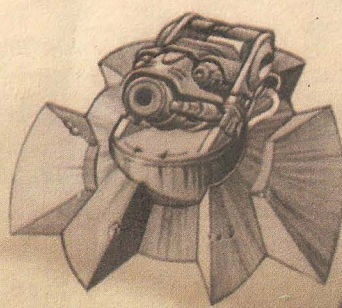


NEWS-LINE ПОЛИГОН АНГАР TACTICS CHEATS

СТРАНА РСИГР

<http://www.gameland.ru>



COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

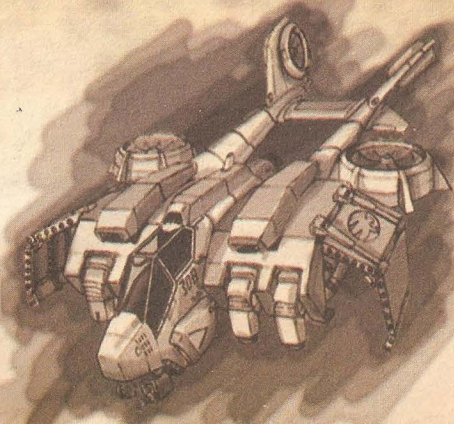


Dungeon Keeper 2
Outcast
Unreal: Return to Na-Pali
Jagged Alliance 2/Агония Власти
Hidden & Dangerous

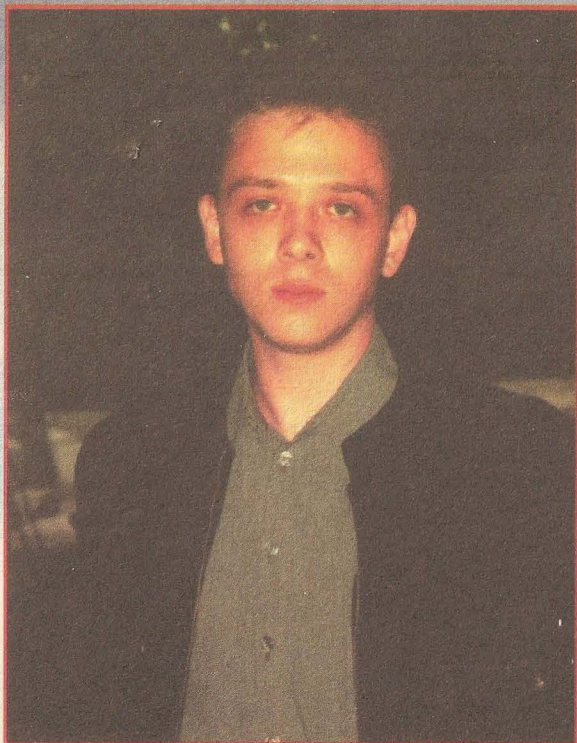
ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ:
OUTCAST, UNREAL MP,
KINGPIN (записки GOBLIN'a)

ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ:
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS,
JAGGED ALLIANCE 2/Агония Власти

СHEAT-КОДЫ



GAMELAND PUBLICATION



ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ!

Вы держите в руках первый номер газеты «Страна PC Игр». Знакомый формат и – новые авторы, новый дизайн, новое содержание. Мы постарались сделать эту газету максимально доступной по цене, но это не означает, что к вам будет попадать информация «второй свежести». Мы не копируем материалы «Страны Игр», мы создаем **НОВОЕ** издание, стараясь сделать его максимально полезным, интересным, информативным.

Примерно половину первого номера занимают прохождения, тактические советы и коды – что может быть полезнее для человека, внезапно «зависшего» в новой игре или желающего пройти ее со всеми секретами и бонусами, не упустив ничего интересного? Нам кажется, что еще не вышедшие игры не заслуживают столь пристального внимания, которое обычно уделяет им игровая пресса. Preview - обзоры находящихся в разработке игр - мы поместили в новостной раздел и постарались сделать их предельно краткими. Исключение составляют, разве что, хиты – потенциальные или уже поразившие нас своим появлением. Подробный рассказ о них вы найдете в рубрике «Полигон». В «Ангаре» собраны обзоры игр, вышедших за последний месяц.

