation



Ужасно быстрый быстроног

Аркада

1 игрок

Карта памяти

1 блок

Разработчик
Sony Music Entertainment

Издатель
Sony Music Entertainment

Модернист

Если ванну залить напалмом,/Если газ отвернуть на кухне,/Не спускать в туалете воду/И покрышки жечь на балконе, —/Трудно жить в атмосфере подобной, Никуда не годится воздух.
(Братья П., "Кризис цивилизации")

Технократические трансформеры

Японская цивилизация испытывает явный кризис. А ведь в семидесятых-восьмидесятых годах они шли "впереди планеты всей" и гордо несли знамя высокотехнологичной массовой культуры. Грендайзер и прочие роботы-трансформеры покоряли страну за страной, континент за континентом. Эти ловкие создания красовались на плакатах и вкладышах для жвачек, мультфильмы про их приключения занимали миллионы погонных метров кинопленки, а их игрушечные копии до сих пор продаются в любом детском магазине.

НЕДОСТАТКИ МУЗЫКИ СГЛАЖИВАЮТСЯ СОЧНЫМИ ЗВУКОВЫМИ ЭФФЕКТАМИ.

Вы не подумайте, я не имею ничего против трансформеров, у меня у самого в детстве был пластмассовый робот, собиравшийся в стильный зеленый бомбардировщик. Но теперь, в конце девяностых, эта тема кажется немного устаревшей. Бум прошел, и сейчас трансформеры заняли свое место среди уважаемой классики вместе с Годзиллой и капитаном Америкой. Представьте себе мое удивление, когда на обложке новенького японского диска я увидел изображение до боли знакомого трансформера, запечатленного на середине процесса превращения в футуристический мотоцикл. Сюжет Speedpower Gunbike, как и следовало ожидать, оказался копией со сценария мультфильма в стиле "анима".

Действие игры происходит в японском Подземном Городе в июле 2097 года. Терпеливый восточный народ постигли очередные неприятности: экология находится в коллапсе, экономика — в кризисе, а недобрые силы, как всегда, готовят что-то зловещее. Настало время для решительных действий, стране нужны герои, и они не заставляют себя ждать. Троица храбрых воинов, облаченных в металлическую броню, сметают полчища вражеских танков и встают посреди шоссе в эффектных позах. Как вы понимаете, это всего лишь начало. Суровый боевой майор, девушка-киборг и храбрый пятнадцатилетний рокер готовы отправиться в путь, навстречу опасностям и приключениям, чтобы экология вновь стала сбалансированной, а курсы японских акций стремительно пошли вверх.

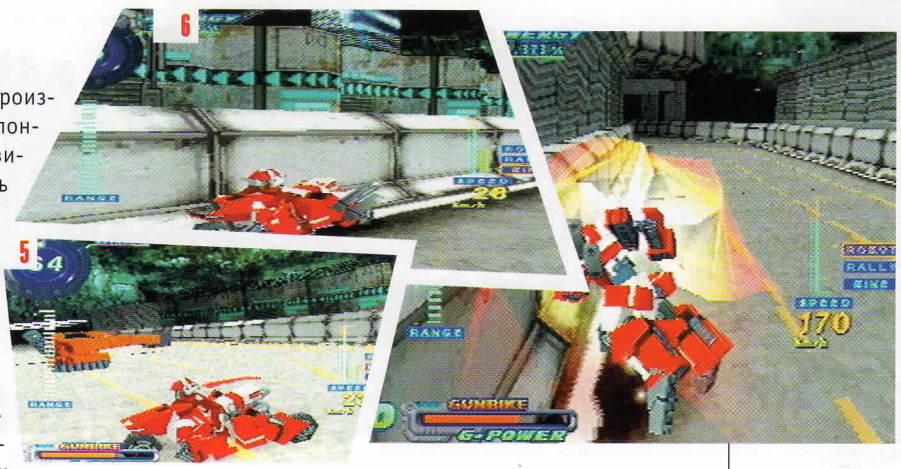


Возьмите этот мотоцикл — не пожалеете!



1 Враг не дремлет 2 Добро должно иметь увесистые кулаки 3 Досадное недоразумение 4 Тактика — великая вещь

5 Война нервов 6 Главное — не повернуть направо



Ай-ай-ай! Какая чудовищная неудача!

Герои заводят свои мотоциклы, а майор произносит длинную прочувствованную речь на японском языке, экспрессивности которой позавидовал бы сам сэр Уинстон Черчилль. Теперь настало время определиться, за какого персонажа вы будете играть. Лично я рекомендую юного рокера по имени Иппей — его мотоцикл наиболее маневренный и очень хорошо набирает скорость. Скоростные качества, безусловно, крайне важны, но если вы разгонитесь на мотоцикле до очень большой скорости и врежетесь в какой-нибудь массивный предмет, то это может плохо кончиться — как в реальной жизни, так и в игре Speedpower Gunbike. Для того, чтобы продуктивно громить вражеские сооружения, вам надо будет постигнуть целую науку — искусство трансформации.

Парадоксы трансформации

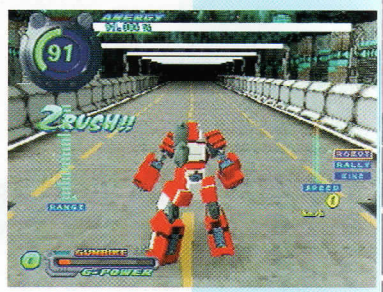
Интересно, почему японцам так понравилась идея видоизменения простого транспортного средства в неуклюжего человекоподобного робота. Возможно, в этом процессе им видится некая эффектность и красочность, хотя мне подобный ход событий кажется несколько надуманным. А авторы игры Speedpower Gunbike искренне поддерживают идеи трансформации, поэтому решили пойти еще дальше по пути усовершенствования механических монстров. Теперь трансформер имеет не два, как обычно, а целых три режима работы. Он может преображаться в робота, мотоцикл и стилизованный багги. Разница между ними очевидна: робот самый медленный, но наиболее эффективный в бою, мотоцикл самый быстрый, но во время заварушки обладает практически нулевой пользой, а багги по своим качественным характеристикам находится точно посередине. Причем робот обладает не только существенной огневой мощью, но и весьма действенными добавлениями в виде силового поля и набора мощных ударов. На первых порах бывает безумно весело подойти к какому-нибудь вражескому дзоту, разогнаться на одном колесике до бешеной скорости и со звоном и грохотом разнести эту постройку на массу блестящих обломков. Но эта забава быстро надоедает.

Действие в Speedpower Gunbike развивается слишком медленно, а сюжет слишком однообразен. Нельзя сказать, что этот новый продукт Sony Music Entertainment полностью неинтересен, однако в игре все-таки нет той изюминки, которая заставляет игроков сидеть вечерами напролет перед мерцающим экраном и натирать мозоли о геймпад. Не знаю, стоит ли тратить деньги на покупку блестящего диска в красивой упаковке только затем, чтобы через несколько дней положить его в дальний ящик своего стола. Но это мое субъективное мнение, ведь Speedpower Gunbike — в своем роде классическая игра, сделанная по мотивам японского анима-комикса восьмидесятых годов. Предельная упрощенность сюжета является настолько же органичным элементом этого жанра, насколько перенасыщенность действием характерна для американских комиксов или засилье кровавых ужасов — для итальянских. К тому же дизайн игры выдержан в самых лучших традициях анимы: мультипликационные мизансцены прорисованы канонически правильно, а мелкие детали игры, столь характерные для романтичной японской мультипликации, как, например, длиннющий красный шарф одного из героев, внушают умиление.

БУМ ПРОШЕЛ, И СЕЙЧАС ТРАНСФОРМЕРЫ ЗАНЯЛИ СВОЕ МЕСТО СРЕДИ УВАЖАЕМОЙ КЛАССИКИ.

Скромное обаяние спецэффектов

Звуковое сопровождение игры отличается некоторой примитивностью. Понятно, что саундтреки для видеоигр пишут не Шопены, однако музыка к большинству недавно вышедших игр отличается высокой техничностью, — взять, например, WCW Nitro или Kula World. Складывается впечатление, что авторы музыки для Speedpower Gunbike взяли детский синтезатор Casio и быстренько написали бесхитростную мелодию на стандартных касиовских банках инструментов. Не знаю, может быть, разработчики решили во всем следовать стилю "ретро" и специально сопроводить приключения архаичных трансформеров мелодией, которая произвела бы фурор где-нибудь в начале шестидесятых. Во всяком случае, такая позиция кажется неоправданной.



Впрочем, недостатки музыки сглаживаются сочными звуковыми эффектами, которые отвлекают внимание играющего от всех этих тоскливых электронных псевдомелодий. Визг шин при резком торможении звучит весьма реалистично, жужжание приводных ремней при трансформации робота наводит на воспоминания о "Робокопе", а непонятные возгласы на японском языке придают игре особый колорит. Если вы пишете техно-музыку и вам нужен какой-нибудь живописный сампл, то запустите первую миссию в Speedpower Gunbike и оставьте вашего персонажа без движения минут на пять. Перед тем как игра закончится из-за недостатка времени, суровый голос произнесет настолько яростную фразу на японском языке, что ее общий смысл будет понятен и без перевода. В общем, у этой игры, как и у любой другой, есть свои положительные и свои отрицательные стороны. Отрицательных, на мой взгляд, несколько больше, однако Speedpower Gunbike имеет оригинальный стиль и колорит, а это уже немало. В любом случае, эту игру стоит хотя бы посмотреть.

Speedpower Gunbike

Графика 55%

Звук 35%

Сюжет 50%

Интересность 40%



Не буди во мне зверя

Артем В. Безродный

Драки

1-2 игрока

Карта памяти

1 блок

Разработчик
Hudson Software
Издатель
Sony

В манере поведения, чертах характера, особенностях внешности любого человека можно найти нечто, делающее его похожим на какого-нибудь зверя. Один силен и благороден, как лев, другой передвигается, как горилла, а некоторые девушки своей кротостью напоминают кролика... Но это, скорее, чисто внешние, навеянные воображением сравнения. А вот если бы человек мог в один миг получить все "положительные" звериные качества? Стать обладателем "зверской" скорости, выносливости, силы, и в то же время сохранить человеческий ум и сердце?

Лучший полигон для проверки подобного рода измышлений — виртуальные миры PSX.

Какой зверь тебе по вкусу?

На первый взгляд, Bloody Roar — обычная PSX'овская драка. Трехмерные, созданные из "рубленых" многогранников бойцы, стандартные правила проведения поединков, не менее традиционные режимы игры. Но, внимательно просмотрев вступительную заставку в стиле Tekken (до законодателя мод, к сожалению, не дотягивающую), с радостью находишь интересные игровые и сюжетные нововведения.

КАЖДЫЙ ПЕРСОНАЖ ОБЛАДАЕТ БОЛЬШИМ НАБОРОМ УНИКАЛЬНЫХ ПРИЕМОВ.

Нет, нет, я, конечно, имею в виду не информацию о том, кто обидел маленькую девочку, что за счастливая семья изображена на фотографии и куда собираются все эти люди в такой поздний час... Я об основной достопримечательности Bloody Roar — умении виртуальных бойцов после нажатия определенной кнопки превращаться в человекоподобных зверей, например волка или крота.

Каждый персонаж может обратиться только в одну определенную зверушку — больше всего подходящую ему по характеру и напоминающую его внешне — и лишь тогда, когда его "звериная" энергия достигает определенной точки. Так, например, цирковой артист, похожий на обезьяну, во время поединка может становиться здоровенной гориллой, а маленькая девочка-японка, естественно, превращается в зайчишку, правда, с очень острыми зубками.

В звериной ипостаси бойцы становятся заметно ловчее и подвижнее, получают возможность наносить гораздо более эффектные и сильные удары. А кроме того, став зверьми, они приобретают и звериную ярость.

Специальная опция RAVE дает возможность любо-

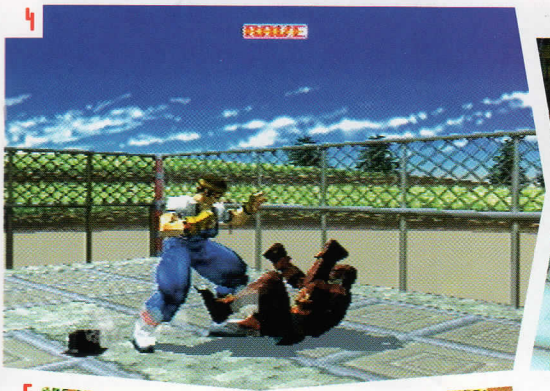


Кто следующий?



1 Эй, проснись, ведь мы же на ринге! 2 Ну что, получил? 3 Еще не известно, кто победит

4 Моргалы выколю! 5 Я еще не такой приемчик знаю. Хочешь покажу?
6 После такого быстро не очухаешься









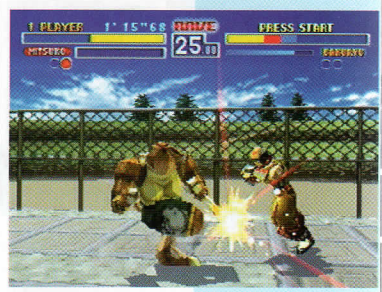
Это не фаталити, но все равно обидно

ка влево — блок... Несмотря на это, каждый персонаж обладает большим набором уникальных приемов, основанных на физиологических характеристиках виртуальных бойцов: это и удары двумя ногами в падении, мощные боковые, прямые, удары двумя руками сверху, разнообразные вертушки и тому подобное. Для выполнения различных связок и комбинаций ударов особых навыков не нужно, все выходит как-то само собой, впрочем, желающие могут потренироваться в режиме практики.

ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ РАУНДА СОПЕРНИКИ НЕ СХОДЯТСЯ В ЦЕНТРЕ РИНГА...

Восемь уровней сложности позволяют развлекаться игрой в Bloody Roar игроману любой степени готовности и, скорее всего, отметают потребность в тренировках.

Еще одной забавной особенностью игрушки является возможность крушить металлические заборы, окружающие каждую из арен для боев. Приложив как следует врага, готовьтесь с восторгом понаблюдать, как он своим грузным телом вышибет одну из секций ограды и обреченно приземлится за пределами ринга, проиграв тем самым бой. Необычно и то, что после завершения раунда соперники не сходятся в центре ринга, как это принято, а продолжают сражение на том же месте, где был только что повержен один из них.



Достоинства и недостатки

Самым существенным недостатком игры можно назвать то, что, при ее полной трехмерности, невозможно двигаться в глубину ринга во время драки. Единственный способ изменить Z-координату сражения — перекатиться после того, как вы были опрокинуты мощным противником на пол, в сторону от его добивающего удара.

Зато можно развлекаться поединками малышей с большими головами, извергающими литры крови. Все эти опции настраиваются непосредственно из меню, без всяких секретных манипуляций.

Короче говоря, хотя Bloody Roar и далековато до Tekken, но благодаря таким ее достоинствам, как отличный сюжет и высокий уровень играбельности, она великолепно подходит для успокоения нервов, вымещения звериной ярости, животной ненависти и собачьей злости, накопленных за время общения с людьми.

Bloody Roar

Графика 80%

Звук 70%

Сюжет 90%

Интересность 80%

му персонажу, уже превратившемуся в оборотня, обладать мощью и быстротой сразу нескольких чудовищ. Охладить разошедшегося соперника можно только точным ударом в челюсть. Кстати, пока боец находится в образе зверя, его жизненная энергия не расходуется, а за все пропущенные удары взимается плата "энергией зверя".

Это смотрится

Говоря о других положительных сторонах Bloody Roar, нельзя не упомянуть неплохую графику и превосходную играбельность.

Бедность оформления интерфейса компенсируется за счет качественно выполненных трехмерных моделей персонажей игры, причем наибольшее эстетическое удовольствие доставляют звери, в которых превращаются виртуальные бойцы. Также очень интересно наблюдать за повтором ударов, приведших к нокауту соперника. Особенно красивы замедленные повторы с прорисовкой в стиле, характерном для комиксов, когда летящее тело оставляет за собой инерционный след.

Перемещения бойцов по рингу, их движения выполнены также неплохо, хотя это явно не motion capture — в некоторых случаях им недостает пластики и, как следствие, реалистичности. С другой стороны, приятно радуют глаз трехмерные арены для боев, а также полностью трехмерные, анимированные задние планы. В дополнение, разработчики игры предоставили всем желающим возможность ознакомиться с рисунками, набросками и эскизами к заставке и непосредственно к игре.

Приемы простые и необычные

Управление в игрушке очень простое: одна кнопка для удара рукой, одна для удара ногой, стрел-

PlayStation



Байки из склепа

Action Приключения

1 игрок

Аналоговый контроллер

Карта памяти

1 блок

Разработчик
Eidos Interactive
Издатель
Eidos Interactive

Модернист

Если вы мечтаете о том, чтобы купить маленького хомячка, сшить для него нарядный костюмчик и научить эту зверюшку всяким забавным трюкам, — это хорошо. Только в этом случае я не советую вам играть в Deathtrap Dungeon. Вам эта игра вряд ли понравится. Но если вас приводят в восторг мрачные готические повести, если вид полуразрушенного особняка, одиноко стоящего посреди унылого болота, внушает вам радость и оптимизм, если вашей любимой книгой является сборник новелл Эдгара По, то попробуйте сыграть в этот жутковатый 3D adventure. Уверяю вас, вы получите массу удовольствия.

Двойная жизнь Йена Ливингстона

Возможно, это психологическая инерция, но большинство хороших игр жанра adventure-action напоминают Tomb Raider. Эффектная история о приключениях Лары Крофт стала своего рода эталоном качества для трехмерных бродилок. Очередной продукт фирмы Eidos Interactive похож на Tomb Raider, словно на родного брата. Это немудрено, ведь обе игры вышли из стен одной и той же лаборатории. Deathtrap Dungeon является одним из самых любимых творений Йана Ливингстона, одного из основателей и главы фирмы. Йан — человек чрезвычайно разносторонний: он — продюсер игр для PC и PlayStation, разработчик ролевых настольных игр, писатель, сценарист и дизайнер. Причем ко всем своим занятиям Ливингстон подходит со всей возможной серьезностью, видимо, именно поэтому его книги выходят многотысячными тиражами, настольные игры распродаются, как горячие пирожки, а видеоигры, продюсером которых он был, сразу после выхода попадают в первые строчки хит-парадов.

На сей раз Йан решил подойти к выпуску новой игры просто и концептуально. Он взял один из своих знаменитых бестселлеров под названием Deathtrap Dungeon, быстренько состряпал из него сценарий и выпустил в свет отличную видеоигру, разработанную на основе engine от Tomb Raider.

Новое творение Eidos Interactive получилось на редкость красивым и интересным. Дизайн игры оставляет самые лучшие впечатления, а разнообразие действия сильно оживляет игру. Deathtrap Dungeon представляет собой трехмерную adventure от третьего лица, которую сильно оживляют разнообразные головоломные задачки. Злобные монстры не дадут вам расслабиться ни на одну минуту, схватка будет следовать за схваткой, причем очевидным плюсом Deathtrap Dungeon является наличие нескольких десятков всевозможных чудовищ и злодеев. Так что точите свои мечи — вас ждет настоящая схватка.

ЦЕПНОЙ ПЕС СИЛЬНЕЕ КРАСНОГО ЛОТОСА, ОДНАКО УСТУПАЕТ ЕЙ В БЫСТРОТЕ И ЛОВКОСТИ.



Нет, они не джентльмены

1 Приручить эту зверюгу было крайне непросто 2 Сюрприз! 3 Наш ответ Кезону
4 Место, конечно, симпатичное, но мрачноватое 5 Цепной Пёс на тропе войны 6 Ничего себе сходил за хлебушком...

7 Красный Лотос всегда готова к неприятностям 8 Тайные лестницы обычно ведут в самые недобрые места 9 Не ждали? 10 Немного футуризма



Логово Мелькора

Невероятные опыты эксцентричного барона

Сценарий игры отличается продуманностью и оригинальностью, которые обычно не свойственны играм в стиле adventure. Обычно они бывают несложными и схематичными. Еще бы, ведь они и существуют исключительно для того, чтобы пытливый игрок не засыпал разработчиков письмами с вопросами о биографии главных героев. Здесь же мы сталкиваемся с принципиально иной ситуацией: известный писатель делает видеоигру по мотивам своего же собственного произведения. Положение, как говорится, обязывает, поэтому сюжет у Йана получился на славу.