Структура «Страны PC Игр» может измениться еще не раз – все будет зависеть от вашей реакции на первый номер, да и на все последующие номера. Будем делать эту газету вместе. Пишите письма, присылайте e-mail, звоните в редакцию – от ваших предложений, пожеланий и комментариев будет зависеть ее содержание, тематика материалов, состав авторов. И кстати, об авторах: как и любому новому изданию нам нужны свежие силы. Если вы любите компьютерные игры и готовы рассказать о них миру, добро пожаловать к нам. Присылайте в редакцию небольшой рассказ о себе + одну-две тестовых работы – обзоры или прохождения. Быть может следующий номер мы будем делать уже вместе :)

Максим Заяц,
Главный редактор
maxim@gameland.ru



04 NEWSLINE

- 04** MindRover
- 04** Mob Rule
- 04** Planet Racer
- 04** Tachyon
- 05** Third World
- 05** Throne of Darkness
- 05** Titanium Angels
- 05** Tribes Extreme
- 06** Tzar
- 06** V.D.
- 06** Abomination
- 06** Arena AD
- 07** Driver
- 07** EON
- 07** Carmageddon 3
- 07** Clans

08 ПОЛИГОН POLYGON

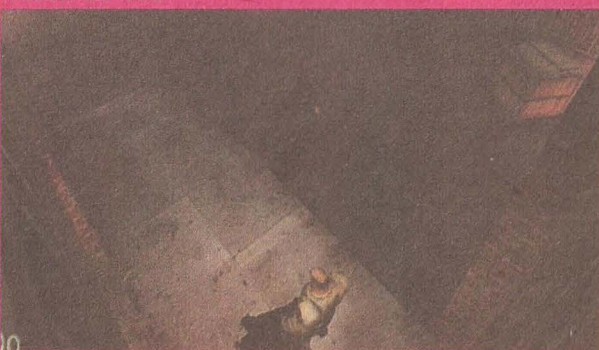
- 08** Dungeon Keeper 2
- 10** Tiberian Sun

11 АНГАР HANGAR

- 11** Outcast
- 12** Jagged Alliance 2
- 14** Hidden & Dangerous
- 16** Unreal MP

17 КОДЫ CHEATS**18 ТАКТИКА TACTICS**

- 18** Kingpin
- 23** Jagged Alliance 2
- 24** Unreal MP
- 28** Outcast
- 30** TA: Kingdoms

ARENA AD**TIBERIAN SUN****HIDDEN & DANGEROUS****KINGPIN****UNREAL MP****РЕДАКЦИЯ**

Сергей Лянге serge@gameland.ru *издатель*
 Максим Заяц maxim@gameland.ru *главный редактор*
 Дмитрий Эстрин estrin@gameland.ru *технический редактор*
 Виталий Гербачевский vp@gameland.ru *корректор*

GAMELAND ONLINE

Денис Жохов denis@gameland.ru *WEB-master*
 Академик akademik@gameland.ru *WEB-редактор*

ART

Серж Долгов *обложка*
 Сергей Лянге serge@gameland.ru *дизайн и верстка*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru *цветоделение*
 Ерванд Мовсисян *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru *руководитель отдела*
 тел.: (095) 124-0402, 797-1489;
 пейджер: (095) 742-4242, а6.14225
 факс: (095) 125-0211

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
 Самвел Анташян samvel@gameland.ru
 тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани» *учредитель и издатель*
 Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru *директор*
 Борис Скворцов boris@gameland.ru *финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
 Web-Site <http://www.gameland.ru>
 E-mail pc@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company *publisher*
 Dmitri Agaronov dmitri@gameland.ru *director*
 phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211

Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc.
 phone: (718) 421-9130; fax: (718) 421-9129

ABSOLUTE GAMES

Часть материалов для «Страны PC Игр» предоставлена сайтом «Absolute Games».

<http://www.ag.ru>

Андрей Шевченко zombiek@ag.ru *director*

Отпечатано с готовых диапозитивов
 в типографии «Пресса»

Заказ № 1756

Тираж 15 000 экземпляров
 Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну PC Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

MindRover

Жанр Constructor
Издатель Cognition
Разработчик Cognition
Интернет www.cognition.com
Дата выхода Сентябрь '99

Помнится мне, была на родном Спектруме такая игра – Nether Earth. Смысл был прост – мы захватывали заводы, производящие комплектующие для боевых роботов, и с помощью новых запчастей конструировали собственных подопечных-бойцов. Это было ой как давно, а идея оказалась невероятно разумной даже по нашим временам. Не зря к истокам игр обратились молодые разработчики из Cognition. Они ре-

шили сделать нечто очень похожее...
...Далекое будущее. Группа ученых скучает на заброшенной научной станции на луне Европа. Вся пробы уже взяты, флора и фауна изучены... короче, делать нечего. Как обычно в таких случаях, в человеческий мозг лезут совершенно безумные мысли. К счастью, эти одиночки не додумались ни до чего ужасного, они решили всего лишь устроить соревнования... роботов. Неважно, гонки или борцовские состязания, а то и маленькие бои. Главное – развлечься.