Представьте себе древний город Фанг. Городишко, в общем-то, скучный и захолустный, Фанг внезапно стал местом паломничества сотен наемников, авантюристов и вообще всяких разномастных искателей приключений. Виной этому нашествию стал эксцентричный барон Сукумвит, который жил в собственном родовом замке, расположенном буквально в двух шагах от города. Барон, человек весьма оригинальный, профинансировал постройку гигантских катакомб, которые приказал заполнить разнообразнейшими чудовищами. В самой глубине этого жуткого сооружения жил гигантский красный дракон по кличке Мелькор. Это существо охраняло немыслимые, сказочные сокровища, которые должны достаться тому смельчаку, который сумел бы пробраться через все ужасы и ловушки Подземелья, чтобы сразить дракона.

Типичный сюжет для RPG, не правда ли? Йан Ливингстон недавно сказал, что действительно вначале хотел сделать из Deathtrap Dungeon ролевую игру, однако потом передумал по целому ряду причин. В любом случае, вторая часть этой игры будет уже RPG с элементами adventure. К этому главу Eidos Interactive подвиг недавний успех очередной части игры Final Fantasy. А пока что вам придется управлять своими персонажами в режиме типичнейшей adventure от третьего лица.

Как и большинство подобного рода игр, Deathtrap Dungeon предлагает вам сделать выбор между двумя персонажами. В это раз вам надо будет решить для себя, проходить ли вам катакомбы в образе сурового варвара по прозвищу Цепной Пес, или же яростной воительницей, известной как Красный Лотос. Понятно, что Цепной Пес сильнее Красного Лотоса, однако уступает ей в быстроте и ловкости. Хорошо подумайте, какой талант для важнее, ибо вашего персонажа ожидают весьма суровые испытания:

Подземелье состоит из тридцати восьми уровней, один ужаснее другого. Кроме всяких импов, орков, шаманов, минотавров и прочих фэнтези-злодеев, вам предстоит столкнуться с чудесами примитивной военной техники. Кроме масштабных механизмов, которые могут запросто перемолоть любого воина вместе с доспехами, механистический гений барона Сукумвита создал целую кучу боевых роботов, которые в игре называются скромно: Большой Механизм, Малый Механизм и Раскалыватель. Последний аппарат представляет собой цилиндр, утыканный гвоздями, который катается по полу и сметает абсолютно все, что попадется у него на пути. Уничтожить эту штуку не под силу даже Цепному Псу.

ЗЛОБНЫЕ МОНСТРЫ НЕ ДАДУТ ВАМ РАССЛАБИТЬСЯ НИ НА ОДНУ МИНУТУ.

В общем, сюжет получился на славу, масштабный и оригинальный. Вам придется изрядно потрудиться, чтобы проникнуть в логово Мелькора. Подземелье не прощает даже самых малозначительных ошибок, будьте внимательны и осторожны.



Лабиринты Франкенштейна

Летающие платформы со свистом перемещаются в воздухе, каменные черепа на стенах зловеще поблескивают рубиновыми глазами... Все тихо, но это спокойствие кажется нарочитым и обманчивым. Цепной пес медленно перемещается по направлению к отлично прорисованной двери. Вот он крадется мимо стены, чья текстура внушает откровенное восхищение. Вдруг — бах! — откуда ни возьмись появляется целая стая убедительно выглядящих крысоогров, которые тут же затевают с варваром весьма живописную драку. Да, ничего не скажешь, графика в игре получилась на редкость хорошей. Плавные движения персонажей и продуманные перемещения камеры создают атмосферу редкостной реалистичности происходящего.

Игра хороша не только отлаженным engine'ом. В отличие от Tomb Raider'а, который был куплен у Core, Deathtrap Dungeon несет на себе отпечаток яркой индивидуальности Йена Ливингстона. Сорокавосьмилетний знаток фэнтези и RPG, человек, который одним из первых приобрел легендарную настольную игру Dungeons and Dragons, соединил в своем творении классические сказочные традиции с научно-готическими деталями в стиле "Франкенштейна". Deathtrap Dungeon украсит собой любую коллекцию adventure-игр. Впрочем, как и любая другая игра от Йена Ливингстона и Eidos Interactive.

Наш рейтинг

Deathtrap Dungeon

Графика 80%

Звук 60%

Сюжет 80%

Интересность 92%



Продолжается грандиозный

КОНКУРС!

Это испытание

ДЛЯ САМЫХ ОПЫТНЫХ И БЫСТРЫХ ГОНЩИКОВ GRAN TURISMO!

Журнал "ВидеоИгры" объявляет конкурс среди любителей гонок. На игре Gran Turismo мы проверим ваше мастерство владения виртуальным автомобилем и умение справляться с виртуальными трассами.

КОНКУРС ПРОВОДИТСЯ В 2 ЭТАПА

1.

Первый этап

1. **Пройти** в аркадном режиме на уровне сложности **Hard** на любом автомобиле трассу **Grand Valley East Section** игры **Gran Turismo** (Pal-версия) с наилучшим результатом, который только достижим для вас.
2. Сделать **фотоснимок** с экрана телевизора с показателями **результата заезда**.
3. **Прислать** этот снимок с краткой информацией о себе в редакцию (на конверте сделайте пометку "Гонщики").

2.

Второй этап

10 лучших гонщиков выходят в финал, который и станет вторым этапом нашего конкурса.
Финал будет проводиться при огромном скоплении народа в магазине "Игромания".
Здесь мы воочию сможем убедиться в мастерстве финалистов.
Игроки, показавшие три наилучших результата, получают достойную награду:

за 1 место — игровую приставку **Sony PlayStation**
за 2 место — комплект **Mad Catz** (руль и педали)
за 3 место — джойстик **Dual Shock Analog Stick**

Кстати! Гонки в финале будут проводиться **с рулем, а не с джойстиком**. Опытные игроки знают, что это большая разница. Обязательно попробуйте руль, а то оконфузитесь.

Финал конкурса состоится в сентябре 1998 г. Точное время его проведения будет указано в одном из следующих номеров "ВидеоИгр".

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Адрес магазина "Игромания": Москва, Рязанский проспект, 46/3 (торгово-пешеходный комплекс, 5 минут от метро "Рязанский проспект"), тел.: (095) 379-6827.
Адрес журнала "ВидеоИгры": 117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, 8, тел.: (095) 232-2263.

Практика

VIDEO ИГРЫ

Discworld 2: Mortality Bytes 54



Полное прохождение

А ведь и правда, Смерть выполняет тяжелую, грязную работу миллионы лет подряд, трудолюбиво косит наши души, никогда не прогуливает и не жалуется на судьбу.

SaGa Frontier 62



Полное прохождение

Как и было обещано в прошлом номере, мы продолжаем публикацию солюшена по игре SaGa Frontier. На этот раз перед вами прохождение в роли робота T260.

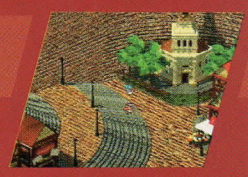
Diablo 66



Квесты Diablo

А вот и обещанные квесты из Diablo — это задания, которые вы будете получать как от персонажей в городе, так и из прочитанных книг.

Alundra 70

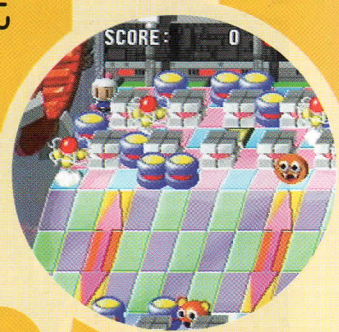


Полное прохождение

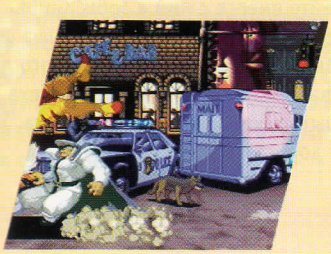
Вас ожидает сложная и увлекательная игра, вы потратите на нее много часов, но вряд ли пожалеете об этом.

Взлом

Bloody Roar • Bomberman World • Deathtrap Dungeon • Luckie Luke • Shadow Master • Warhammer: Dark Omen • X-men vs. Street Fighter EX 78



Коды к играм







DISCWORLD 2:
Mortality Bytes

Т.С.Гарп

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ



Старая страшная Смерть с косой устала от людской ненависти. И за что к ней все так плохо относятся?

А ведь и правда, Смерть выполняет тяжелую, грязную работу миллионы лет подряд, трудолюбиво косит наши души, никогда не прогуливает и не жалуется на судьбу. И что же она получает взамен? Ни слова благодарности! Только ненависть и отвращение!

В один прекрасный день Смерти все это надоело. Она собрала манатки и отправилась на тропический остров — отдыхать.

Города наполнились живыми мертвецами. Те, чей срок умирать уже подошел, бродят по улицам, потихонечку разлагаются и требуют для себя демократических свобод. Мир переполняется. Скоро станет нечем дышать, а всадник на белом коне так и не думает возвращаться.

Ученые из почтенного Невидимого Университета, озабоченные проблемами цивилизации, решили положить конец этому безобразию и послали на поиски Смерти самого крайнего: мага по имени Ринсвинд, чей халат некоторые жители Discworld по ошибке принимают за женское платье.

Именно этому человеку и придется гоняться за Смертью на протяжении всей игры, а вы, как обычно, будете ему помогать.

ACT I — The Rite Stuff

Блестки

Перво-наперво, вас отправляют найти несколько предметов, необходимых для ритуала, который позволит призвать Смерть: блестки, деревянные палки, оплывшие свечи, зловоние и мышиную кровь.

Начнем с блесток. На Plaza Ринсвинд увидит умопомрачительную красотку, звезду сцены и киноэкрана, которая еще не так давно работала в этих краях рядовой разносчицей молока. Боже, какая карьера! А посмотрите, какое у нее платье! Красивое такое, все в блестках. Надо бы как-нибудь эти блестки с нее стряхнуть...

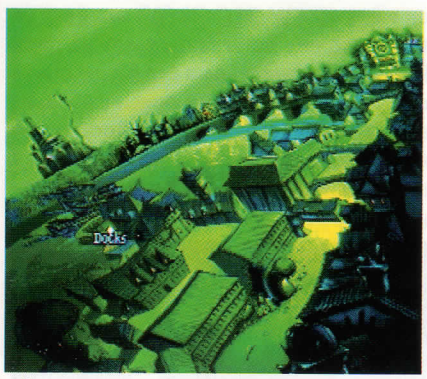
Можно, конечно, прийти с пылесосом и очистить девушку прямо на площади, но как-то это некультурно. Придется придумать подход поделикатней. Возвращайтесь в Unseen University (самое крупное здание с трубой на карте; вороны эту трубу, судя по всему, нежно любят). Загляните в High Energy Facility и стащите меха (bellows) с полочки под компьютером (агрегат, внутри которого бегают муравьи). Спрячьте меха в верный сундук на ножках и топайте вместе с ним в Fools' Guild.

Здесь над развалинами парит душа шута (не удивляйтесь, в этих краях такого добра навалом), а в земле зияет прореха неприкрытого канализационного люка. Туда нам и дорога.

Пройдя немного вперед, Ринсвинд окажется непосредственно под площадью (Plaza), на которой бездельничает бывшая молочница. Видите, через решетку мелькают ее белоснежное платье и розовые ножки? Так, хватит пялиться. Вынимаем из сундука меха (bellows) и обдуваем красавицу. Ух, какой мощный поток! Платье так и взмыло вверх, а все блестки разом ссыпались в канализацию.

Запах

Сначала Ринсвинд должен сходить в Shades (Тени). Этот район настолько велик, что на карте обозначен аж в трех местах. Для удобства выберите первые справа Shades.



На тротуаре сидит компания нищих: Старина Duckman с полудохлой уткой на голове, товарищ Henry Coffin, знаменитый своим умением плеваться 1000 разных способов, дружище Foul Ole Ron — до того вонючая личность, что над ним даже витает вполне материальный злой дух. То есть запах. Онто, запах, нам и нужен.

Поговорите с Foul Ole Ron и спросите его о запахе. Оказывается, старый попрошайка относится к своему спутнику с нежностью. Он специально держит в руках заношенные ботинки, чтобы другу было приятней оставаться в его компании: запах обожает несвежую обувь.

Пройдя налево от того места, где сидят нищие, вы увидите человека в сером одеянии (это сборщик мертвецов). Еще пройдите налево и спуститесь в лавочку миссис Кейк (mrs. Cake's). Посмотрите на сосуд, который стоит на окне, а затем поговорите с хозяйкой. Для начала отпустите саркастическое замечание (в меню это палка с головой шута), затем задайте вопрос (вопросительный знак), после этого подумайте (облачко со свечой) и, наконец, начните разговор (изображение улыбающегося рта). Такой напор немного оживит старушку: она очнется от своих раздумий и примется махать руками над магическим шаром. Спросите миссис Кейк о сосуде.

Вроде бы безделица, а жадная продавщица просто так ничего не отдаст! В обмен на сосуд она требует какую-то неведомую эктоплазму. Поинтересуйтесь у нее, что это такое.

Оказывается, эктоплазма — это липкая зеленая гадость, которую выжимают из привидений. Но как же их, бестелесных, выжимать? Ладно, что-нибудь придумаем. Одно привидение мы уже видели. Помните дух шута в Fools' Guild?

Чакки, одна из жертв халатности Смерти, летает над развалинами Fools' Guild и коротает время, отпуская разные идиотские шуточки. Поговорите с ним и задайте вопрос. Чакки должен оставаться у руин, пока смерть не удосужится его забрать. Поднимите кирпич слева от канализационного люка и покажите его несчастному пареньку. Поскольку кирпич — часть развалин, Чакки согласится отправиться вместе с ним (и с вами) в путешествие. Вот и отлично. Сажайте шута в сундук!

Ступайте в здание High Energy Facility, которое находится в Unseen University. Еще одно преступление против науки — на этот раз надо своровать магнит, прилепленный к боковой стороне стола. Теперь возьмите кирпич, начиненный Чакки, и запустите его в огромный акселератор посреди комнаты. Ну вот, порция эктоплазмы готова!

В университетском саду (garden) вы увидите казначея, декана и библиотекаря, режущихся в крокет. Пройдите мимо них направо в лабиринт (maze) и посмотрите на зеленого чертенка в железных сапогах, который сидит в скворечнике. С помощью магнита стащите с него сапоги и сложите их в сундук. Теперь возвращайтесь к достопочтенной миссис Кейк (если вы забыли, ее магазинчик находится в Shades). В обмен на драгоценную эктоплазму она отдаст вам обещанный сосуд.

Самое время заловить запах бродяги Фаул Оул Рона. Приманка уже есть: железные сапоги, они запаху очень понравились. Но как же его поймать? Засовываем сапоги в сосуд и, когда запах залетит внутрь, затыкаем пробку. Готово!





Палки

Есть на карте домик под названием Shop, который появляется то в одном месте, то в другом. То выскочит на площади посреди города, то покажется на противоположном берегу реки. Неприятно, конечно, но переживать по этому поводу не стоит, поскольку блуждающее здание всегда можно отличить от остальных по слегка рыжеватому цвету.

Загляните в Shop и снимите со стены мертвого фламинго. Хозяйка магазинчика — прямая противоположность миссис Кейк: всем готова поделиться со своим



ближним. К тому же она приняла ваш халат за платье принцессы, а принцессам, как известно, никто ни в чем не отказывает. Посмотрите на фаршированную рыбу, которая лежит на прилавке, а затем возьмите и ее.

Теперь ступайте в морг (он находится в Shades, вход в него — позади сборщика мертвецов) и возьмите нож из корыта с помоями. Полюбуйтесь на окочурившуюся ведьму и идите на пристань (docks). Какой-то жестокий человек поймал акулу, посадил в сетку и подвесил на крюке над пристанью. Слава Богу, мы не живодеры, так что берите-ка нож и разрезайте сетку. Когда акула вывалится на мель, запихните ее в сундук.

Ну вот, остается только поймать пеликана, видевшего все ваши бесчинства с крыши ближайшего здания.

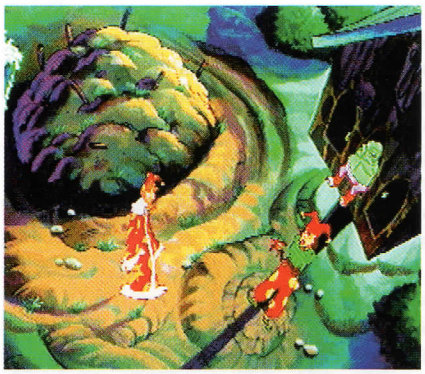
Положите фаршированную рыбу в воду у причала. Когда пеликан, пораженный

видом столь изысканного блюда, спикирует с крыши и остолбенеет, возьмите его и отправляйтесь в сад (garden) Unseen University.

Раздайте животных: казначею (Bursar) — акулу, декану (Dean) — фламинго, а библиотекарю (этот висит на дереве) — пеликана. Взамен вы получите три... деревянных молотка (ничего, сойдут и за палки!).

Свечи

Теперь вам нужно найти свечи. Самое подходящее для этого место — магазинчик, в котором мы взяли фламинго и фаршированную рыбу (тот самый блуждающий Shop). Посмотрите на свечки (они лежат на полке у входа) и поговорите о них с хозяйкой. К сожалению, это всего лишь муляжи. Теперь этот товар спросом не пользуется, но женщина сама готова вам сделать штучку, если вы принесете ей воск. Обратите внимание на ладан, который стоит на прилавке. Пахнет он жабами, но мы все равно возьмем!



Если вы щелкнете на правой из Shades (их три на карте), то окажетесь у входа в забегаловку под названием Gimlet's. На дальнем столе стоит блюдечко с молотым перцем (chilli powder). Возьмите его и идите в паб "Голова Тролля" (Troll's Head Pub), который находится слева от компании нищих.

Сам Тролль трудолюбиво надраивает стойку (сразу видно, что человек любит свою работу). Пока он не смотрит, своруйте спички с дальнего конца прилавка и ступайте в еще одно местное заведение — лавку миссис Кейк (mrs. Cake's). Здесь, в левом углу магазинчика, стоит манекен, одетый в женское платье. Не раздумывая, стащите с него нижнюю юбку (petticoat) и спрячьте в сундук.

Отправляйтесь на Plaza. Поговорите с Dibbler'ом, продавцом подержанного попкорна, и возьмите у него брошюрку.

Пройдя по саду (garden) Unseen University налево, вы увидите университетского пчеловода, колдующего над своими ульями. Поговорите с ним. Парень



помешан на пчелах, только о них и думает. Дайте ему брошюрку и предложите снять фильм о полосатых любимцах.

Когда он убежит, посыпьте розовый куст перцем (chilli powder), подожгите ладан (incense) спичками и нацепите на лицо нижнюю юбку. Все готово для сбора высококачественного продукта! Помашите горящим ладаном вокруг улья, чтобы разогнать пчел, и возьмите воск.

Отдайте воск старушке из блуждающего Shop'а и получите то, что искали, — здоровенную оплывшую свечу!

Мышиная кровь

В здании Energy Facility (Unseen University) отломайте колбочку (testube) от стеклянного компьютера с муравьями. Сходите в забегаловку Gimlet's (она находится в Shades) и почитайте меню, которое лежит на столе. Не вставая, подзовите хозяина-тролля. Спросите у него, чем сегодня можно полакомиться.

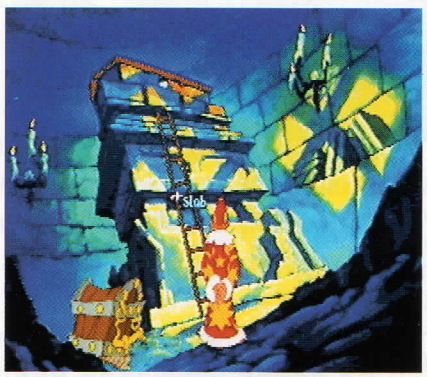
В меню в основном мышиные блюда, так что выбирать особенно не из чего. Закажите один живой мышбургер (mouse burger), положите его в сундук и вернитесь в паб "Голова Тролля" (Troll's Head Pub). Поговорите с вампиром, который сидит в дальнем углу. Возьмите у хозяина за стойкой кружку пива и отправляйтесь на Plaza. Купите у Dibbler'а порцию попкорна. Опустите попкорн в кружку.



Теперь вернитесь к лабиринту (maze), который находится в саду Unseen University, и скормите отравленный алкоголем попкорн петуху. Когда птичка потеряет сознание, отнесите ее в Shades. Подойдите к нищим и щелкните петухом на котелке с отрезвляющей жидкостью. Ринсвинд зальет в петушка немного кипяточку.

Вернитесь в паб "Голова Тролля" (Troll's Head Pub) и щелкните протрезвевшим Петей на вампире. Ваш герой сдавит петуху горло. Услышав предрассветное "ку-ка-реку", несчастный вампир вскочит с места, обернется летучей мышью и улетит в свой склеп на кладбище.

Сходите в морг (он находится рядом с пабом, позади сборщика мертвецов). Посмотрите на ведьму и вернитесь в "Голову Тролля". Побеседуйте с Казанундой (тоже герой-любовник, но не такой знаменитый). Рост ловеласа столь мал, что он вынужден носить с собой лестницу (а то как же ему дотягиваться до губ статных дам?!). Казанунда и рад бы расстаться с этим унизительным приспособлением, да вот только где найти достаточно низенькую подружку? Расскажите ему про ведьму, и он убежит, оставив лестницу в вашем распоряжении.



Отправляйтесь на кладбище (cemetery) и зайдите в склеп (crypt). Прислоните лестницу к камню (slab), заберитесь к вампиру и вытащите из стакана, который стоит у гроба, его вставную челюсть. Теперь укусите зубами начинку вашего мышбургера. Слейте кровь в стеклянную колбочку. Готово!

Церемония

Уф! Наконец-то можно вернуться в столовую (dining hall) Unseen University и отдать все пять предметов главному ректору (archchancellor).

Осталось только организовать небольшую сатанинскую церемонию с участием всего преподавательского состава Невидимого Университета — и Смерть вернется, чтобы очистить улицы от покойников!

К несчастью, все оказывается не так просто: Смерть прохлаждается на каком-то неведомом курорте и думать не думает о своих мертвецах. Плевать ей на обязанности! Пропади все пропадом! Ей коктейль больше нравится!

Кто-то должен сходить и привести ее в Discworld силком. Но кто же этим займется? Может быть, Ринсвинд?



ACT II — COME DIE WITH ME

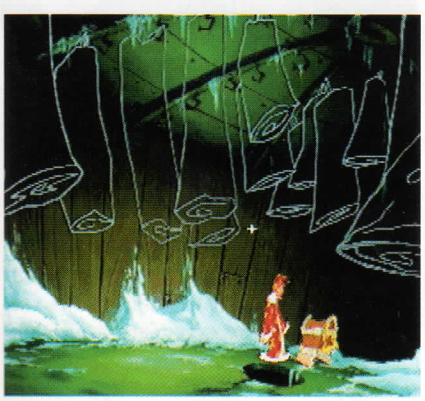
Поиски Смерти

Раз безответственная Смерть потягивает джус где-то на пляже, в этом городе ее искать бессмысленно. Самое разумное — сесть на корабль и прочесать все тропические острова вдоль экватора. Ну, по крайней мере некоторые. Сходите на пристань (docks) и поговорите с капитаном пришвартованного судна. Эх, опять невезуха! Этот корабль специально зарезервирован для покойников, остальным здесь не место!

Сборщик мертвецов в Shades — парень мрачноватый, но толковый. Он объяснит Ринсвинду, чем, с юридической точки зрения, живой человек отличается от мертвого. В то время как у живого может и не быть никаких документов, всякий покойник обязан иметь свидетельство, подтверждающее факт его смерти.

Сходите в морг (mortuary) и побеседуйте с гробовщиком. Узнайте у него о процедурах, которые связаны с выдачей свидетельства о смерти.

В общем, ничего особенного здесь нет. Для получения желанного документа вам достаточно продемонстрировать трупную температуру тела, а также полное отсутствие пульса и дыхания (последнее проверяется с помощью зеркальца).



Для начала разберемся с пульсом. Возьмите пилу, которая стоит справа от нищего с уткой на голове (Duckman), зайдите в магазинчик миссис Кейк (mrs. Cake's) и отпилите у манекена руку. Есть!

А что делать с температурой? На кладбище (cemetry) у одной из могил вы найдете кирку (pick). Возьмите ее и идите в Fools' Guild. Спуститесь в канализацию, пройдите немного направо и поднимитесь по лестнице на склад Pork Futures, где висят будущие свиные окорока. Наколупайте киркой немного ледка.

Наконец, проверка дыхания. Вернитесь в морг (mortuary). Возьмите с лавки, которая стоит у изголовья ведьминого ложа, круглое зеркальце и подогрейте его на горелке (bunsen burner). Положите зеркальце на место.

Вытянитесь на свободном ложе (slab) и прицепите себе деревянную руку. Теперь засыпьте в штаны льда.



Мертвец Ринсвинд к проверке готов!!! Попросите гробовщика произвести необходимое обследование.

И вот вы удачно прошли строгую медицинскую экспертизу и готовы стать полноценным членом общества трупов. Одновременно со вступлением вы получаете немаловажные привилегии: скидку при покупке надгробия и бесплатное приглашение на бал гробовщиков! Какая удача!

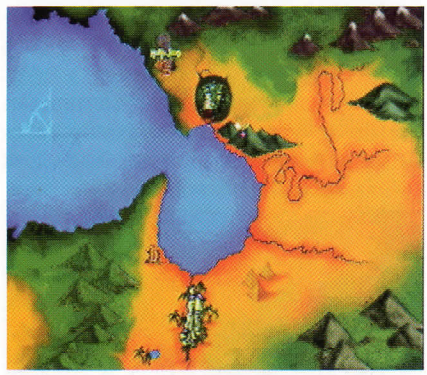
Покиньте морг и отдайте полученный сертификат сборщику мертвецов.

На острове, куда вас доставят в качестве покойника, вы найдете Смерть и уговорите ее вернуться. Правда, костлявая поставит перед вами одно условие: вы должны добиться того, чтобы череп с косой перестал вызывать у людей неприятные ассоциации. Короче, сделать ее, Смерть, популярной.

Продавец попкорна Dibbler с Plaza расскажет вам, как делаются кинозвезды, и Ринсвинду, как обычно, придется отправиться на поиски необходимых компонентов.

Что-нибудь новенькое (novelty)

Если уж зашла речь о кино и всемирной популярности, без Голливуда обойтись не удастся. Выберите Holly Wood на главной карте. Оказавшись среди декораций, пройдите направо мимо картонного замка. Снимите с цепи груз для пробивания стен (weight), затем отлепите от почтового ящика наклейку с цифрой 10 и приклейте ее к грузу.



Вернитесь к главной карте и выберите Ankh-Morpork. Сходите на пристань (Docks) и прицепите груз к крюку. Раскачайте десятитонную громадину и пробейте ею стену. Из стены вывалится snow storms (это и есть нечто новенькое). Сядьте на корабль и высадитесь в Holly Wood.

Милашка (babe)

Пройдите направо, минуя зеленых чертиков, готовящих декорации для съемок, и дрессировщика с кнутом. Попытайтесь открыть дверь с золотой звездой. Как обычно, заперто. Спросите тролля насчет ключа. После непродолжительной философской беседы он вам его отдаст. Отоприте дверь, войдите и поговорите с бывшей молочницей. Предложите ей сняться в вашем фильме.



Хм-м-м... Она согласна, если вы отыщете ее маленького друга. Ведь ей так одиноко одной на съемочной площадке... Короче, найдите камень для ее перстня, и точка! Или не видать вам никакого кино!

Вернитесь в Ankh-Morpork и загляните в бар Gimlet's (как вы помните, он находится в Shades). Узнайте у хозяина, что он может предложить кроме грызунов, а затем спросите про Candy Rock (от этого блюда у троллей бывают проблемы с зубами). Gimlet ответит, что в данный момент, к

сожалению, Candy Rock у них нет: кто-то обгрыз колеса у телеги, на которой их доставляли.

Вернитесь к карте и выберите Djelibeybi. Пройдите на рыночную площадь (налево мимо верблюдов) к шатру торговца камнями (rock seller). Посмотрите на лежащий у прилавка Candy Rock и спросите о нем торговца.

Не успеет добрый купец предложить вам взять камень бесплатно, как появится орава местных жителей и утащит Candy Rock в неизвестном направлении.



Пройдите налево в Stoning Area и вытащите из земли шест (stake).

Зайдите в сад Unseen University (Ankh-Morpork) и воткните шест в кучу компоста (compost heap), которая находится в лабиринте (maze).

Как только вы это сделаете, отчаянная феминистка (suffrajester) привяжет себя к шесту и приготовится страдать за избирательные права женщин. Засуньте ее в сундук и вернитесь в Stoning Area (Djelibeybi). Верните шест, к которому теперь привязана феминистка, на прежнее место.

После разборок с фанатичными азиатами (эти товарищи не любят избирательные права вообще, а права женщин — в особенности), возьмите Candy Rock, которым



вас придавят, поднимите с земли веревку (rope), а затем вернитесь в Holly Wood. Отдайте Candy Rock троллю в галстуке (troll).

Пожевав камушек, тролль почувствует неожиданный приступ зубной боли. Стоматолога поблизости не наблюдается, так что придется вам прибегнуть к дедовским методам. Привяжите веревку одним концом к зубу, а другим — к дверной ручке. И... раз!

Отдайте алмазный зуб бывшей молочнице, и милашка ваша.

Мелодия (jingle)

Вперед, на новые подвиги! Для начала обзаведемся транспортным средством. В Djelibeybi вы сможете за бесценок приобрести настоящего верблюда (именно настоящего, хотя продавец и скажет вам, что это — грызун).

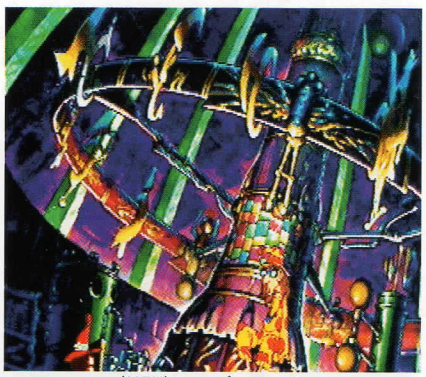
Пройдите на базарную площадь, которая находится слева от моста, и поговорите с Uri Djeller (старикашка, раскачивающийся над землей на ковре-самолете) насчет мелодии для вашего будущего фильма.

Uri Djeller расскажет вам об одном месте, где можно найти что угодно, в том числе и замечательную мелодию. Место это называется Cartweel. Седлайте своего двугорбого мустанга и отправляйтесь туда.

Отшельник по имени S.T. Ungulant — полный шизофреник. Сидит среди пустыни на вышке и беседует с каким-то невидимым Angus'ом. S.T. Ungulant знает все про всех. Как только вы спросите его о мелодии, он выдаст целую тираду, в которой обольет грязью и ваш мерзкий кинопроект, и саму Смерть, и лично вас.

Популярную мелодию он напишет тут же, секунд за десять, что называется, "не отходя от кассы". Напишет, но вам не отдаст, потому что, как любой мудрец и пророк, он — мерзкий, вредный и взбалмошный старикашка. Для того, чтобы получить желанный листок с нотами, вам придется истоптать еще половину Discworld и найти ответ на совершенно бессмысленный вопрос: почему?

Вернитесь в Ankh-Morpork и зайдите в High Energy Facility (Unseen University). Рассмотрите биокомпьютер, начиненный



муравьями (HEX) и побеседуйте с пареньком в красном халате и шляпе (Skazz).

Может быть, компьютер нового поколения сумеет найти ответ на глобальный вопрос "почему?"? Может быть. Но, к сожалению, не сейчас. В данный момент муравьев в компьютере нет: они объявили экономическую забастовку, и Skazz'у пришлось их передавить.

Ну вот, придется искать новый муравейник!

Отправляйтесь в XXXX. Подведите указатель к левому верхнему краю карты, нажмите кнопочку, и вы окажетесь на том самом пляже, где прохлаждалась Смерть. Поговорите с краснокожим лавочником по имени Point-Me-Own-Bone Dibbjla и купите у него бумеранг и одну корзину из тех, что навалены у прилавка.

Идите направо, пока не увидите судно. Сядьте на корабль и высадитесь в Ankh-Morpork. Зайдите в столовую (Dining Hall) Unseen University и наполните корзинку едой. Вернитесь в XXXX и вновь идите направо, пока не увидите корабль. Вывалите содержимое корзины на муравейник (ant-hill). Когда насекомые набросятся на провизию, Ринсвинд свернет их в кулек и засунет обратно в корзину.

Вам остается лишь поместить муравьев



в компьютер господина Skazz из Unseen University. Правда, нужно еще придумать, как их туда загнать.

Навестите нищих в Shades и возьмите горшок (pot), который стоит рядом со старухой Duckman'ом. Сходите на пасеку в саду Unseen University, подожгите спичками ладан (incense), прикройте лицо юбкой (petticoat) и окурите улья. Соберите мед в глиняный горшок.

Вернитесь в High Energy Facility и намажьте HEX медом. Когда мураши перебегут в компьютер, поговорите со Skazz и задайте компьютеру вопрос отшельника.

Знаете, что такое "время обработки данных"? Конечно, знаете. Так вот, для обработки ответа на вопрос "почему?" муравьиному компьютеру потребуется миллиона два лет. Можете посидеть, попить пока кофе, но лучше все-таки немного ускорить ход истории. Где тут акселератор времени?!

В саду Unseen University к настоящему моменту никого не осталось. Сходите туда и повытаскивайте из земли ворота для крокета (hoop).

На главной карте выберите Djelibeybi, пройдите на базарную площадь и поговорите с продавцом хлама D'Blah о пирамидах.

Надо же, оказывается, в этих нехитрых конструкциях можно затачивать гамбургеры и хранить лезвия! А еще в них изменяется скорость течения времени! Отдайте



ворота для крокета (hoop) любителю напряжений Uri Djeller, чтобы он их разогнул. Пройдите в магазинчик (shop), который находится справа от базарной площади и снимите со стены плакат (poster). Соорудите из разогнутых ворот и плаката небольшую пирамиду.

Вернитесь в Unseen University и заключите HEX в пирамиду. Поговорите со Skazz, чтобы получить ответ на наболевший вопрос.

Отнесите ответ отшельнику в Cartwheel и получите мелодию (jingle).

Приготовления к съемкам

Отдайте все три элемента (snow storms, babe и jingle) мистеру Dibbler'у, который теперь сидит на съемочной площадке в Holly Wood с огромным рупором в руке (пройдите к троллю, лишенному по вашей вине зуба; площадка находится за его спиной).

Думаете, отстрелялись? Куда там! А как же оркестр?

Сначала посмотрим, как там дела у нашей новоиспеченной актрисы. Дверь, которая находится слева от зеленых чертиков, строящих сцену, ведет в гримерную. Посмотрите, как стилист мучается с вашей Смертью. Не получается подходящий образ! Вот бы достать фотографию королевы эльфов (elves queen)!

Еще раз зайдите в гримерную и спросите стилиста, где можно найти эту самую elves queen. Ой, да откуда же ей знать? Спросите у какой-нибудь ведьмы!

Фотоаппарат

Фотоаппарат лежит на столике рядом с дрессировщиком (trainer). Правда, для того, чтобы он работал, необходим чертенок (imp). Попросите у дрессировщика одного из его подопечных, и он согласится вам помочь. Когда зеленый проказник убежит за декорации, возьмите свой бумеранг и намажьте его краской (paint), которая стоит на столике слева. Подловите подходящий момент и запустите в рогатого бумеранг. Поместите чертенка в фотоаппарат.

Как найти королеву эльфов

Покойница-ведьма все еще лежит в морге (Shades). Прогоните страстного любовника Казанунду, который распевает перед усопшей серенады, и спросите у нее о королеве эльфов. Старуха расскажет вам, где живут эльфы, но предупредит, чтобы вы туда не совались: в замок могут входить только единороги и тролли. Всех остальных там ждут неприятности.

Загляните в Fools Guild и поднимите с земли клоунский рожок (hooter).

Единорог

Зайдите в картонный замок (в Holly Wood) и посмотрите на костюм лошади (horse costume). Поговорите о нем с



гномом (dwarf). В обмен на костюм гном потребует какое-нибудь украшение для своего нового фильма. Ok, отправляемся на поиски.

Вернитесь к главной карте и выберите Pyramid. Зайдите в пирамиду, отрежьте ножницами бинты (bandage) с мумии и возьмите горшочек с клеем (pot), который стоит у саркофага.

Посетите Oasis. Двое стервятников охраняют чью-то оторванную руку (rotting arm). Обмотайте деревянную руку из вашего сундука бинтами и положите ее на место оторванной конечности.

Вернитесь в Holly Wood. Снимите с руки (rotting arm) кольцо и отдайте его карлику (dwarf).

Намажьте клоунский рожок (hooter) клеем и присобачьте его к костюму лошади (horse costume). Получился единорог.

Фото королевы эльфов

В столовой (Dining Hall) Unseen University бездельничает библиотекарь. Попросите его побыть с вами в шкуре единорога (щелкните изображением библиотекаря на horse suit и спрячьте в сундук).

Выберите Forest на главной карте. Пройдите направо к каменным столбам. Прежде чем двигаться дальше, выньте из сундука костюм единорога и камеру и положите их в личный багаж Ринсвинда (он может носить с собой два предмета).



Посмотрите на камни и пройдите сквозь эфирную стену между ними. Наденьте костюм.

Оказавшись перед троном королевы и отпустив пару неуклюжих комплиментов, выньте фотоаппарат и сфотографируйте Ее Величество. Покиньте замок.

Ансамбль

Отдайте пленку (film) гримерше в Holly Wood.

Вернитесь к главной карте и выберите Hill. Поговорите со скелетом Bone Idle (он висит посередине) о популярной мелодии. Bone согласится пойти с вами, если вы освободите его и остальных ребят. Возьмите нож и обрежьте веревки, на которых



висят музыканты. Сложите ансамбль (band) в сундук.

В Holly Wood передайте ансамбль режиссеру Dibbler'у.

И вот съемка началась! Ах, господи! Еще одна проблема: нужен дублер для исполнения опасных трюков!

Каскадер

Выберите самую левую из трех Shades. Поднимитесь на крыльцо и постучитесь в клуб мертвецов. Предъявите свое свидетельство о смерти. Когда вас пропустят внутрь, откройте шкаф (closet) справа и поговорите с овечьим скелетом (black sheep) о каскадерских трюках. Поскольку местная лига актеров протестует против привлечения в ваш фильм актеров не-иностранцев, Ринсвинду придется доказать заокеанское происхождение овечьего скелета.



Сходите в забегаловку к миссис Кейк (mrs. Cake's), достаньте из шкафа гладильную доску (ironing board) и отпилите ей ножки. Отправляйтесь в XXXX (левый верхний угол главной карты). Намажьте доску клеем, чтобы случайно не свалиться, и положите ее на воду (surf).

Оказавшись в пещере, сфотографируйте наскальную живопись (cave paintings), вернитесь в Shades и отдайте пленку овечьему скелету из клуба мертвецов. Смотрите кино!

Улучшаем фильм

Публика закидала экран помидорами. То ли Смерть не такая уж звезда, то ли Dibbler продюсер не ахти. Выкручиваться, как всегда, вам. Снимите катушку (reel) с проектора и поместите ее в устройство на столе (device). Выньте из сундука оставшуюся пленку со снимками королевы эльфов и вставьте несколько кадров в свой позорный фильм. Установите катушку на проектор.

Вот теперь совсем другое дело!

ACT III — THE GRIM RINCEWIND

В гостях у Смерти

Смерть стала поп-звездой и теперь уж точно не вернется к своей прежней работе. Но поскольку о трупах кто-то все-таки должен заботиться, Ринсвинд решает сам обучиться ее нелегкому ремеслу.

Войдите в замок (house) и загляните на кухню (kitchen). Поговорите с Albert'ом. Верный слуга Смерти расскажет вам, что вам необходимо иметь и какими навыками нужно обладать для исполнения роли Великого Косаря.

Наверное, и самой Смерти приходилось когда-то сдавать экзамены. Пусть эта мысль вас немного успокоит.



Коса

Косу (scythe) вы найдете в корзинке для зонтиков (umbrella stand), которая стоит у самой входной двери в холле замка. Отнесите ее на кухню к Albert'у. Правда, это его не слишком впечатлит. Вот покосите поле напротив замка, тогда он поверит, что вы на что-то способны!