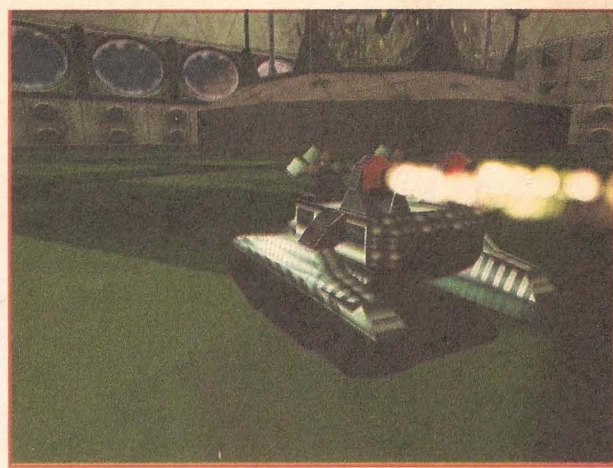
Как вы уже поняли, мы и окажемся одним из таких ученых. Задача проста: из имеющихся компонентов соорудить чудо техники, которому

среди участников не было бы равных. Компоненты для каждого соревнования разные. Для гонок основу, естественно, составляет шасси (гусеничное, колесное или воздушная подушка) и всевозможные типы радаров и сенсоров. Еще встречаются двигатели, миноукладчики, сварочные аппараты.... Кошмар какой-то. В общем, извлекать мощную каракатицу никто не помешает. Но сама по себе эта груда железа не поедет и даже не пойдет. Сперва необходимо запрограммировать робота на определенные действия: указать в программе повороты (если это гонка), составить серию ударов, причем можно разработать совершенно уникальную победную комбинацию. Возмож-

ностей для творчества опять выше крыши.

Результат? Пока совершенно зловещее неприятие. Нет, игра интересна и нестандартна, но люди... люди, пожалуй, не поймут нового подхода. Лишь истинные фанаты такого рода конструирования и в прошлом счастливые обладатели Спектрумов (вроде меня!) с радостью ухватятся за свежатинку.

P.S. Выход игры намечен на сентябрь, но в последнее время он под сомнением. Крупный концерн Rover Group, выпускающий известные авто Land Rover и Range Rover, по вполне понятным причинам против названия игры. Объявлен конкурс на новое имя.



MobRule

Жанр RTS
Издатель Simon&Schuster
Разработчик Studio 3
Интернет www.simonsays.com
Дата выхода Сентябрь 1999

Виртуальная Коза Ностра

Америка. 30-е годы. Страну бьет конкретный депрессняк во всех сферах жизни. Буйным цветом расцветает гангстерство. Да на эту тему сделана уже уйма игр, но разработчикам она почему-то не дает покоя. Очередной проект – Mob

Rule. Как видите, название говорит сразу о многом, а вот «внутренности»... Скажу откровенно: игра по большей части содрана с известного в прошлом Constructor`а. Тот же вид, те же фигурки персонажей, похожие анимашки... Не просто похоже, а до слез! Даже ролики... Впрочем, это уже на совести разработчиков. Мое дело – живописать игру.

Мы начинаем в роли маленького гангстеренка, не имеющего абсолютно никакого веса и промышленящего мелкими ограблениями. Но нашему герою повезло – попал под покровительство большой

Семьи и бизнес сразу пошел в гору. Думаю, те, кто играл в Gangsters: Organized Crime, без труда разберутся в дебрях бандитского менеджмента. Управленческая задача, в принципе, проста: нанимать кадры, распределять ресурсы, развивать подпольный бизнес и громить конкурентов. Иногда стоит уделять некоторое внимание представителям власти. Ну, подкинуть им процентика два от общего капитала, пускай подавятся. А там, глядишь, пробьется и в Боссы мафии. Заведем свою семью. Карьера!