Голос

Зайдите на конюшню (stable) справа от замка, снимите веревку (rope) с перекладины и привяжите ее к бумерангу. Подойдите к замку (house), отыщите на нем трубу (chimney) и запустите в нее бумеранг. Вернитесь на кухню и откройте круглую печь (pot belly stove). Выйдите на улицу, заберитесь по веревке на крышу и покричите в трубу. Вот он какой, голос смерти!

Косьба

Сходите в сад (garden) и посмотрите на игрушечную телегу, которая стоит около качелей. Попросите ее у Susan (внучки Смерти). В обмен на игрушку девочка потребует вашу собственную недописанную биографию: дитятко давно не хохотало от души.

Вернитесь в замок и пройдите в библиотеку (она находится на первом этаже напротив кухни). Отыщите свою биографию (autobiography), которая как раз сейчас находится в процессе написания, и возьмите ее.



Отнесите книгу Susan.

Опять не то! В вашей книге еще не прорисованы картинки, да и страница за сегодняшний день — пустая. Придется отыскать одну из старых биографий, которые хранятся где-то в глубине замка.

Под ковриком у входа в замок лежит ключ. Достаньте его, войдите в холл и поднимитесь на второй этаж. Пройдите в спальню девочки (Susan's bedroom).

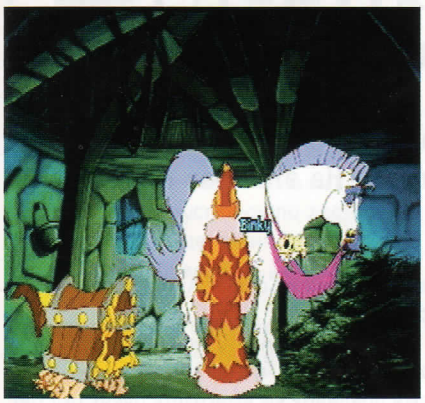
Возьмите розового зайчика с кровати и кусок веревки (string) с ночного столика.

Пройдите на кухню (kitchen) и снимите засаленную тряпку (oily rag) с полки справа от печи.

Вернитесь в сад, встаньте возле ульев и

подожгите спичками тряпку (oily rag). Повнимательней посмотрите на зайчика и выньте из него пижаму (pyjamas). Прикройте пижамой лицо и обмахните улья горящей тряпкой. Когда пчелы улетят, достаньте из ульев воск. Объедините веревку (string) с воском. Вот вам и свеча!

Ступайте в библиотеку (library). В самом конце комнаты вы увидите альков (alcove). Подожгите свечу и положите ее в личный багаж Ринсвинда. Отоприте дверь ключом (вы нашли его под ковриком у входа). Пройдите внутрь, достаньте свечу и осветите альков. Выньте древ-



нюю дощечку (tablet), которая находится справа от вас.

Отдайте дощечку (tablet) Susan и возьмите ее игрушечную телегу. Теперь присоедините к телеге косу. Получилось что-то вроде комбайна. Пошли косить!

Конь Смерти

Теперь вам нужно доказать, что вы умеете кататься на лошади Смерти.

Поднимитесь на второй этаж в замке и пройдите в рабочий кабинет (death's study). У стола висит шнур для вызова прислуги. Дерните за него, спуститесь вниз и войдите на кухню. Пока Albert'а нет, своруйте сахарницу (sugar bowl).

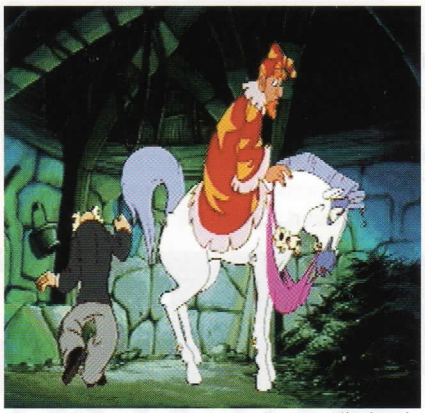
Пройдите в конюшню (stables) и накормите скакуна сахаром (теперь он будет к вам добрее). Намажьте седло клеем и только после этого положите его на спину лошади.

Плащ Смерти

Ну что же, остается только найти подходящую одежду — и вас не отличишь от Смерти. Снимите занавеску с одного из окон в холле на первом этаже замка. На столе в рабочем кабинете (death's study) вы найдете чернильницу. Вылейте ее содержимое в пруд, который находится в саду (garden). Прополощите занавески в пруду и покажите плащ Albert'у.

Первое задание

Для начала Albert прикажет вам добыть 100 душ. Поднимитесь на второй этаж и



почитайте учетную книгу Смерти (ledger). Предпоследняя запись — о погибших муравьях, которые решили устроить забастовку в Unseen University.

Вернитесь в сад, наденьте на лицо пижаму и выкурите пчел из ульев. Черпните сахарницей (sugar bowl) немного меда.

Поднимитесь к пруду и отнимите у гнома удочку. Прикрепите к ней горшок с медом. Пройдите направо к следующему пруду, по поверхности которого плавают серебристые точки (dots). (Как ни странно, это муравьи.) Опустите горшок в воду и наловите букашек.

ACT IV — TILL DEATH US DO PART

И вот вы практически стали смертью, в то время как сама Смерть превратилась в секс-символ миллионов живых и мертвых людей. Как нелеп наш мир!

Кто-то решил, что новоиспеченная звезда делает слишком много ненужного шума, и устроил террористический акт во время ее выступления. От ужасающего взрыва Смерть (вы только подумайте!) чуть-чуть не погибла. Ее минуты истекают. Если вы не придумаете, как спасти несчастную, косить вам души всю оставшуюся вечность! Косить — не перекосить!

Выберите новое место на главной карте — Bonestock (здесь последний раз выступала Смерть). Возьмите пробку, которая лежит рядом с разодранной шляпой на сцене.

Сходите на базарную площадь в Djellibeybi и покажите песочные часы (hour-glass) Uri Djeller. Спросите его о Фонтане Юности (Fountain of Youth).

Вернитесь на мост к торговцу верблюдами. Если вы его здесь не застанете, сходите еще куда-нибудь (скажем, побеседуйте с отшельником из Cartweel). Когда торговец прибудет, выньте из сумки на седле его верблюда (saddle-bag) флягу (canteen) и положите на ее место оторванную руку (rotten arm).

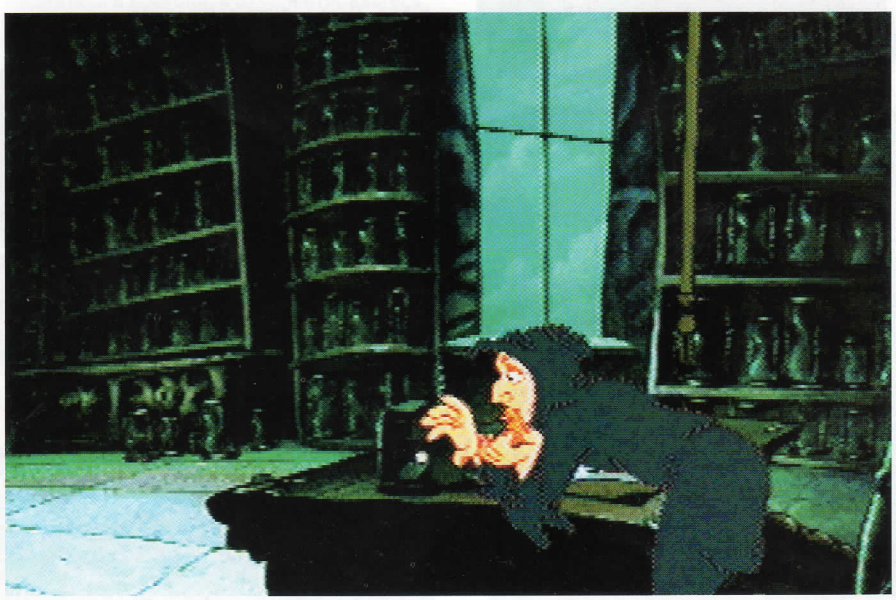
Торговец поедет на верблюде в пустыню, а стервятники полетят за рукой в его сумке. На карте появится новый пункт: Fountain of Youth.

Отправляйтесь за торговцем, заткните фонтан пробкой, которую вы нашли на сцене в Bonestock. Засыпьте мокрый песок (sand) в песочные часы.

EPILOGUE — QUEEN KONG

После того как на просмотре нового фильма со Смертью королева эльфов вылетит с экрана, зрители разбегутся. Подойдите к Dibbler'у и купите у него несколько мочевых пузырей (в Discworld они используются в качестве воздушных шариков). Наполните пузыри водой из фляги (canteen) и положите в личный багаж Ринсвинда.

Посмотрите на ворона (raven) и поговорите о нем с ведьмой (witch). Возьмите ее метлу (broom), посмотрите на башню (королева эльфов сидит на самой верхушке). Щелкните на башне метлой. Смотрите, что будет!



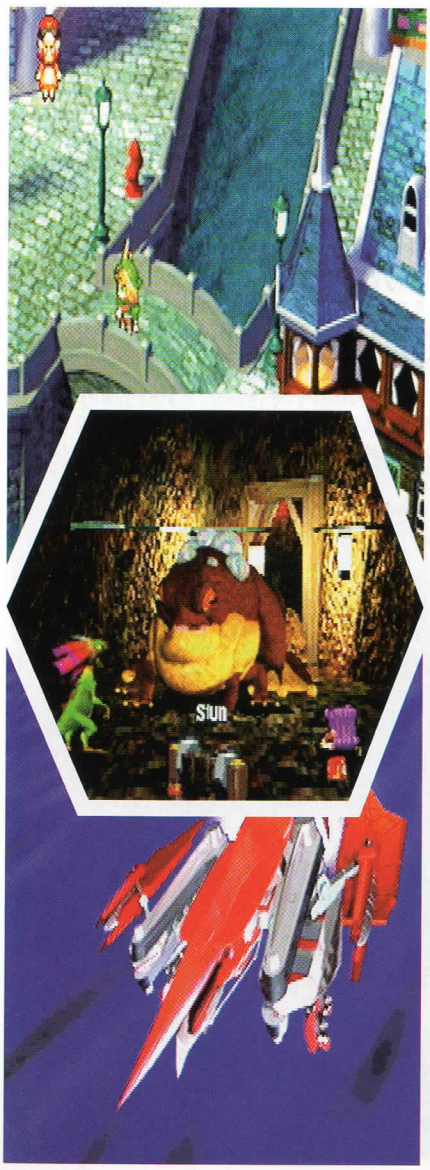
SaGa Frontier

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Т.С.Гарп

Продолжение.
Начало см. в №3'98

Как и было обещано в прошлом номере, мы продолжаем публикацию солюшена к игре SaGa Frontier. На этот раз перед вами прохождение в роли робота T260.



Начало

Пока паренек в голубой кепке (его зовут Тим) копается на свалке в поисках полезных железяк, где-то в далеком космосе терпит аварию инопланетный корабль. Военный робот модели T260 катапультируется на Землю, падает и получает серьезные повреждения.

Обнаружив робота среди металлического хлама, мальчик показывает его старому механику — дядюшке Осьминогу. Мастеру-самоучке к счастью удается отремонтировать T260.

Поговорите с дядюшкой Осьминогом и Роуз (сестрой Тима) и покиньте домик. Выберитесь из котлована и пройдите в Port. У посадочной площадки T260 частично восстановит память.

Проследуйте в Combat Arena и войдите в бар. Поговорите с человеком по имени Джен (он сидит за столиком в баре) о проводимых в Combat Arena состязаниях роботов.

Пройдите в комнату рядом с баром и сообщите медузе, что вы готовы к бою. Первый поединок вы выиграете очень быстро и получите за него 100 credits. В Junk на эти деньги можно купить несколько Repair Kits (роботы используют их для восстановления сил). Впрочем, в двух схватках, которые последуют за первой, вы вполне обойдетесь без этого средства.

После каждой победы возвращайтесь к медузе и соглашайтесь на следующий бой.

Когда бои закончатся, запаситесь Repair Kits (как и любое оружие, Repair Kits активизируется через пункт меню Equip Weapon), зайдите в бар, поговорите со знакомой Кима и вновь выйдите к арене.

Агрессивный робот, слуга наркобарона Кабальеро, задирается к посетителям бара. Тим просит вас с ним сразиться.



Этот бой уже не будет таким легким. Одной базукой и ударами тут не обойдешься. Попробуйте вывалить на противника MagicStone: это отнимет у него сразу 170 очков.

Когда вы справитесь со слугой наркобарона, дядюшке Осьминогу придется вас подремонтировать. После того как с этим будет покончено, вернитесь в Combat Area, зайдите в бар и поговорите с Дженом. Неожиданно прибежит Роуз и расскажет, что Тима украли. С этого момента Джен становится членом вашей команды.

Перед тем как отправиться на поиски Тима, сходите к дядюшке Осьминогу, и он починит ваше сломанное оружие.

На свалке в Crater у самого входа в лифт вы найдете кепку Тима. Спуститесь на лифте и идите налево. По дороге вам встретятся несколько монстров — замечательная возможность потренироваться. Выйдя из пещеры, спуститесь по лестнице и воспользуйтесь еще одним лифтом. Пробегите вперед, поверните налево и вновь войдите в лифт.

На этот раз вы окажетесь на болоте. Поднимитесь по лестнице на полянку и войдите в пещеру.

В пещере вы увидите похитителей Тима. Сразитесь с ними и освободите своего капитана.

Эти бандиты — члены преступного синдиката, возглавляемого Кабальеро. Окрыленные первым успехом, Джен и T260 решают отправиться в Scrap на поиски наркодельцов.

Scrap

Зайдите в Pub и поговорите с посетителями. Здесь вы найдете двух новых ребят для своей команды: Рики и Мей-линг. Теперь вас четверо. Загляните в Office и побеседуйте с Кабальеро.

После того как он убежит, вернитесь в Pub, поговорите с Лютом и пройдите в Factory (вверху карты). Загляните в маленькое зданьице справа и вступите в бой с медузой. После боя к вам присоединится Лют.

Теперь войдите в самое большое строение на фабрике. Сражайтесь с монстрами, пока не доберетесь до самого Кабальеро и не одолеете его роботов. Увидев вашу настойчивость, наркобарон согласится оставить Junk в покое. Отправляйтесь в Koorong.

Koorong

Выйдите из порта, спуститесь по лестнице и заговорите с обладателем фиолетовой шевелюры. Войдите в коридор, который находится непосредственно за ним, поднимитесь по лестнице и откройте дверь. Подойдите к компьютеру, чтобы получить новые данные о своей миссии.

Пополнение

Есть еще два персонажа, которых вы сможете включить в свою команду.

Thunder — он находится в Yorkland у мельницы. Вы узнаете этого красавца по красным волосам.

Cotton — его можно отыскать в Shrike, в одной из комнат Bio Research Lab.

Manhattan

Отправляйтесь в Manhattan. Зайдите в Shopping Mall и поднимитесь на второй этаж в ресторан. Поговорите с девушкой, которая сидит за столиком справа, и спросите у нее о докторе Леонарде. Девушка отведет вас в свой центр и детально там обследует (она и есть доктор Леонард). Вставив в ваш компьютер дополнительный чип памяти, она отпустит вас, напомнив, что вы можете приходить в любое время.

Shirke

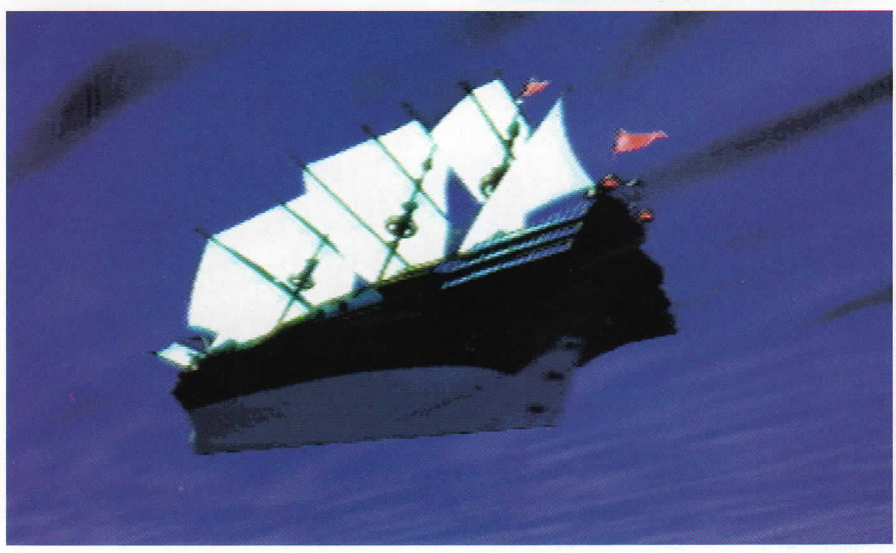
Зайдите в Nakajima Robotics и поговорите с научными работниками. У одного из них можно купить разные полезные предметы, другому — продать кое-что. Ребята расскажут вам об одном из своих роботов-мышей, который сбежал в Sei's Tomb, и посулят за его возвращение награду.

Отправляйтесь в Sei's Tomb. Спуститесь по лестнице, войдите в дверь, пройдите через комнату, вновь спуститесь по лестнице и шагайте в темный проход посреди комнаты. Спуститесь вниз и отыщите робота-мышь (он находится в верхнем левом углу экрана). Вернитесь в Nakajima Robotics. Переговорите со всеми сотрудниками фирмы. Один из них предоставит вам нового робота, а другой предложит обновить вашу собственную модель.

Shingrow

Вернитесь в Koorong, а оттуда отправьтесь в Shingrow (до некоторых городов можно







добраться только с пересадками). Идите в Ruins (в верхнем левом углу карты). Заберитесь в потерпевший крушение корабль, пройдите налево и поверните в комнату справа, взбегите на второй этаж, пройдите в дверь прямо перед вами и поднимитесь по лестнице. Проберитесь через слабо освещенную комнату в огромный зал, пройдите по металлическому мостику и поверните направо в секретный проход, завешенный растениями. Подойдите к компьютеру и запросите информацию о T260. Узнав, что основной миссией робота является уничтожение какого-то RB3, выберитесь из корабля.

Shrike

Зайдите в Nakajima Robotics и поговорите с сотрудниками компании. Они расскажут вам, что доктор Леонард была убита в Manhattan.

Manhattan

В торговом центре Shopping Mall поднимитесь на второй этаж и зайдите в ресторан. Слева за столиком сидит Фьюз. Он скажет вам кое-что насчет убийства Леонард.

Пройдите в Central Gate, поднимитесь наверх и поговорите с охранниками. Когда вас пропустят, зайдите в лабораторию и нажмите кнопку на компьютере. В полу откроется люк и перед вами окажется сама Леонард. Предвидя возможность неожиданной смерти, она скопировала данные из своего мозга в компьютер, заключила компьютер в стальную оболочку и теперь готова сопровождать вас в виде робота.

Выйдите и спрячьтесь в контейнерах, которые должны быть доставлены на секретную базу Tartaros.

Tartaros

С базы вам нужно будет пробраться в пещеру и отыскать в ней несколько рубильников (над каждым висит красная лампа). После того как вы их все отыщете и переведете, откроется доступ в лифт, который доставит вас к главному компьютеру.

Точно объяснить расположение всех рубильников довольно сложно, так что мы ограничимся основной информацией: для того чтобы открыть дверь, ведущую в пещеру, вам нужно будет перевести всего один рубильник. Все остальные находятся внутри самой пещеры. Некоторые из рубильников спрятаны в секретных комнатах (то есть вход может быть незаметен с первого взгляда).

Из данных компьютера вы узнаете о расположении главного штаба организации, создавшей T260.

Manhatten

Из порта можно отправиться в любой другой город или непосредственно в главный штаб (HQ).

На этом этапе игры я бы посоветовал прикупить побольше мощных средств защиты, предварительно обогатившись за счет хитрой финансовой операции, описанной в прошлом номере нашего журнала. Кроме того, у вас есть возможность включить в свою команду еще одного сильного героя.

Pzkwv — этого робота найти не так-то просто. Он торгует оружием в магазинчике, затерянном в канализационных лабиринтах Koorong'a. Поднимитесь на второй этаж базара, пройдите налево и исследуйте канализационную систему. Давным-давно Pzkwv ремонтировался у Леонард, поэтому он согласится присоединиться к вашей команде.

Когда вы будете готовы отправиться в Главный штаб, вернитесь в Manhattan и сообщите о своем намерении служащему в порту.

HQ (Главный штаб)

У самого входа вы встретите человека в зеленой форме. Подойдите к нему, и он восстановит силы у всех членов вашей команды.

Так же, как и в Tartaros, в HQ нужно будет найти центральный компьютер. Правда, теперь это не займет столько времени, поскольку надоедливые монстры не будут путаться у вас под ногами. В некоторых комнатах вы встретите роботов, охраняющих сундуки с оружием, но не утруждайте себя дракой с ними: освободив главный компьютер от вируса, вы сможете опустошить эти сундуки совершенно беспрепятственно.

Итак, задачей T260 является восстановление работоспособности компьютера. Для борьбы со зловредными вирусами ему придется проникнуть внутрь системы.



В киберпространстве правила игры несколько изменятся. Вместо того чтобы нападать, противники (вирусы) будут преграждать вам дорогу. В то же время вы сможете преодолевать расстояния, проходя сквозь различные предметы (будки на улице, столы внутри домиков и т.д.).

Двигайтесь все время направо, пока не увидите ворота замка. За ними вас будет ждать очень сильный босс: сердцевидный монстр, беспрестанно продуцирующий новых роботов-вирусов. В бой с ним автоматически вступит ваша первая команда (та, в которой находится T260), поэтому перед тем как пройти в ворота, укомплектуйте эту команду лучшими бойцами.

Когда с боссом будет покончено, вернитесь к началу улицы, перейдите мост через речку и зайдите в особняк.

Зажгите все восьмиугольные платформы для того, чтобы нарисованная на стене дверь материализовалась. В следующей комнате вас будет ждать последнее испытание виртуального мира HQ, на этот раз в форме головоломки. Задание это специально для любителей собирать кубик Рубика: необходимо добиться того, чтобы все девять квадратов на полу стали зелеными. Если вы не сумеете решить эту задачу логически, попробуйте изменять цвета хаотично; метод "математического тыка" может принести желаемый результат довольно быстро.

Решив головоломку дважды, вы попадете на саму материнскую плату главного компьютера и получите информацию о местонахождении космической станции RB3. Также вы узнаете, что эта станция планирует уничтожение Главного штаба.

Выберитесь из киберпространства и соберите все оружие, спрятанное в комнатах с роботами. В штабе вы найдете робота Омега и сможете за его счет обновить корпус и оружие T260 (правда, особой пользы от этого нет).

Вернитесь к человеку в зеленой форме и попросите доставить вас в Manhattan.

Manhattan

Когда вы решите, что готовы приступить к выполнению последнего и наиболее трудного задания, попросите служащего в порту отправить вашу команду на RB3.

RB3

Покиньте комнату и пробегите по мосту на противоположную платформу. Войдите в лабиринт со множеством лазерных лучей, между которыми прогуливаются медлительные роботы. Минуя стражей, проберитесь в маленькую комнатку справа и введите в компьютер команду. Теперь — быстренько налево, в следующий лабиринт. На его противоположной стороне находится еще одна комната с компьютером. Когда вы введете команду, раздастся страшный грохот: лазеры на платформе отключены.

Вернитесь в лабиринт и выйдите наружу. Спуститесь с платформы, пробегите вперед и поднимитесь по расположенной слева лестнице. Поднимитесь на лифте и нажмите красную кнопку. При этом одна из платформ отодвинется, открывая доступ к другой кнопке.

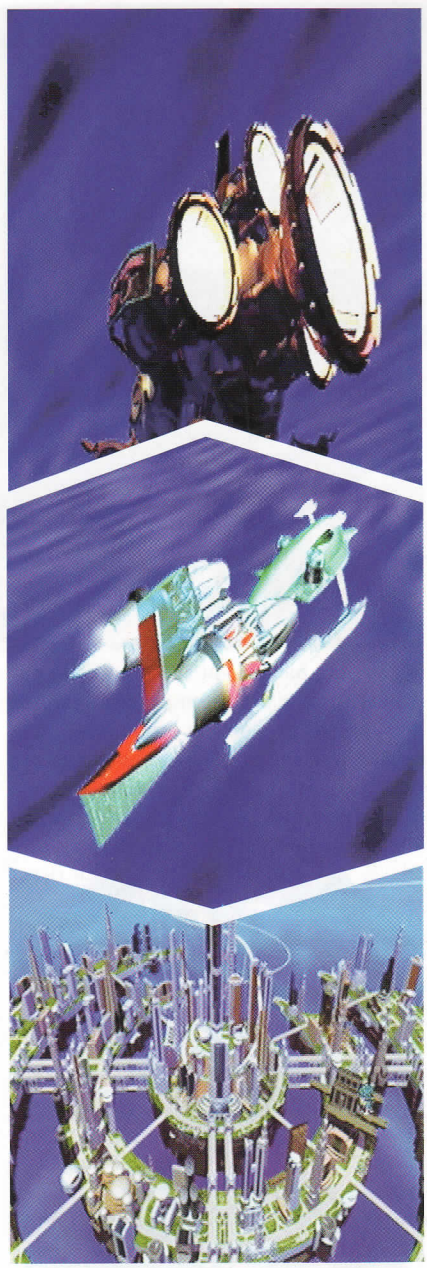
Отодвигайте платформы, пока не откроется выход в следующий коридор. Пробегите к голубой арене в конце этого коридора. Теперь вам предстоит сразиться с несколькими командами роботов. Во время боя вы приобретете множество новых способностей (abilities). Не забывайте их время от времени активизировать.

Вслед за роботами вас атакует огромный босс, восстанавливающий по 1000 очков после каждого боя. Справившись и с ним, ваши ребята будут телепортированы внутрь главного компьютера RB3.

На этот раз киберпространство предстанет перед вами в виде пещеры с монстрами. Хитрость заключается в том, что в этой пещере нет ни одного выхода. То есть его нет до поры до времени. После того как вы несколько раз пройдетесь из одного конца пещеры в другой, откроется туннель в джунгли.

В джунглях случится то же самое: вам придется побродить некоторое время по кругу для того, чтобы попасть в пустыню. Наконец, в пустыне через некоторое время перед вами появится дерево, и вы сможете сразиться с последним боссом — искусственным интеллектом RB3.

(Продолжение следует)





DIABLO

КВЕСТЫ DIABLO

Андрей Карасев

Окончание.
Начало см. в №3'98.



А вот и обещанные квесты из Diablo — это задания, которые вы будете получать как от персонажей в городе, так и из прочитанных книг. За выполненный квест полагается вознаграждение. Некоторые квесты наличествуют в каждой игре — Butcher, Lazarus, Diablo. Остальные распределяются случайным образом, так что не ломайте голову, если вам не попадется описанный в статье. Некоторые задания обязательны к выполнению, и вы просто не сможете пройти на следующий уровень, не выполнив их. Другие квесты можно не выполнять совсем или же отложить.

Первый квест: Butcher

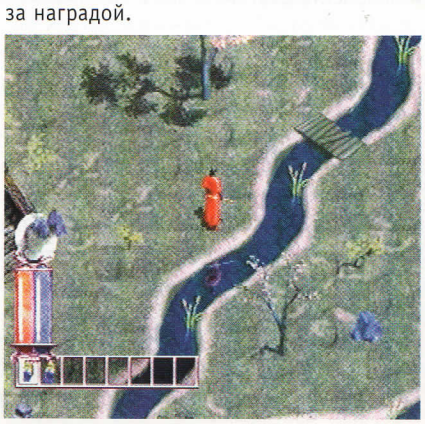


Достаточно сложный квест в самом начале игры. Butcher проживает в квадратной комнате, легко узнаваемой по пришпиленным в ней трупам. Если по счастливой случайности вам доступно заклинание "Каменное проклятье" (Stone Curse) — то вперед и с песней: применяем это заклинание, рубим, опять применяем и опять рубим. В начале игры это заклинание попадается очень редко, и если вы не владеете какой-либо вещью, дающей дополнительную меткость или быстрое восстановление после удара (fast recovery), то придется туго.

Идеально проходят два варианта. Вариант первый: открываем дверь в комнату с Butcher'ом и убегаем в заранее замеченную комнату с закрывающейся дверью и решетчатым окном. Butcher исправно бежит за вами и топчется около окна. Добиваем его любым заклинанием, но лучше всего подходит огненная стена. Второй вариант — пропустить этот квест и вернуться к Butcher'у позже, когда вы станете немного покруче. Убив Butcher'а, вы получаете его мясницкий нож (Cleaver) — достаточно неплохое оружие на начальных уровнях, правда, он быстро ломается.

Второй квест: Poisoned water

Этот квест дается не в каждой игре. Обратите внимание на цвет воды в городском фонтане — если она грязно-коричневого цвета, значит, квест будет. Кроме того, если на втором уровне вы обнаружите пролом в стене, обрамленный свечами (так называемый dark passage) — поговорите с Pepin'ом (лекарем), он даст вам этот квест. Пройдя в пролом в стене, вы попадаете на отдельный мини-уровень. Ваша задача — очистить источник воды, для чего надо убить всех монстров на уровне. Вам попадется не так уж много врагов, и среди них впервые встретится Goat Men (козло-человек). Убив всех врагов, вы выполняете квест и возвращаетесь к Pepin'у за наградой.



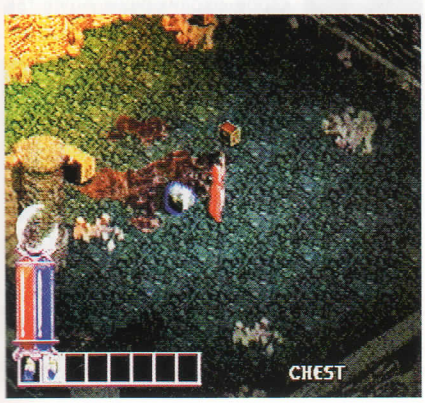
Третий квест: Skeleton King Leoric



Квест выдается Ogden'ом (владельцем таверны) и выполняется, как и предыдущий квест, на отдельном маленьком уровне, вход на который вы найдете на третьем этаже подземелья. Попав на этот уровень, продвигайтесь медленно и осторожно — тут вам встретится довольно много скелетов, могут попасться первые скелеты-лучники. Используйте заклинание Holy Bolt. Ввязавшись в рукопашный бой, старайтесь использовать оружие типа дубинки, кистеня или молота вместо меча или топора.

Собственно король находится в левой части уровня, он заметен издалека по сиянию. Так же, как и в случае с Butcher'ом, Stone Curse — лучшее оружие против врага. Заклинание Holy Bolt тоже очень хорошо действует на скелетов — запаситесь здоровьем, встаньте где-нибудь в дверях и, не переставая, используйте это заклинание на Лорике. Как с Butcher'ом, так и с Лориком помогает справиться оружие, имеющее атрибут "of Bear" — оно отбрасывает противника назад.

Если ничего из вышеперечисленного у вас нет, да и здоровье на исходе, — бегите. Некоторое время Лорик будет преследовать вас, но скоро отстанет — королевские дела не ждут. К вредным привычкам Лорика можно отнести его способность воскрешать порубленных вами скелетов, так что есть смысл вынести его как можно раньше, иначе драка со скелетами затянется навсегда. Убив Лорика, вы получите Undead Crown, очень симпатичную корону, которая вам наверняка пригодится. Да, вот еще: победив Лорика, не забудьте "щелкнуть" на всех крестах, стоящих в его тронном зале, — откроется секретная комната.





Четвертый квест: Tavern Sign

Этот квест встречается не в каждой игре. Если вы не можете пройти на пятый уровень, сходите к Ogden'у, он вам расскажет, как нехорошие твари украли его вывеску, и попросит вернуть ее. Вывеска охраняется Оверлордами, это будет вашей первой встречей с ними. Используйте любые доступные вам заклинания — эти монстры не имеют никакой особой сопротивляемости.

Открыть сундук сразу не получится. Поговорите с Snotspill'ом — вожаком Падших. Он попросит достать вывеску и отдать ему. Отнесите вывеску хозяину таверны, получите награду и возвращайтесь к обманутому вожаку. Snotspill нападет на вас с целой толпой Падших. Если у вас есть огненная стена — все замечательно, если нет, то есть смысл встать где-нибудь в дверях и убивать входящих Падших по одному.

Пятый квест: Gharbad the Weak



В пылу сражения вы, скорее всего, сразу и не поймете, что это один из персонажей квеста, и попробуете напасть на него. У вас это не получится, так что, очистив весь уровень, возвратитесь к Gharbad'у и поговорите с ним. Он попросит вас не убивать его. Вы и не убивайте — все равно не получится. Для завершения этого квеста вам придется несколько раз выйти и войти в комнату. В первый раз Gharbad выдаст какой-нибудь магический предмет. Во второй он скажет, что делает для вас особую магическую вещь, и она еще не готова. Посетив Gharbad'а еще несколько раз, вы неизменно будете получать все тот же ответ: "Приходите позже". Через некоторое время он скажет, что вещь готова, но она слишком хороша для вас, и попробует атаковать. Gharbad вполне оправдывает свое прозвище, поэтому не доставит никаких хлопот.

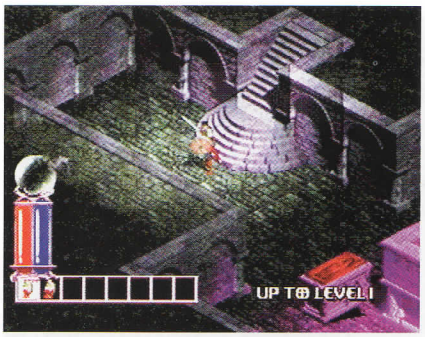
Шестой квест: The Magic Rock

Griswold (кузнец) доверительно сообщит вам о прошедшем через город некоторое время назад караване и связанной с ним скале. Квест достаточно прост. Обломок скалы находится на пьедестале на пятом уровне и окружен некоторым количеством монстров. Верните обломок кузнецу и получите в награду Embryean Band. Если скала попадется вам до того, как вы поговорите с Griswold'ом, возьмите ее, отнесите в город и выложите где-нибудь около кузницы. Поговорите с кузнецом, теперь скалу можно нести.

Седьмой квест: Valor



Вы получаете этот квест после прочтения Book of Blood (Книги крови) на пятом уровне. В той же комнате с книгой вы должны найти bloodstone (камень крови) и применить его там же на пьедестале. В комнате находится несколько рогатых демонов, так что внимательно смотрите по сторонам. Обычно можно заранее услышать, как они разгоняются для атаки, и отойти в сторону. Демоны пробегут по инерции дальше. До ближайшей стены. Лучше вынести их с некоторого расстояния заклинаниями или из лука.



Поместив первый bloodstone на пьедестал, вы откроете новую дверь в соседнюю комнату. В ней найдете второй bloodstone и нескольких монстров. Кладем второй камень на пьедестал, открываем вторую комнату — в ней та же картина: bloodstone и монстры. Положив этот bloodstone на пьедестал, вы откроете комнату, в которой находится Arkanines' Valor — очень серьезный доспех.

Восьмой квест: Chamber of Bone

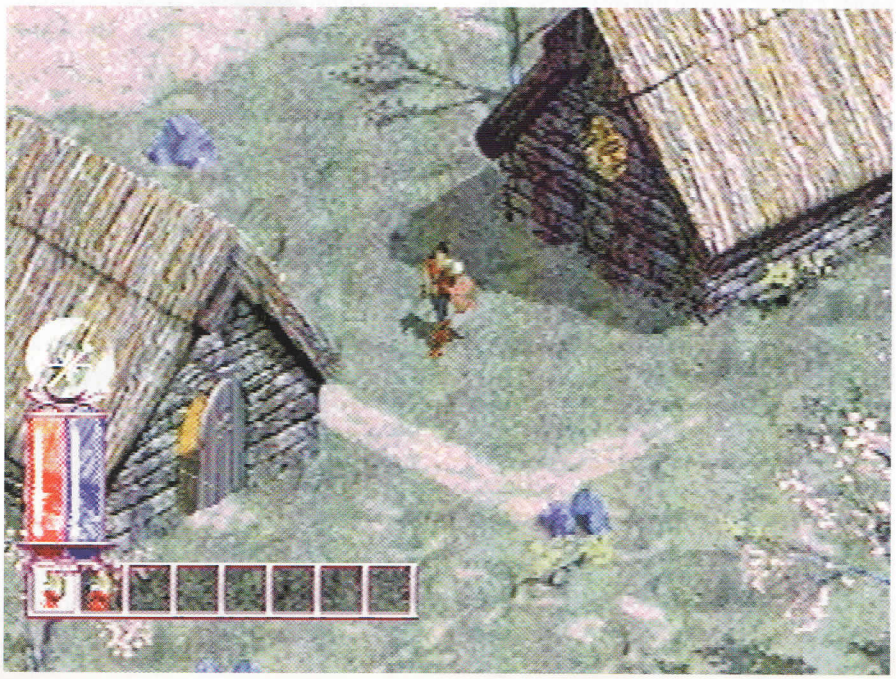
Опять же о пользе чтения. Прочитав Mythical Book (мифическую книгу) на шестом уровне, вы получите квест и откроете проход на мини-уровень Chamber of Bone. Встречать вас будет делегация рогатых демонов. На этом уровне вы должны сначала исследовать два крайних прохода и повернуть находящиеся в них рычаги. Откроется центральный проход в главный зал. Несколько комнат, находящихся на пути в зал, полны скелетов. Можете попрактиковаться во владении мечом. Устав, используйте оружие массового поражения — огненную стену. Четыре-пять одновременно поставленных firewall'ов заполнят небольшую комнату целиком. Проходим в саму Палату, отбиваемся от последних рогатых и берем книгу.

Вместе с книгой вы получите заклинание Guardian. Не пугайтесь — как только вы возьмете книгу, из пола вылезет трехголовый дракон и начнет плеваться огнем. Это просто бесплатная демонстрация полученного вами заклинания. Квест считается законченным после того, как вы прочли книгу. Не забудьте заглянуть в две секретные комнаты в правом проходе. В каждой из комнат вы найдете прячущиеся скелеты, а также сундук с несколькими магическими вещами.

Девятый квест: Halls of the Blind



Этот квест традиционно инициализируется прочтением книги. Угадайте, как она называется? Правильно, Book of the Blind (Книга слепых). Книгу можно почитать на седьмом уровне. Залами слепых называется большая восьмиугольная комната с двумя входами — один на севере и один на юге. В комнате придется сражаться с желтыми прячущимися. Они довольно сильны и обладают сопротивляемостью к огню и магии. Используйте против них молнию или крепкий меч. Если вам понадобится передышка, от этих монстров будет несложно убежать. Внутри большой комнаты вы увидите две комнаты поменьше. В каждой из них засела кучка прячущихся, так что не открывайте комнаты до того, как вы расчистите основную. Открывать обе комнаты не обязательно. В северной комнате находится Optic Amulet (оптический амулет), который и является целью вашего квеста. Неплохая вещица, усиливает освещение вокруг вас.



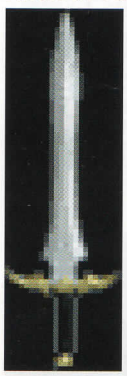
Десятый квест: Zhar the Mad

Вы найдете Zhar'а на восьмом уровне в комнате с кучей книг и свитков. Поговорите с ним, он подарит вам какую-нибудь книжку и попросит больше к нему не приставать. Спокойно берите свитки, лежащие на подставках, но как только вы попробуете взять книгу из шкафа, Zhar придет в ярость. Лучше всего против него подходит каменное проклятье (Stone Curse). Как и все маги, Zhar очень любит телепортироваться, уходя от ваших атак. Можно подгадать положение, в котором вы будете находиться за пределами досягаемости его атак и в то же время будете его видеть. Поставьте огненную стену. Zhar будет исчезать и появляться на одном и том же месте в огне. Результат очевиден.

Одиннадцатый квест: Black Mushroom

На девятом уровне вам попадется Fungal Tome, отнесите его Adria (ведьме). Она скажет вам, что Pepin'у нужен мозг демона для приготовления какого-то эликсира. Поговорите с Pepin'ом, чтобы получить дополнительную информацию. Из первого убитого после этого монстра выпадет необходимый мозг. Он достаточно маленький, не потеряйте его. Отнесите мозг Pepin'у. Он даст вам эликсир и попросит отнести его ведьме. Adria разрешит оставить эликсир себе. Используйте его, он добавляет по три пункта ко всем атрибутам.

Двенадцатый квест: Anvil of Fury



Griswold расскажет вам о могущественной Anvil of Fury и попросит принести ее. Ищите наковальню на десятом уровне, на полуострове, окруженном лавой. Сначала рекомендуется вынести всех монстров, охраняющих Anvil, так как их достаточно много и, навалившись всем скопом, они могут доставить крупные неприятности. Отнесите Anvil кузнецу и получите награду.