Сама игра немного смахивает еще и на SimCity. Но здесь есть од-

но нововведение: в любой момент мы можем изменить масштаб и вплотную посмотреть, что делают люди на улицах, как выглядит наш новый салон или пивной бар (кстати, в игре более сорока видов зданий). Приятно.

Разработчики обещают, что с каждой миссией враждебные семьи будут становиться еще агрессивнее, у нас появятся новые возможности для победы, да плюс к тому мы будем осваивать новые участки города (всего их пять, и последний – Mob: Capitol City).



PlanetRacer

Жанр Arcade racing
Издатель TBA
Разработчик Human Soft, Inc.
Интернет www.humansoft.com/pr/index.htm
Дата выхода Декабрь 1999

Межпланетные забавы

Сколько нам довелось повидать всевозможных Racer`ов... пальцев на руках не хватит сосчитать. Тут и Moon, и Speed, и даже просто Racer. Теперь вот еще один проклюнулся, тоже неземного происхождения. Planet Racer зовется. На

сегодняшний день уже очевидно, что разработчики – Human Soft – ничего нового в уже и так донельзя забитый жанр аркадных гонок не принесут. Общая концепция абстрактна и имеет под собой довольно скромную базу (хотя... какая тут база? Обычное будущее, обычное шоу для любителей острых ощущений). Есть восемь огромных планет с не менее огромными трассами (читай: дорогами) и ужасающим рельефом, а также восемь соперников, страстно желающих по этим трассам поколесишь. К счастью, средствами передвижения являются не какие-нибудь флаеры, или, чего доброго, гравилеты, а обыкновенные ма-

шинки тамошнего производства. Выбор обещается неплохой – целых 16 моделей, различающихся, правда, лишь скоростью. Да, плюс ко всем удовольствиям имеется целая вереница всевозможных Power-up`ов. Наверное, все разом вспомнили Mad Trax. Да, похоже. Но на этом похожести вроде бы и заканчиваются. А основное отличие – в режимах соревнований. Обычные виды, думаю, никого особо не привлекут, турнирами, чемпионатами и time trial`ами нас сейчас не накормишь, зато мультиплеер обещает интересное времяпрепровождение. Как вам понравится, например, режим Capture The Flag? В гонках! Несется один

такой чудак с флагом позади, а за ним толпа разъяренных друзей... Весело! Или Death Match. Благодаря тем самым Power-up`ам и такое становится возможным. Кстати, для этих двух игрищ специально делаются пять отдельных громадных арен.

По крайней мере, сейчас можно точно сказать, что игра выйдет крепким середнячком и никак не ниже. Если уж не играбельность, то графика точно вытянет (судя по скриншотам). К тому же разработчики обещают, что за оставшиеся несколько месяцев непременно добавят еще пару-тройку любопытных фишек. Так что пока не будем выносить приговор.

Tachyon

Жанр Space adventure/simulation
Издатель NovaLogic
Разработчик NovaLogic
Интернет www.novalogic.com
Дата выхода Неизвестна

На просторах космоса

Симуляторщики из NovaLogic ни на йоту не отступили от своего призвания, правда, на этот раз они делают космический симулятор – Tachyon: The Fringe. И претендуют при этом на славу Wing Commander`а. Сейчас, конечно, об этом сложно судить, ибо на словах все хорошо. Впрочем, факты впечатляют.

Мы уже в который раз играем роль вольного наемника, путешествующего по Вселенной Fringe. Не знаю, почему разработчики взяли за основу избитую сюжетную линию, но, во всяком случае, мир в будущем опять находится под влас-

тью двух мегакорпораций, контролирующих все области человеческой жизни. Борьба между ними накалилась до предела, заострившись на каком-то уникальном ресурсе. Делиться никто не захотел, и человечество было ввергнуто в пучину войны. Но у наемников, как известно, родной дом – это корабль, так что война не особо повлияла на образ жизни нашего героя. Единственное, что его не устраивало, так это необходимость выбора между воинствующими сторонами. Но тут уже все зависит от личных пристрастий играющего. Тем более, что количество миссий у каждой корпорации одинаково – 10. Но это только те, что ведут к развязке сюжета, а еще разработчики обещают 70-80 маленьких квестов, которые в основном будут заключаться в доставке заказчику какой-нибудь вещи. Но ее ведь можно и не вернуть!