Тринадцатый квест: Warlord of Blood

По прочтении находящегося на тринадцатом уровне Steel Tome, вы узнаете о новом квесте. Warlord достаточно силен, используйте Stone Curse. Стальные рыцари из его окружения легко выносятся молниями. В

принципе, можно справиться с ними, используя только оружие, главное — не попасть в окружение.

Если надо — бегите. Отступление — не трусость, а тактический маневр. Можно использовать Mana Shield, но удары рыцарей достаточно сильны, чтобы быстро свести весь щит на нет. Уничтожив всех рыцарей и Warlord'а, вы можете пошарить в их комнате. Призом за этот квест будут два набора магических доспехов и четыре — магического оружия.

Четырнадцатый квест: Lachdanan



Lachdanan — хороший рыцарь, ставший слугой Diablo против своей воли. Найдите его на четырнадцатом уровне, поговорите с ним. Lachdanan попросит принести ему Golden Elixir, который вы найдете на пятнадцатом уровне. Отнесите эликсир Lachdanan'у. В награду за долгожданное успокоение рыцарь подарит вам Veil of Steel.

Пятнадцатый квест: Lazarus



Подбираемся все ближе к конечной цели игры... Этот квест начинается с того, что вы находите на пятнадцатом уровне Staff of Lazarus (Посох Lazarus'а). Относим посох Cain'у (мудрецу, стоящему около фонтана). Cain расскажет трогательную историю о плохом архиепископе Lazarus'е. Спустившись обратно на пятнадцатый уровень, вы обнаружите открывшийся красный портал, ведущий в логово Lazarus'а.

Lazarus окружен учениками и почитательницами, то есть магами и симпатичными Succub'ами. Продвигайтесь осторожно, в узких коридорах легко попасть в окружение. Используйте Stone Curse и Fireball. Перебейте всех, кого только сможете, затем прочтите две Book of Vileness. Каждая книга перенесет вас в комнату, полную Hellspawn — демонов, относящихся к подвиду Succub. Массированное использование firewall'ов — лучший стиль в общении с ними.





Разобравшись со всеми Succub'ами, возвращайтесь в начало уровня и по телепорту перенеситесь к самому Lazarus'у. Немедленно убегайте в южный или северный проход, чтобы на вас не навалились всем скопом.

Покончив с окружением Lazarus'а, нанесем визит самому архиепископу. Не стоит ввязываться с ним в рукопашную — маг активно использует заклинания телепорта и вспышки. Заученным движением используем Stone Curse и огненные шары. Победив Lazarus'а, возвращаемся в город для того, чтобы получить от Cain'а последний квест.

Квест шестнадцатый: Diablo



По странному стечению обстоятельств, Diablo находится в комнате, запертой и, соответственно, открывающейся снаружи. Видимо, его заперли свои же, чтобы он не натворил чего-нибудь плохого. Нам такая ситуация на руку.

Сначала выносим всех попадающихся нам монстров. Это будут очень серьезные противники — кровавые рыцари и маги. Обязательно запаситесь маной и используйте Mana Shield. Против магов можно использовать голема, но рыцари порубят его в два счета. Можете помочь голему, воздействуя на ближайших к нему монстров Stone Curse'ом.

Уровень поделен на четыре большие комнаты, соединенные проходами. В трех комнатах находятся рычаги, которые необходимо повернуть для того, чтобы открыть комнату с Diablo и его окружением. Открыв Diablo, постарайтесь выманить его на расчищенное ранее пространство. Не стоит возиться с остальными монстрами, находящимися в его комнате.

Diablo использует мощное заклинание Apocalypse, которое достаточно опасно — следите за состоянием здоровья. На Diablo действуют любые заклинания, кроме Stone Curse. Лучше всего атаковать его заклинаниями Fireball или Lightning из посоха, а ману тратить на поддержание Mana Shield.

Эпилог

Вот так, последний занесенный в Красную Книгу Diablo уничтожен, видео просмотрено — что делать дальше? Закидывать игру в дальний ящик? Нет, нет и еще раз нет! Во-первых, вы прошли игру одним персонажем, прохождение другим доставит вам не меньшее удовольствие. Во-вторых, можно начать игру заново, используя сохраненного героя. Монстры будут сильнее, скорее всего, вы получите квесты, не встретившиеся в первый раз. Diablo относится к разряду тех ред-



ких игр, в которые можно играть неограниченное количество раз. Надоело — передохните, покатайтесь на машинках или разомнитесь с мечом побольше. Но не забывайте: где-то на заброшенном в дальний угол компакте злобный Diablo терроризирует мирных жителей, отвлекая их от честно заработанного пива перед телевизором, и только вы можете им помочь.

ALUNDRA

Зинаида Медведева

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Перед вами пошаговые инструкции игры Alundra. Более сложные моменты описаны подробнее, более простые — лишь обозначены, нет смысла детально описывать то, с чем вы и сами справитесь. Вас ожидает сложная и увлекательная игра, вы потратите на нее много часов, но вряд ли пожалеете об этом. Заглядывайте на страницы журнала, когда зайдете в тупик, но не стоит начинать игру с нашей инструкцией в руках — так вы не почувствуете всей прелести Alundra'ы.
Слова прощания сказаны, напутствия даны — в путь.



Уровень 1

На корабле.

Вы — искатель приключений Alundra.

На корме корабля, бороздящего морские просторы, начинается ваше увлекательное путешествие.

Поднимитесь по ближайшей лестнице и войдите в первую голубую дверь, которую увидите по пути с кормы на нос корабля. Поговорите с капитаном Merrick, который работает с картой. Оставив каюту после беседы с кэпом, продолжите движение к носу корабля. Немного пройдя вперед, войдите в синюю дверь с левой стороны. В помещении, за столом, сидят двое матросов, с которыми следует переговорить, а затем покинуть эту компанию, чтобы снова обратиться с разговорами к капитану, который уже перебрался в каюту, находящуюся под главной мачтой судна. После переговоров с ним идите в свою каюту, которая находится как раз напротив кубрика, где вы общались с двумя матросами. Как только войдете к себе, у вас будет видение, после которого вы тихо-мирно заснете.

Но вскоре, проснувшись, вы понимаете, что корабль терпит крушение. Можно спастись через образовавшееся отверстие в разрушенной перегородке (с левой стороны). Подойдите к нему и отодвиньте коробки, загораживающие путь.

Уровень 2

В деревне Inoa

Поговорив с Jess, вставайте с кровати и идите налево. Там вы найдете книгу, которая поможет сохранить игру (save). Сохранив таким образом свои успехи, идите вниз по лестнице и, поговорив с Jess, выходите наружу. Познакомившись с Sybill, идите налево, минуя фонтан, во второй дом (налево от собачьей будки). Над входом располагается комната, в которой лежит человек в кровати. Его зовут Wendell. Поговорите с детьми-двойняшками и взрослым, стоящими рядом с постелью. Они отправят вас к Septimus, живущем в доме, расположенном позади этого.

Выйдя из дома Wendell, идите налево вверх по лестнице в дом, стоящий выше того, что вы только что покинули. Желая спасти Wendell, Septimus направит вас в поместье Tarn на поиски книги Elna&quot.

Уровень 3

Дом Tarn

Поместье Tarn располагается на восточной стороне деревеньки Inoa и окружено каменной стеной. Как только вы попытаетесь войти на территорию дома, вас тут же атакуют Murgg — группа обезьяноподобных существ (пока они безобидны), которые вскоре после этого удаляются в дом. Пря-

мо над входом в здание возникает видение Melzas, которое заставляет двери закрыться, и перед тем как исчезнуть, приказывает Murgg напасть на вас. Убив Murgg, откройте двери в дом и пройдите в центральную дверь. Снова расправившись с обезьянами, в сундуке, упавшем на стол в середине зала, найдите напиток силы. Проследуйте в маленький вход между центральной комнатой и нижней левой лестницей. В маленькой комнате со шкафом и рычагом на полу переключите рычаг — откроется потайной ход в шкафу.

Подземелье

В нижней комнате убейте двух слизняков, после чего поднимутся ворота. Пройдите поворот и остановитесь в начале длинного коридора. По проходу вам придется бежать, так что крепче держите кнопку бега (треугольник). Это спасет вас от падающих сверху камней. В конце вы увидите маленький крепостной ров и два рычага. Повернув оба рычага (начать лучше с левого), удастся добиться появления моста



через ров. Пройдите по нему и отправляйтесь в нижнюю комнату. На полу вы увидите темные квадраты, над которыми висят шары, снабженные шипами. Они начнут падать, если вы подойдете близко к квадратам.

Медленно подходите к квадратам, и, как только шары начнут падать, быстро вернитесь назад. Обманув все ловушки, откройте сундук и возьмите лечебную траву. Теперь пройдите на нижний этаж этого помещения. Там с левой стороны вы увидите ворота, две бочки и платформу с переключателями, вделанную в пол. Возьмите бочку и поставьте на платформу (она поменяет цвет с оранжевого на зеленый) — так вы откроете ворота. В комнате, в конце коридора, пройдите через ловушку с шарами (тем же способом, что и раньше) и поместите четыре бочки на платформы-переключатели, чтобы пройти через ворота справа. Откройте два сундука и возьмите вещи (остерегайтесь падающих шаров).

Дальше идите вверх по лестнице. Переключите рычаги и продолжайте путь. Теперь вы в комнате с рычагом и тремя дверями, где рычаг может быть в нескольких позициях:

вверх: все двери закрыты
направо: открывается средняя дверь
вниз: открывается левая дверь
налево: открывается правая дверь

Откройте среднюю дверь. Возьмите вещи и идите в правую комнату (из комнаты с тремя дверьми). Ваша задача в этой комнате дойти до каждой платформы-переключателя, избегая при этом двигающихся шипов. В сундуке, посередине платформы, возьмите ключ. Выйдите по лестнице. В следующей комнате в сундуке вы найдете поднимающий жизненный тонус напиток.

Теперь идите к запертой двери. В комнате помимо сундуков вы найдете книгу Book of Elna.Теперь с помощью этой книги вы можете входить в ночные ужасы и кошмары.

Уровень 4

Inoa

Идите в дом Wendell'a.

Во сне Wendell'a. Идите вверх по лестнице, до конца по деревянному мосту. Переключите рычаг, и каменная плита справа отодвинется. Пройдите в новом направлении до второго рычага (идите до каменных плит, загораживающих остальные выходы), переключите его. Вернитесь к мосту (он теперь открыт), дойдите до рычага, переключите и направляйтесь в открывшийся ход.

Найдите и переключите следующий рычаг. Идите по открывшемуся проходу до следу-



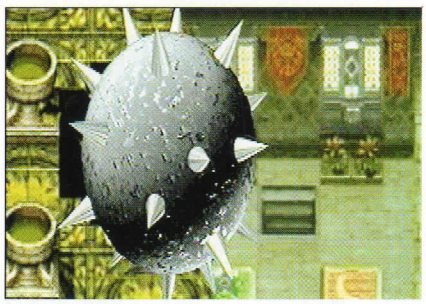
ющего рычага. Если хотите найти ящик, обойдите мосты и выступ, а если хотите идти дальше, то проследуйте под выступ.

На открытой местности, куда вы попадете, убейте всех врагов и идите через мост. Будьте осторожны, иначе вам преградит путь каменная плита. Если же это все-таки случилось, идите назад и наступите на платформу-переключатель, и — по новой! Но правильней будет сделать так: идите по верхнему мосту, перейдите на нижний мост на первой платформе, затем на мост на второй платформе, снова поднимитесь на верхний. Вы придете к еще двум мостам. Идите по нижнему. Вы очутитесь там, где уже были, но теперь здесь появился настоящий враг.

Стратегия убийства

Босс уровня — слизняк-переросток.

Ударьте большого слизняка и отступите (он начинает моргать, и вы не можете нанести ему урон). Пользуйтесь этой тактикой, пока большой слизняк не превратится в четырех средненьких. Да и потом не следует пренебрегать данным советом, тогда четыре средних слизняка превратятся в четырех маленьких, которых убить уже не составляет труда.



Уровень 5

Снова в деревне

После разговора со священником вернитесь в дом Septimus'a. Потом последуйте за Septimus'ом. Идите к Olen. Поговорите с Olen и уходящими людьми.

Уровень 6

Во сне Olen

Поговорите с ним и остальными. Идите в следующую комнату и поговорите с Zane'ом. Вернитесь и поговорите с Olen'ом. Убейте появившихся murgg'ов и быстро откройте сундук. Вы возвращаетесь в реальный мир, и Olen умирает. Выйдите из дома и поговорите с Kisha и Giles. Идите в дом Jess и поговорите с ним. Возьмите то, что он для вас сделал, — это mining bomb.

Вернитесь в дом, где умер Olen. Потом выйдите из города и идите в Inoa mine (рудники).

Уровень 7

Рудники Inoa

Поговорите с Jess, Kline и Meade. Подойдите к куче камней, загораживающих вход, и положите бомбу. Войдите внутрь. Положите бомбу у следующей горы камней. Войдите в комнату и идите по тропинке. Тропинка сворачивает налево и приходит к каменному завалу. В верхнем левом углу завал перекрывает лестницу — взорвите его. Идите вниз по лестнице, пройдите воду — и здесь вы найдете Lyman'a. Поговорите с ним и, получив ключ и открыв сундуки, идите в engine (моторную) комнату и включите мотор. Идите обратно ко входу и садитесь в свободную тележку. Двигайтесь по тропинке, войдите в дверь слева (следующая от надписи).

Пройдите через комнату с каменными че-

репахами вверх по лестнице, но тут вход заблокируется. Вернитесь туда, где разбилась ваша тележка, и идите в правую дверь. Уроните бомбу в воду (рядом с обвалом) и войдите в образовавшийся проход. Пройдите по столбикам через платформу и выйдите в левом верхнем углу. В следующей комнате переключите рычаг и идите обратно к тележкам. Пройдите по дорожке и войдите в открывшиеся ворота, переключите рычаг и идите обратно к тележкам для следующей поездки.



После остановки прыгните на нижний уровень и переключите рычаг. Пройдите в открывшийся ход. Убейте появившихся врагов, загляните в нижний левый угол и вы найдете труп Jaylen'a. Возьмите ключ и возвращайтесь к тележкам, чтобы ехать обратно.

Идите в комнату и переключите рычаг, чтобы можно было возвратиться к началу. Вернитесь к поездкам на тележке. От входа вернитесь к тому месту, где был не поворачивающий рычаг. Вы обнаружите новый ход, войдите туда и переключите рычаг. И вперед за новыми приключениями!

Когда поездка подойдет к концу, идите к закрытым деревянным воротам, откройте их ключом, который вы взяли у мертвеца. Используйте тележку с песком, чтобы попасть на верхнюю платформу к заветным сундукам. Подойдите к светящемуся фиолетовому квадрату на полу. Это телепортер! Он приведет вас к пункту сохранения игры (save) и восстановления жизни.

Теперь идите к ступенькам, ведущим к воде. От ступенек вам придется прыгать по столбикам, торчащим из воды, до тех пор, пока вы не достигнете деревянной платформы с рычагом. Переключите рычаг, и опустится плита. Идите направо к тележке с песком. Используйте нижнюю правую тележку, чтобы допрыгнуть до платформы с большим камнем (толкните тележку и быстро прыгайте в нее). Сдвиньте камень налево, он упадет на большой камень под ним и разобьется. Используйте освободившуюся тележку для достижения очередной платформы. Теперь прыгните на левую платформу, затем на нижнюю и на каменную плиту, которую вы опустили раньше, дальше на выступ слева.

Уже в комнате используйте бомбу, чтобы взорвать камни, заслонившие проход слева. Войдите, и вы, в конце концов, окажетесь на платформе. Миновав столбики, вы увидите лежащего человека, Zane'a. Откройте сундук рядом с ним и возьмите ключ. Вернитесь туда, где вы вошли в ворота. Переключите ручку и залезайте в тележку...

Приехав на новое место, идите назад по тропинке и сверните налево, по крайней мере попытайтесь. Вам преградит дорогу камнепад. Вернитесь к месту с тележками. Там будет лестница, загороженная коробками. Придвиньте их и пройдите на платформу. Подойдите ближе к каменному выступу и прыгните с платформы на выступ, а затем спрыгните на пол с другой стороны камнепада. Начните со второй платформы. Продвигаясь налево, вы сможете найти сундук. Идите по дорожкам наверх и налево, выйдите через дверь. В следующей комнате, помимо открывания сундука, вам нужно попасть на платформу слева и прыгнуть в любимую тележку.

На новом месте идите вверх по лестнице, обойдите поворот и следуйте дальше. Вам нужно запустить мотор (engine), чтобы заработал лифт. Для этого переключите нижний рычаг три раза, а верхний один. Идите вверх по лестнице и подойдите к мотору. Теперь попрыгайте на нем три раза, и он запустится. На лифте проследуйте на нижний этаж. Там вы найдете волшебную воду. Просто войдите в нее, и ваше здоровье — по максимуму. Потом идите через мост в комнату босса!

Там вы увидите обезьяну-громилу, которого зовут Zazan. Показавшись из своей засады, вы подвергнетесь атаке команды Zazan'a. Расправившись с ними, уйдите через выход, куда направился Zazan. Откройте упавший сундук и выйдите из комнаты.

Уровень 8

На другом берегу

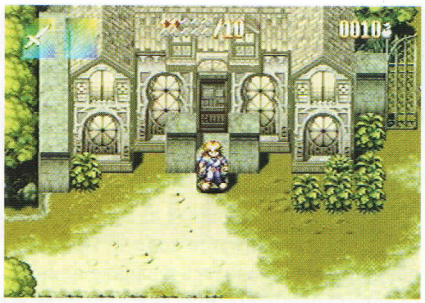
Идите на запад. В деревне найдите единственную открытую дверь. Там вы увидите застрявший рычаг. Вернитесь к месту, где вы вышли из рудников. Вас встретят Kline, Jess и Meade. Идите на юг и достигнете Inoa. На перекрестке идите по мосту на восток.



Уровень 9

Странности маленькой деревни

Идите и поговорите с Sybill, о которой вы узнаете из разговора с Sierra'ой у дома Jess. На ее просьбу ответьте "да". Идите обратно к дому Jess. Возьмите цветы и идите на кладбище. Это на севере от Inoa. Положите цветы на могилу.



Уровень 10

Далеко внизу

Идите на северо-восток. Войдите в катакомбы. Идите вниз по лестнице и на выступ под балконом. Войдите в правую комнату. Прочитайте надпись, и появится дух. Идите в предыдущую комнату и прочитайте надпись — появятся пять духов. Они намекнут, в каком порядке к ним нужно обращаться. Говорить с ними нужно в следующей очередности:

Белый дух (надгробие #3)
Синий дух (надгробие #2)
Красный дух (надгробие #4)
Зеленый дух (надгробие #1)
Коричневый дух (надгробие #5)

Потом вернитесь в комнату с одиноким духом. На его вопрос ответьте "да". Идите в комнату с пятью духами и пройдите в открывшийся ход. Идите на нижний этаж следующей комнаты. Прочитайте обе надписи и убейте появившихся врагов. Вы увидите непонятный свет. Подойдите к нему — появится мост, и вы сможете добраться до сундуков. Выйдите через ход внизу, пройдите направо и вниз по лестнице. Прочитайте надпись слева (ближе к статуе). Идите в южном направлении, и вы провалитесь в дыру.

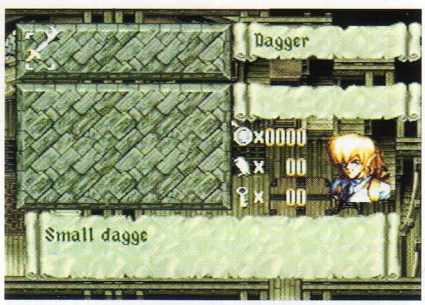
Убейте всех врагов, находящихся в воде. Идите вверх по лестнице и увидите телепортер, ведущий к сохранению игры и восстановлению жизни. От телепортера идите на запад. Обойдите большую дыру по направлению на север и идите на верхний уровень. Прочитайте надпись. Прыгните в дырку и переключите рычаги согласно надписи. На платформе между ними поднимитесь на верхний уровень и быстро сойдите с нее (она обвалится через несколько секунд). Обследуйте статую, и ваше здоровье восстановится. Перепрыгните через плиту направо и переключите плат-

форму-переключатель. Быстро перепрыгните через другую плиту, прочитайте надпись и идите в новый проход. Переключите шары в следующем порядке:

восточный шар
западный шар
южный шар
северный шар

Идите в открывшиеся ворота. Убейте врагов, и каменная плита исчезнет. Пройдите вниз по лестнице, ведущей еще к нескольким лестницам. После попытки войти в главный вход упадут два шара и проделают отверстия в полу. Обойдите их и идите к закрытым воротам. Прыгните в оба углубления (в любом порядке). Войдите в ворота, откройте сундук и возьмите ключ. С помощью ключа пройдите в дверь наверху. Переключите первый и третий рычаги. Войдите в дверь и пододвиньте камни в дыру слева. Воспользуйтесь двигающейся платформой, чтобы добраться до отдаленной бочки. Взяв ее, несите в верхнюю часть комнаты. Используйте ее, чтобы забраться на выступ со статуей. Исследуйте статую, и ваше здоровье восстановится.