Сама Вселенная огромна. В большинстве случаев мы сможем пройти игру дважды и ни

разу не побывать на доброй четверти всех планет и межпланетных станций. Конечно, из чистого любопытства можно и полетать по миру, но, на мой взгляд, это несколько нудно. Хотя... в хорошей компании... Обещается, что кроме нас в космосе будет обитать еще сотня, а то и две таких же наемников, и ничто не мешает нам договориться с ними о совместных операциях. Чем больше народу, тем больше добыча! Да, чуть не забыл: летать на одной посудине, конечно, негигиенично, поэтому с ростом финансового благосостояния рекомендуется обзаводиться новой. Не беспокойтесь, выбор будет достаточно велик.

Что самое удивительное, так это абсолютная неготовность авторов сказать что-нибудь разумное о дате релиза. Столько информации об игре и... не верхушка ли это айсберга? И что в таком случае ждет нас в дальнейшем?



ThirdWorld

Жанр Tactical RPG
Издатель нет
Разработчик Redline Games
Интернет www.redlinegames.com
Дата выхода Неизвестна

Проблемы Третьего Мира

Более года назад, 10 апреля 1998 года, народ с наслаждением читал пресс-релиз от Activision. Читал и восторгался. Анонсировалась игрушка Third World. Ожидался хит сезона (релиз должен

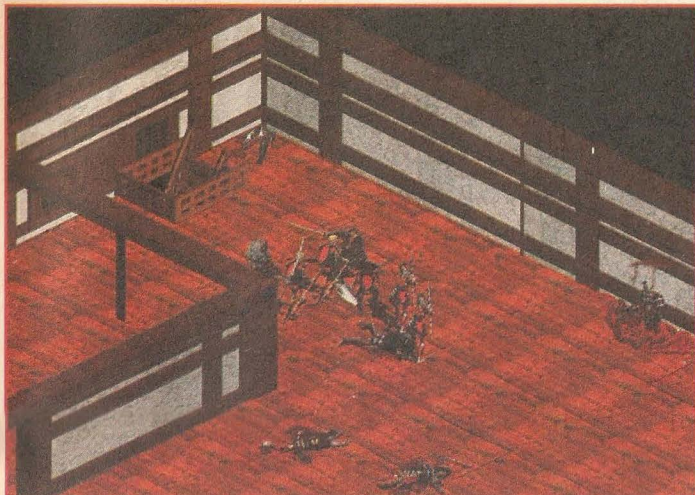
был бы зимой 1999). Как человек, изучивший тот пресс-релиз, сразу скажу: ожидания были не напрасны. Разработчики – Redline Games (кстати, компанию основали James Anhalt и Ronald Millar – люди, делавшие Diablo, Warcraft II и MechWarrior 2), по их собственным словам намеревались произвести революцию в жанре тактических игр.

Итак, вы – предводитель банды, воюющей с другими бандами за выживание в суровых условиях постапокалиптической действительности. Коллектив исключительно разношерстный, наби-

раемый по желанию игрока из огромного количества кадров. Вам кого: мутанта или андроида? А может, вон того киборга возьмете? Сами понимаете, славное будет веселье, когда вся эта братия скопом ринется на себе подобных из вражеского лагеря. Само собой, все эти ребята в боях набирются опыта, улучшат свои скиллы и вообще будут вести себя, как и в жизни. Издатель громко заявлял, что проект произведет революцию в мире тактических игр, что ему нет равных и... все смолкло под давлением рева фанатов. Еще бы, ведь игра использовала собствен-

ный, довольно неплохой, движок, плавающую камеру, случайный генератор миров (и это только из того, что больше всего приветствовалось). Тысячи поклонников различных жанров были объединены одной игрой. Прорыв? Безусловно.

Но ниточка оборвалась. Activision отказалась публиковать игру, и до сих пор издатель не найден. И непонятно, почему. Неужели сейчас такой проект неактуален? Не верю. Надеюсь, что рано или поздно кто-нибудь все же подберет бесхозный пока Third World и неоднозначный хит увидит свет. Пусть это произойдет пораньше.