Вернитесь в комнату с конвейерами, используйте левый. Проехав на платформе, вы попадаете в комнату. Прочитайте надпись, вернитесь на платформу и двигайтесь в сторону выступа. Войдите в комнату с тремя



шарами, их нужно ударить, чтобы открылись ворота (средний шар ударяйте последним). Идите в правые ворота. Убейте всех слизняков и вернитесь в комнату с шарами. Проделайте всю процедуру зажигания и идите в левые ворота. Убейте врагов и выйдите в правые ворота. Поднимитесь по лестнице и войдите в комнату босса.

Чтобы победить каменного голема, наносите ему удары и уворачивайтесь от падающих сверху камней. Убив его, проследуйте в новую комнату. Откройте сундуки посланные Lars'ом и телепортируйтесь. Выйдите вверх по лестнице на кладбище и вернитесь в Inoa.

Уровень 11

Снова в Inoa

На этом этапе нужно помочь Nadia. Поговорите с окружающими людьми. На вопрос:



"Готовы ли вы войти в подсознание Bonaire?" ответьте "Да".

Уровень 12

Во сне Bonair

Найдите статую в виде дракона с шаром в нем, ударьте шар, и синие блоки станут прозрачными, а красные непрозрачными. Идите по мосту до лестницы. Спрыгните вниз на выступ, перепрыгнув через пропасть, возьмите ключ в сундуке. Спуститесь на нижний выступ и столкните камень. Спрыгнув вниз, убейте попавшихся врагов, а пододвинув камень, воспользуйтесь телепортером. На новом месте вы сможете закрепить свои успехи и восстановить жизненные силы.

На верхнем выступе отыщите телепортер. Очутившись в незнакомой местности, поднимитесь вверх по лестнице, которая находится справа от статуи дракона. Победив недоброжелателей, возьмите второй ключ. Вернувшись к статуе дракона, ударьте шар и телепортируйтесь.

Идите вверх по лестнице, затем откройте ключом дверь. В комнате нажмите на платформу-переключатель. С самого конца моста прыгайте на выступ и забросьте бомбу на рычаг. Повторите процедуру и быстро проследуйте к телепортеру.

В комнате откройте запертую дверь и по лестнице пройдите наверх. Ударив шар, находящийся слева, вернитесь сквозь синий блок, поверните направо и окажетесь в тупике, где найдете следующий ключ. Вернитесь к статуе дракона. Ударьте шар справа и откройте дверь, находящуюся над статуями драконов. Телепортируйтесь из комнаты. Спуститесь вниз по лестнице и убейте врагов. Закончив разговор, преследуйте уходящих Sara и Bonaire.

Как убить босса

Лучший способ убить босса на этом этапе — бросить в него бомбу. В этом случае противник умрет незамедлительно!

Уровень 13

Все еще в Inoa

Идите вниз и возьмите новое оружие. Поговорите с жителями. Идите на юго-восток и, разбив камни новым оружием, войдите к Cliffs of Madness.

Уровень 14

У скалы

В магазине купите доспехи и напиток для восстановления жизненных сил. Войдя в пещеру, идите вверх по лестнице к двери. Идите по направлению к верхнему левому углу. Войдите в пещеру и возьмите Sand cape (плащ от песка). С его помощью выйдите из пещеры. Направляйтесь к шести колоннам и пройдите между двумя верхними. На новой территории воспользуйтесь плащом, чтобы проползти под стеной. Двигайтесь по направлению ветра, прыгайте по белым камням в левый край карты. Поднимитесь по лестнице и минуйте колонны — так вы доберетесь до выступа. На следующем экране поднимитесь по лестнице и войдите в свечение между колоннами.

Уровень 15

В древнем храме

Поговорите с грудой костей, лежащих перед троном. На их вопрос ответьте согласием. Теперь ваша задача найти четыре женские статуэтки.

Статуя #1

Поднявшись вверх по лестнице, вы найдете там телепортер, который ведет к месту сохранения игры и восстановления жизни. Пройдите в комнату со статуями, изображающими лошадей, нажмите платформу-переключатель. Убейте червяков и идите в дверь, находящуюся между входом и левой дверью. Поднимитесь по коридору. В комнате переключите три рычажка и идите наверх. Поднимитесь на платформе наверх, расправьтесь с противником и сбросьте две иконки вниз. Создав из них лестницу, поднимитесь на правый выступ. Потом положите все иконки на свои места (они загорятся зеленым). Воспользуйтесь платформой и обследуйте статую.

Статуя #2

Из коридора пройдите вверх по лестнице и выберите любую из двух дверей. Положив иконки на их места, пройдите в комнату через открывшиеся ворота. Наступайте на квадратики с изображением закры-



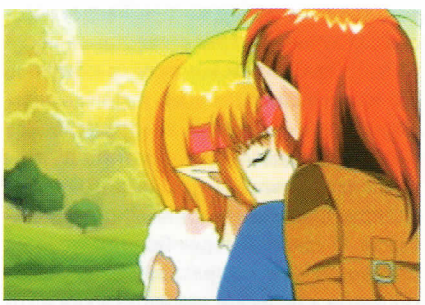
того глаза и двигайтесь к двери, находящейся наверху. С помощью иконки с изображением звезды достаньте еще две, лежащие на платформе (используйте ее как ступеньку), и одну, спрятанную за платформой, в нижнем правом углу.

Поместите иконки на их места, прыгните на любую из икон, чтобы достичь платформы со статуей. Обследуйте статую. Возьмите бочку и, наступая только на квадратики с изображением закрытого глаза, подойдите к черте, где изображение сменяется другим.

Вам нужно закинуть бочку между собой и дверью. После этого прыгните на бочку и выходите.

Статуя #3

Прогуляйтесь вдоль стен, пока не наткнетесь на пару коридоров. Войдите в левый и, воспользовавшись плащом, доберитесь до лестницы. Затем поднимайтесь наверх. Используйте плащ, чтобы добраться до маленького камня посередине комнаты. Бросьте его на свободную от песка площадку и вернитесь. Прыгните с земли на бочку, потом на маленькую стену и на ступеньки. Расположите бочку между стеной и землей, очищенной от песка. Теперь прыгните на бочку и бросьте



бомбу на рычаг, подвиньте бочку в открывшийся проход наверху и выйдите там. Пройдите следующую комнату и встаньте на платформу. С платформы прыгните на выступ, где находится сундук, — там будет еще одна статуя. Осмотрите ее.

Статуя #4

Вернитесь к двум коридорам, и на этот раз выберите правый. Убейте врагов и идите вверх по лестнице. В комнате поставьте бочку на край "обычного песка", рядом с "песком с дырками" (если наступите — провалитесь вниз). С бочки прыгните к двери.

Снаружи идите по направлению к флагам и спрыгните вниз, на выступ. Войдите в проход, вверх по лестнице, пододвиньте кувшин. Выйдите через дверь у основания лестницы, обойдите стену. Войдите в дверь внизу справа. Толкните шест вниз на одну из платформ-переключателей, сами же встаньте на второй. Теперь вы сможете пройти дальше и убить пчел.

Возьмите бочку и поставьте ее на колонну, чуть правее середины. Прыгните на платформу-переключатель, потом на платформу. После пяти попыток переключить рычаг вернитесь в предыдущую комнату (прыгайте сразу на платформу). После того, как вы поймали минимум две бочки, по-



ставьте их напротив левой стены. Прыгните от участка, свободного от песка, через бочки на платформу. В комнате иконки Луны и Воды спрятаны в цветке между иконками Звезды и Солнца.

Вовремя поставьте иконки на правильные места, после этого появится заветный сундук с ключом. Используйте его для открытия двери, расположенной в комнате наверху ступенек. Используйте платформу, расположенную справа. Идите направо и осмотрите последнюю статую.

Снова в храм

Только не надо смеяться, просто поговорите с костями. Прыгайте в дырку под троном. Прыгните на платформу и бросьте бомбу на каждый рычаг. В следующей комнате переключите рычаг, убейте появившихся червей и выйдите через ворота. В комнате расправьтесь с врагами, поместите иконки на места. Выйдите по ступенькам. Убив врагов, поместите появившиеся иконки по местам так, как вам советует надпись наверху лестницы. Снизу вверх: Вода, Солнце, Луна и Звезды. В комнате прыгайте в дыру справа. Поставьте иконки в таком порядке:

Звезда — юг
Луна — запад
Вода — восток
Солнце — север

Используйте телепортер. В комнате прыгните в дыру слева. Поставьте иконки в следующем порядке:

Звезда — север
Луна — восток
Вода — запад
Солнце — юг

Быстро телепортируйтесь обратно в комнату. Теперь здесь появится голем, который атакует вас. Используйте такую же стратегию, что и раньше, когда вы боролись с големом в катакомбах. После победы над врагом выйдите через левый выступ в дверь.

В комнате вам нужно поймать как минимум три бочки и поместить их на переключатели. Сами же встаньте на четвертый. В следующей комнате пройдите лабиринт. Поговорите с людьми и расправьтесь с врагами. Осмотрите кости и телепортируйтесь.

В пустыне используйте плащ и вернитесь в Inoa.

Уровень 16

Теперь нужно помочь Nadia. Поговорите с окружающими. На вопрос: "Готовы ли вы войти в подсознание Bonaire?" ответьте "да".

Уровень 17

Ударьте шар, и синие блоки станут прозрачными, а красные твердыми. По мосту идите до лестницы. Спрыгните вниз на выступ, перепрыгните через пропасть и в сундуке возьмите ключ.

Спуститесь на нижний выступ и столкните камень. Спрыгните вниз, убейте попавшихся врагов и отодвиньте камень. Найдите на верхнем выступе телепортер. Воспользуйтесь им — для сохранения игры и восстановления жизни.

На новом месте идите вверх по лестнице направо от статуи дракона. Убейте врагов, возьмите второй ключ. Вернитесь к статуе дракона, ударьте шар и телепортируйтесь.

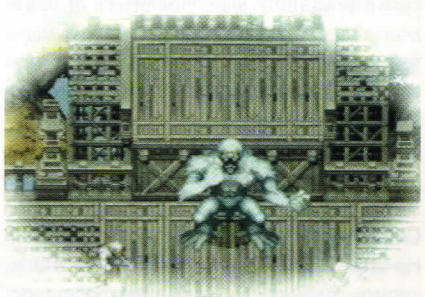
Идите вверх по лестнице, откройте дверь имеющимся ключом. В комнате нажмите на платформу-переключатель. Идите на мост, в конце моста прыгните направо. С конца выступа бросьте бомбу на рычаг. Повторите процедуру и идите к телепортеру.

В комнате откройте запертую дверь, идите вверх по лестнице. Ударьте шар слева, идите назад, через синий блок, направо, в тупик за следующим ключом.

Обратно к статуе. Ударьте правый шар и откройте дверь, находящуюся над статуями драконов. Телепортируйтесь из комнаты. Идите вниз по лестнице и убейте врагов. Преследуйте уходящих Sara и Bonaire.

Стратегия убийства

Если враг появляется со своими двойниками, то вам нужно нанести удар по настоящему, оригинальному. После этого удара он



исчезает и кидает три энергетических шара, которые летят прямо на вас. Избежать встречи с ними можно, меняя направление вашего движения.

Уровень 18

Скала сумасшедших

Идите вниз и возьмите новое оружие. Поговорите с жителями. Двигайтесь на юго-восток и, разбив камни новым оружием, войдите к Cliffs of Madness.

В магазине купите доспехи и напиток для восстановления жизненных сил. Войдя в пещеру, направляйтесь вверх по лестнице, к двери. Идите по направлению к верхнему левому углу. Войдите в пещеру и возьмите Sand cape (плащ от песка). Выйдите из пещеры с его помощью.

Идите к шести колоннам, пройдите между двумя верхними. На новой территории используйте плащ. Пройдя экран, прыгайте по белым камням, продвигаясь налево.

Поднимитесь по лестнице и, миновав колонны, доберитесь до выступа. На следующем экране поднимитесь по лестнице и войдите в свечение между колоннами.

Войдите в Ancient shrine (древний храм), поговорите с костями. На вопрос ответьте согласием. Ваша задача найти четыре статуи. Идите вверх по лестнице, там телепортер с сохранением игры и восстановлением жизни.

Пройдите в комнату со статуями лошадей, нажмите платформу-переключатель. Убейте червяков и идите в дверь между входом и левой дверью. Поднимитесь по коридору. В комнате переключите три рычажка и идите наверх.

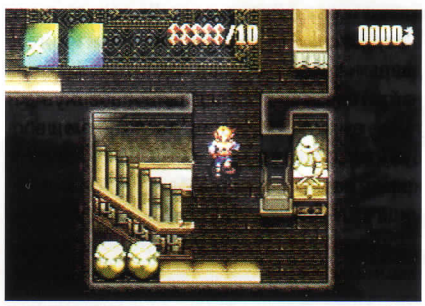
Поднимитесь на платформе, убейте врага и скиньте две иконки вниз. Сделайте из них лестницу и поднимитесь на правый выступ. Потом положите все иконки на свои места (они загорятся зеленым светом). Используйте платформу и обследуйте статую. Из



коридора идите вверх по лестнице и в любую из двух дверей. Положите иконки на места, пройдите через открывшиеся ворота в комнату. Идите по квадратикам с закрытым глазом в верхнюю дверь. С помощью иконки достаньте еще две с платформы и одну, спрятанную за платформой.

Поместите иконки на их места, прыгните на любую из икон, чтобы достичь платформы, обследуйте статую. Возьмите бочку и, наступая только на квадратики с закрытым глазом, идите к месту, где квадратики с закрытым глазом заканчиваются.

Закиньте бочку на квадратик с открытым глазом между вами и дверью внизу комнаты. Прыгните на бочку и выходите. Следуйте вокруг стен до двух коридоров. Войдите в левый и используйте свой плащ, чтобы



добраться до лестницы; идите вверх. Используйте плащ, чтобы добраться до маленького камня посередине комнаты. Бросьте его на свободную от песка площадку и вернитесь. Прыгните с земли на бочку, потом на маленькую стену, а оттуда на ступеньки.

В комнате убейте червяка. Расположите бочку между стеной и землей, очищенной от песка. Теперь прыгните на бочку и закиньте бомбу на рычаг, пододвиньте бочку в открывшийся проход наверху и выйдите туда.

Пройдите следующую комнату и идите на платформу. Прыгните с платформы на выступ с сундуком, там будет еще одна статуя. Обследуйте ее. Вернитесь к двум коридорам и идите в правый. Убейте врагов и поднимайтесь вверх по лестнице. В комнате убейте червяков, поставьте бочку на край обычного песка, рядом с песком с дырками (если наступите — провалитесь вниз). С бочки прыгните к двери.

Снаружи идите по направлению к флагам и прыгните вниз, на выступ. Двигайтесь в проход, а затем вверх по лестнице, потом пододвиньте кувшин.

Выйдите через дверь внизу лестницы, обойдите стену. Войдите в дверь внизу, справа. Толкните шест вниз на одну из платформ-переключателей, сами же стойте на второй. Пройдите дальше, убейте пчел. Возьмите бочку и поставьте ее на колонну, чуть правее середины. Миновав колонны, начиная от верхнего левого угла, прыгните на платформу-переключатель. После пяти попыток переключить рычаг идите в предыдущую комнату (прыгайте сразу на платформу).

После того, как вы поймали минимум две бочки, поставьте их напротив левой стены. Прыгните от участка, свободного от песка, через бочки на платформу. В комнате иконки Луны и Воды спрятаны в цветке между иконками Звезды и Солнца. Поставьте иконки на правильные места вовремя, и появится сундук с ключом. Используйте его на дверь в комнате наверху ступенек.

Снаружи используйте платформу справа. Идите тоже направо и осмотрите последнюю статую. Шагайте ко входу в храм, поговорите с костями.

Дальше вы знаете, что делать. Смело используйте свой игровой опыт.

Уровень 19

В Inoa

Идите на юго-восток, к капитану Merrick. После чего двигайте на пляж и войдите в пещеру.

Уровень 20

В пещере

Поднимитесь по лестнице в комнату и запрыгните на опустившийся каменный блок. Из центральной части комнаты прыгайте на выступ справа. У входа возьмите белый камень и вернитесь на выступ. Используйте его, чтобы забраться на выступ, находящийся выше, и вы сможете выйти из комнаты.

В комнате вам потребуется пройти через двигающиеся платформы, а в самом конце пути вы найдете рычаг. Преодолев только что появившиеся платформы, переключите рычаг и пройдите в открывшуюся дверь.

Разбейте каменную плиту и взбирайтесь по лестнице, находящейся непосредственно за ней. Используйте свое оружие — шар на цепи, чтобы переключить рычаг, расположенный с другой стороны сталактита.



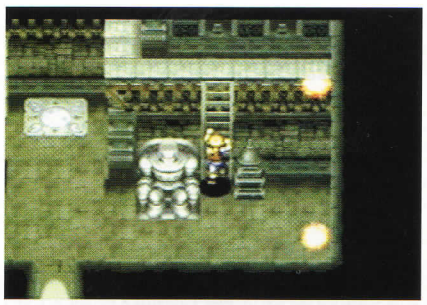
Быстро переправьтесь через появившиеся платформы и поднимайтесь вверх по лестнице. Спрыгните с выступа, находящегося над вами, на каменный выступ и потом на выступ с дверью.

В следующей комнате прыгайте на выступ справа, предварительно взяв деревянный столбик. Бросьте его между собой и сундуком. Встав на столбик, возьмите ключ. Вернитесь в предыдущую комнату, спуститесь вниз и откройте дверь ключом. В новой комнате разбейте все каменные блоки и войдите в центральную дверь.

Как разгадать секрет треугольника

Вам нужно найти три драгоценных камня, чтобы пройти дальше.

Идите в правую комнату и убейте всех черепах. Запрыгните на каменный блок, потом на пьедестал с серым камнем. Ударьте его, и он загорится безумным зеленым цветом.



Теперь идем из центральной комнаты в комнату слева. Нужно лишь убить черепах и ударить по колонне. Шар разобьется, и вы сможете достать второй камень — красный.

Из центральной комнаты идите в нижнюю, правую дверь. Пройдите через каменные блоки, поднимите и бросьте кувшин на пьедестал — тем самым вы воспламените его.

Вернитесь в комнату с треугольником на полу и спуститесь по лестнице. Встаньте на платформу, которая поднимет вас к переключателю. Убейте черепах, и сразу же появится второй переключатель. Процесс будет продолжаться до тех пор, пока не появится сундук. В нем вы найдете Merman boots (аналог Long boots, плюс способность быстрее плавать). Вернитесь в комнату с множеством столбиков в воде. Прыгайте в воду и направляйтесь направо к двери.

Во второй комнате заберитесь на причал. Поместите бочку перед выступом. Прыгайте с бочки на выступ, через двигающуюся платформу, и идите в следующую комнату. Пройдя платформы, возьмите ключ. Спрыгните с выступа и откройте сундук, находящийся там. Вернитесь в комнату с двигающимися платформами и откройте стальную дверь. Входим.

Во второй комнате убейте всех противников и подойдите к третьему шару. Вам нужно разбить колонну, на которой крепится шар. Представим, что шар — это часы. Вам нужно разбить колонну, когда будет примерно 8 часов. Теперь разбейте каменные блоки в левом верхнем углу. Возьмите бочку и поместите ее перед шаром. Таким образом, вы сможете забраться на выступ.

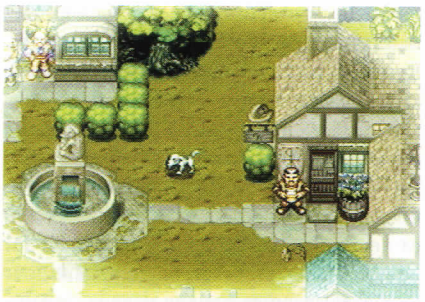
В следующей комнате пройдите через мост и разбейте все каменные плиты. Переключите рычаг и проследуйте в открывшуюся дверь. Расправьтесь с врагами и откройте сундук.

Идите в комнату с вращающимися шарами. Разбейте колонны так, чтоб вы могли пройти через ямы. Если думать и о вращающихся шарах, как о часах, то первый шар сбивайте между 8 и 9 часами, второй — около 5 часов.

Во второй комнате забирайтесь по кувшинам наверх, потом прыгайте на маленький "островок" неподалеку, а оттуда — на островок с деревянным столбиком. Забросьте его между вами и другим островком. На следующем острове разбейте каменные блоки и возьмите ключ.

Вернитесь в комнату с мостом и идите в дверь, находящуюся под надписью. Здесь вы найдете телепортер, ведущий к новому месту, где вы можете "спасти" свои успехи и восстановить жизненные силы. В комнате откройте запертую дверь. Идите вниз по лестнице в следующую комнату. Вам нужно лишь наступить на платформу-переключатель, а потом резво прыгать по камням. Со второго камня прыгните на выступ с переключателем.

В новой комнате спуститесь вниз по лестнице. Расправьтесь с боссом уровня — водяным человеком, и телепортируйтесь.



Уровень 21

В Inoa

Идите к Septimus. Потом навестите Myra и поговорите с жителями деревушки.

Уровень 22

Ночью

Поговорив с Septimus, идите за Kline. Вам нужно зайти в дома с открытыми дверьми. На следующее утро идите к Septimus, а потом к Kline.

Уровень 23

В подсознании Kline

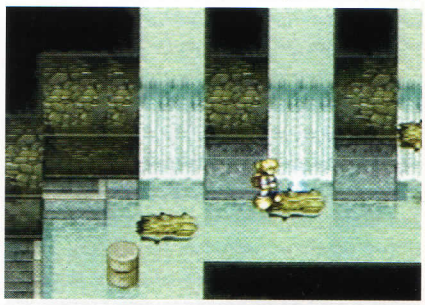
Направляйтесь на север, минуя мост, ко входу в комнату. Переключите все рычаги, и вы "откроете" новое место. Пройдя через маленький лабиринт, вы наткнетесь на телепортер, ведущий к сакральному месту, где можете сохранить игру и восстановить жизнь. Затем войдите в дверь, находящуюся на выступе.

Внутри комнаты переключите рычаг вниз, после чего поверните два шеста к цветной стене и переключите второй рычаг. Быстро переключите третий рычаг четыре раза подряд. Поднимитесь вверх по лестнице и осмотрите статую — это полностью восстановит вашу жизнь.

Наступите на платформы-переключатели и встаньте на место, где должна быть четвертая колонна. Когда появится четвертая платформа-переключатель, наступите и на нее. Поднимитесь по лестнице и направляйтесь к колоннам. Поднимитесь наверх и переключите рычаг, после чего вернитесь к центральной башне и войдите в открывшуюся дверь. Спуститесь на нижний этаж комнаты и возьмите ключ, затем покиньте эту башню и направляйтесь на нижний этаж башни, находящейся справа. В комнате толкните колонны так, чтобы они упали на три платформы-переключателя, а сами встаньте на четвертую. Пройдите в открывшуюся дверь.

В следующей комнате вам нужно сделать то же самое — поместить колонны на платформы-переключатели и выйти в открывшиеся ворота. В только что открытой комнате вам нужно пододвинуть колонны таким образом, чтобы вы смогли добраться до выступа.

В следующей комнате — 8 колонн. Пронумеруем их сверху вниз, начиная слева. Для того, чтобы достать ключ, необходимо двигать их в следующем порядке: 7 — наверх, 6 — налево, 1 — налево, 2 — направо и вверх, 7 — налево, 5 — вверх, 4 — вверх и направо, 8 — вверх, налево, вверх, направо. Теперь идите в левую башню, на нижний этаж. С помощью стрелок на полу



доберитесь до верхней части комнаты и пододвиньте колонну на переключатель. Выйдите из комнаты. В следующей комнате пододвиньте колонны так: 1 колонну — направо, наверх и направо. 2 колонну — направо, вниз; 3 колонну — направо. Идите в следующую комнату, нажмите на переключатель — появится еще один, нажмите и его. С завидным постоянством они станут появляться один за другим, придется мучиться до тех пор, пока вы не переключите все десять. Как только вы сделаете это, то сможете пройти дальше.

Пододвиньте колонну налево, запрыгните на нее, а потом и на выступ. Спрыгните на нижний выступ и пододвиньте колонну, находящуюся там. Переключите рычаг и направляйтесь к платформе.

Откройте сундук и возьмите ключ. Под-

нимитесь в комнату наверху и выйдите через дверь, расположенную внизу справа.

Уровень 24

Наверху

Минуйте мост и пройдите к центральной башне, используйте ключи, которые вы нашли, чтобы открыть ворота. Войдите в башню и подойдите к лестнице. Спрыгните на маленький выступ и поднимитесь по лестнице — там найдете выход. По дороге вы найдете статую. Как обычно, осмотрите ее, и ваше здоровье восстановится.

Войдите через ворота, поднимитесь по лестнице и окажетесь прямиком в комнате босса.

Как победить чудовище

Лучший способ — бросать бомбы. Старайтесь стоять между чудовищем и Kline, который дерется вместе с вами.

Уровень 25

Снова в реальном мире

Спуститесь вниз, и Jess даст вам новое оружие. Двигайтесь на юго-восток, к статуе Древнего Ящера. Используйте лук, чтобы открыть вход в пещеру. Стреляйте в зеленый шар!

Уровень 26

В пещере

Заберитесь на верхнюю платформу и спрыгните с нее на выступ, который находится с левой стороны. Оказавшись на выступе, переключите рычаг на средней платформе, доберитесь до ступенек. Спуститесь вниз, убейте всех ящеров — в результате откроется дверь. Пройдите в дверь, находящуюся между двумя статуями, запрыгните на платформу и поднимите белый камень. Бросьте камень на край платформы, где находится рычаг, и вы сможете до него добраться. Переключите рычаг и вернитесь в предыдущую комнату. Там вы сможете выйти через появившуюся дверь.

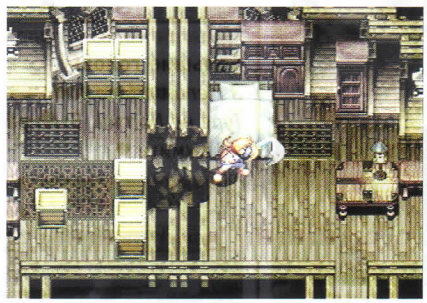
Пройдите вверх и налево, переключите рычаг и выбирайтесь из комнаты по лестнице. В следующей комнате разбейте каменные блоки и, поднявшись наверх, убейте не только живых врагов, но и статуи ящеров.

Во второй комнате, как и в предыдущей, разбейте статуи, а в нижней части комнаты ударьте по колонне. Только так вы сможете забраться на нее, а потом запрыгнуть на выступ. В сундуке возьмите ключ и вернитесь в первую комнату. Встаньте на деревянную платформу и прыгните на выступ слева, перед водопадом. Пройдите за водопадом до ворот, откройте их и выйдите по лестнице.

С помощью morningstar проделайте себе проход через колонны и прыгайте на выступ слева. Убейте ящеров, разбейте статуи и выйдите через лестницу. В следующей комнате вам нужно разбить еще восемь статуй! После того как вы сделаете это черное дело, выйдите по лестнице. В новой комнате поднимитесь по лестнице, войдите в дверь и прикончите ящеров.

Пройдите небольшой лабиринт и войдите в дверь слева. Здесь остается лишь пробежать мимо статуй и выйти по лестнице справа. В следующей комнате есть "секретная" дверь. Запомните, где она находится, — вы еще вернетесь к ней. Ну, а пока спуститесь по лестнице. В следующей комнате перейдите через мост и убейте оживших ящеров. Запрыгните на выступ слева. Минуйте мост и переключите рычаг. Вернитесь в центр комнаты, прыгните на платформу, а с нее — на выступ. В новой комнате убейте ящеров и разбейте статуи, заберитесь на выступ с рычагом и переключите его.

Теперь необходимо добраться до второго рычага. Переключив его, выходите в открывшиеся ворота. Разбейте каменные блоки и нажмите на платформу-переключатель. Убейте оживших ящеров, вернитесь в предыдущую комнату и выходите через дверь внизу, за каменными блоками. Здесь вы найдете коридор с восемью статуями, убейте оживших ящеров. Сразу после того, как появится лестница, расправьтесь с объявившимися врагами и снова воспользуйтесь лестницей. На новом экране переключите рычаг и встаньте на платформу. Используйте булаву, чтобы переключить второй рычаг. На второй, только что появившейся платформе поднимитесь по лестнице и выходите из комнаты. В следующей комнате заберитесь на платформу и, прыгая по блокам, доберитесь до деревянной платформы.



Остается лишь наступить на переключатель и попасть в новую комнату.

В этой комнате уберите всех ящеров и взорвите статую гигантской ящерицы. Вернитесь назад, к предыдущей статуе гигантской ящерицы, и вы увидите, что она сломана. Статуи вокруг начнут оживать.

Убейте оживших ящериц и выбирайтесь через дверь, находящуюся с другой стороны от статуи. В этой комнате взорвите несколько бомб между двумя большими статуями, убейте появившихся ящеров и возьмите ключ. С ключом возвращайтесь к секретной двери в одной из предыдущих комнат.

Супер-ящер

В сражении с ящером лучше всего использовать меч, потому что это единственное достаточно быстрое оружие.

Победив ящера, поднимитесь на выступ и откройте сундучки. Используйте телепортер, а в новой комнате заберитесь на светящийся выступ. Это вернет вас в Inoa.

Уровень 27

В Inoa

Вас отправят в подсознание Giles — снова нужна ваша помощь!

(Окончание следует.)














Bloody Roar

Большие головы
В Menu options установите опцию Character Type на Normal. Выбирая бойца, удерживайте L2 и нажмите ●



Маленькие бойцы
Выберите бойца и, удерживая R2, нажмите ●

Большая арена
Победите десять оппонентов подряд в режиме Survival и тогда вы будете играть на большой арене.

Восстановление жизненной энергии
На четвертом или более высоком уровне сложности выиграйте все состязания, сражаясь за Bakuryuon, и у вас будет восстанавливаться жизненная энергия.

Здоровенные кулаки
Выбирая бойца, удерживайте L1 и L2, или на четвертом и более высоком уровне сложности выиграйте все состязания, ни разу не воспользовавшись опцией Continue.

Школьница Алиса
Победите всех оппонентов в режиме Time Attack не более чем за 10 минут, и Alice будет сражаться в форме школьницы.

Маленькая арена
На четвертом или более высоком уровне сложности выиграйте все состязания, сражаясь за Greg, и бои будут проходить на меньшей арене.

Арена без стен
На четвертом или более высоком уровне сложности выиграйте все состязания, сражаясь за Mitsuko.

Арена с невидимыми стенами
На четвертом или более высоком уровне сложности выиграйте все состязания, сражаясь за Fox.

Подавление отображения индикаторов жизненной энергии
На четвертом или более высоком уровне сложности выиграйте все состязания, сражаясь за Yugo.

Контролирующая камера
На четвертом или более высоком уровне сложности выиграйте все состязания, сражаясь за Alice.

Психоделическая игра
На четвертом или более высоком уровне сложности выиграйте все состязания всеми игроками.

Отключение искрения бойцов
На четвертом или более высоком уровне сложности выиграйте все состязания, сражаясь за Long.

Выключение режима guard
На четвертом или более высоком уровне сложности выиграйте все состязания, сражаясь за Gado.



Появление дополнительных точек обзора при повторе
Удерживайте Select, нанося победный удар.

Дополнительная графика
Закончив игру в режиме Arcade, после просмотра соответствующего финального мультфильма нажмите ← или →, чтобы посмотреть больше картинок.

Bomberman World

Все коды вводить как пароль

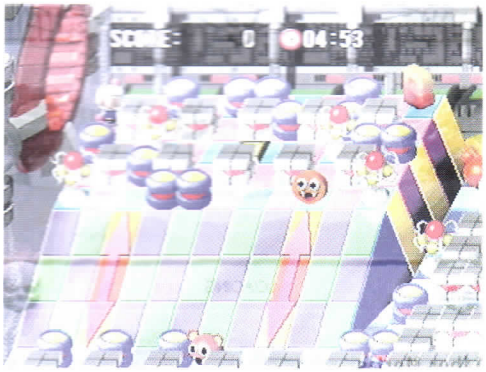
Дополнительный уровень типа Deathmatch: 5656.

Дополнительный игровой уровень: 4989.

Бой в режиме Royal: 1616.

Бой в режиме Maniac: 4622.

Уровень	Пароль	Уровень	Пароль
1-1	8010	1-5	1021
1-2	1180	2-1	0127
1-3	8086	2-2	1220
1-4	2919	2-3	1018



2-4	0804	**4-3**	3674
2-5	0714	**4-4**	4891
3-1	1027	**4-5**	0605
3-2	2413	**5-1**	0730
3-3	3009	**5-2**	2151
3-4	6502	**5-3**	3562
3-5	6809	**5-4**	3812
4-1	0627	**5-5**	2203
4-2	8808		

Deathtrap Dungeon

Набирать в меню Setup

Неуязвимость
↑, ↓, ↓, ↑, ←, →

Переход
на любой уровень:
L1, R1, ▲, ▲, ■, ●, R1, L1
Наберите эту комбинацию в основном меню и зайдите в меню Load. Там, наряду с вашими сохраненными играми, появится дополнительный список всех уровней и подуровней.



Включение режима
для ввода кодов
Начните игру, уничтожьте первых двух пришельцев и войдите в ту комнату, откуда они вышли. Теперь наберите один из нижеследующих кодов.

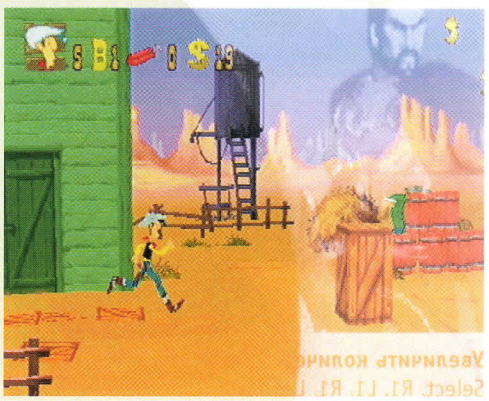
Выбор уровня
Нажмите L1+ L2 + R1 + R2 + ▲
После гибели вашего персонажа на экране появятся названия уровней, на которые можно будет войти.

Бесконечная энергия
Нажмите L1+ L2 + R1 + R2 + ■
Начните уровень заново

Все оружие с бесконечным боезапасом
Нажмите L1+ L2 + R1 + R2 + ●
Начните уровень заново

Пароли уровней

TRAIN 1:	D D L J
TRAIN 2:	L L J R
PUEBLO'S:	D J L R
MINE:	L J D R
INDIAN DESERT:	R R D J
SALOON:	D D J R
WATERFALL 1:	D L L J



WATERFALL 2:	R D L L
WAGONRACE:	R D D J
BUSH WACKERS:	J D R R
DALTON CITY:	J J L R

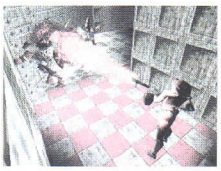
легенда
J — Лошадь
D — Бандит
L — Люк
R — Собака

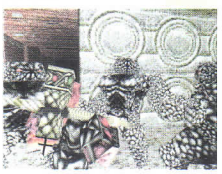
Shadow Master

Включение режима для ввода кодов
Начните игру, уничтожьте первых двух пришельцев и войдите в ту комнату, откуда они вышли. Теперь наберите один из нижеследующих кодов.

Выбор уровня
Нажмите L1+ L2 + R1 + R2 + ▲
После гибели вашего персонажа на экране появятся названия уровней, на которые можно будет войти.

Бесконечная энергия
Нажмите L1+ L2 + R1 + R2 + ■
Начните уровень заново

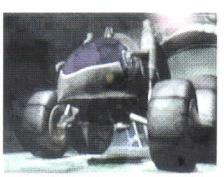


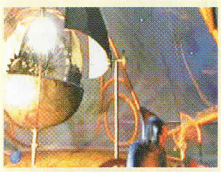














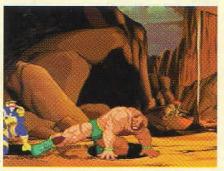












Все оружие с бесконечным боезапасом
Нажмите L1+ L2 + R1 + R2 + ●
Начните уровень заново

Warhammer: Dark Omen

Набирать в главном меню

Пропустить одну из глав игры
R2, R1, L2, R2, R1, R2, затем выберите опцию Resume

Набирать в основном игровом меню

Пропустить одну из битв
Select, R1(2), L2(2), R1, R2, затем выберите опцию Resume



Увеличить количество денег
Select, R1, L1, R1, L2, R1, R2, затем выберите опцию Resume

Победить в бою
Select, R1, L1, R2(2), R1(2), затем выберите опцию Resume

Быстро перезарядить свои пушки
Select, R2, R1, R2, R1, L2, R1, затем выберите опцию Resume

Выбор противника
Select, L2(2), R2, L2, R1(2), затем выберите опцию Resume

Сделать головы воинов маленькими
Select, L2(4), R1, R2, затем выберите опцию Resume

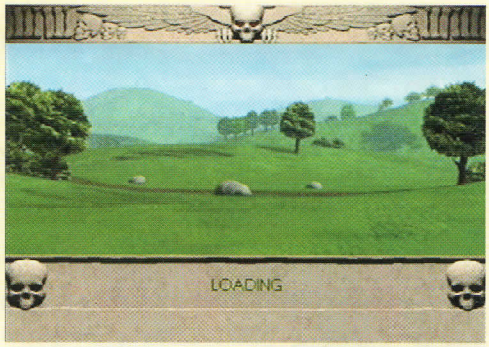
Просмотр видеофрагментов

Набирать в главном меню

Темный грааль
←, L1, ●, L2, ▲, R2

Карнштейн и драгоценность
R1, ▲, R2(2), ■, R1

Рука Нагаша
R2, ←, R2, ↑, ↓, ←



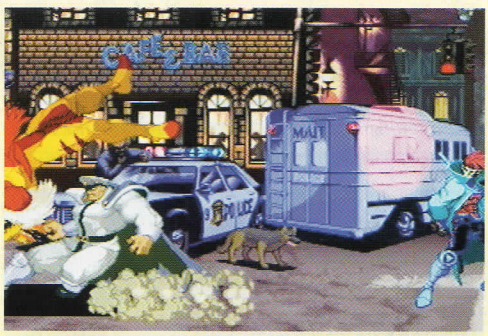
Liber Mortis
●, ▲, ■, →, R1, R2

Победа
L2, →, ■, →, R1, R2

Длинный переход
R1, L2, ▲, ■, ←, R2

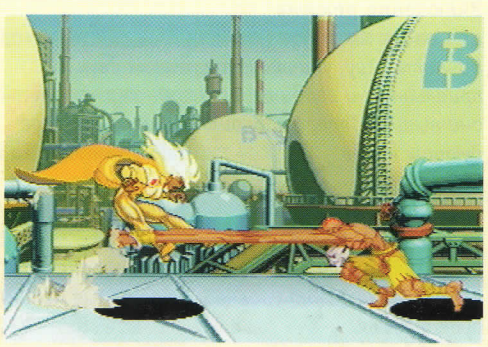
X-men vs. Street Fighter EX

Выбрать Apocalipse
Необходимо пройти игру без продолжений. После этого войдите в режим VS и выберите Akuma. Удерживайте 5 секунд SELECT, затем нажмите любую кнопку. Уровень сложности при этом должен быть не меньше 6.



Выбрать Akuma
На экране выбора героев высветите любого персонажа в верхнем ряду и нажмите ↑

Выбрать Chun Li в костюме из SF alpha 2:
На экране выбора героев высветите Chun Li, удерживайте 5 секунд SELECT, затем нажимайте любую кнопку.





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-КО-N

Лучший российский журнал компьютерных игр