Throne of Darkness

Жанр PRG
Издатель Acclaim
Разработчик Click Entertainment
Интернет www.acclaim.net
Дата выхода Весна 2000

Японские каникулы

Не так давно появилась новость об уходе из Blizzard двух человек, мгновенно основавших собственную компанию – Click Entertainment. Стоит отметить, что прежде беглецы играли отнюдь не последнюю роль в разработке Diablo. Это и оказало определенное влияние на направление их новой деятельности. Верно, ролевые игры.

Их первым проектом станет RPG довольно нового, самурайско-японского течения – Throne of Darkness. Идея свежая, незапатентованная. Но, если честно, довольно сложная.

Шутка ли, средневековая Япония со всеми вытекающими. Впрочем, разработчики обещают, что атмосфера того времени будет невыразимо «реальной и чувственной» (а как это?). Поверить можно, все-таки мастера своего дела. Ну а занесет нас в страну восходящего светила не зря. Один плохиш – предводитель сил Зла, откровенно распоясался. Так что наша задача, с помощью семи самураев (интересно, это навечно одноименным фильмом?), предотвратить акт вандализма. Само собой, к конечной цели ведет ряд длинных и долгих квестов, по мере выполнения которых мы будем потихоньку приближаться к развязке.

Наши помощники, та самая семерка, исключительно индивидуальные личности. Каждый из них обладает определенными способностями: кто-то умеет незаметно подкрадываться, кому-то нет равных во владении мечом, ну а один – так вообще признан-

ный лидер и оратор. Все эти умения непременно пригодятся при выполнении различных заданий. Правда, одновременно командовать нам дадут лишь четырьмя воинами, в то время как остальные трое будут под контролем компьютера. Что касается врагов, то они, в отличие от Diablo (навязчивая идея сделать лучше, чем уже сделано ими же), не станут тупо поджидать нас в темных углах подземелий, а будут жить своей жизнью. Любопытно.

Из других сладкоречивых обещаний хочу отметить очень приличный мультиплеер. В нем мы будем выступать в роли того плохиша, и защищать придется уже свой трон от других не менее злобных военачальников. Авторы намерены приделать к сетевой игре интересные фишки, но какие – пока настойчиво скрывают. Наверное, что-то невероятное :)

TitaniumAngles

Жанр Action/adventure
Издатель SCI Games
Разработчик SCI Games
Интернет www.sci.co.uk
Дата выхода Осень 1999

Верхом на насекомом

Похоже, SCI Games всерьез вознамерилась завалить рынок своими играми, кстати, не самого худшего качества. Titanium Angles – их очередной проект, привлечший мое внимание. Сие произведение искусства представляет собой экшн/адвенчуру, красочно живописующую трагическое будущее нашей дорогой Земли (в который раз?). Непонятно каким образом, но на зеленой планете очутились три чужих расы, и теперь в постоянных битвах они решают, кто же станет тем счастливым, кто останется здесь. Ну а мы, а точнее, наша героиня (!) со своим средством передвижения (о нем чуть ниже) оказываемся в самом сердце конфликта. Мораль той басни такова: выполнять всяческие жутко опасные миссии для... ммм... наверное, для спасения Земли. В сценарии об этом ничего не сказано.

Итак, героиня. Хрупкая на первый взгляд девушка с красивым именем Кармен. Хрупкая

снаружи, страшная внутри. Чуть ли не Лара Крофт. Тоже умеет бегать, прыгать, да еще и мастерски обращается со всевозможными видами оружия. Но этот образ был бы неполным, не упомяни я о сокамер... сотоварище воинственной девушки – громадном пауке по кличке Титан. Этот монстр – сущий вездеход, пролезет там, где человек не сможет ступить ни шага. К тому же он обладает относительной самостоятельностью и иногда его можно отпустить «попасться», а самим в это время пойти разведать обстановку. Пауцище моментально вернется по первому же призыву (где-то мы это уже видели... только с драконом). Сила привычки, ничего не попишешь.

Вот так, значит, и будем мы болтаться аж по 16 огромным уровням, совмещая наслаждение великолепной графикой (пока что в розовых мечтах) с размазыванием не менее красиво анимированных врагов по стенам. Разработчики обещают использование уникальной «камерной» технологии: совмещение вида от первого и от третьего лица (и это мы уже видели в Outcast).

Что тут скажешь... визуальное все очень красиво, по крайней мере, на скриншотах. Однако то, что игра будто склеена из кусочков разных проектов, вызывает некоторое недоумение.



TribesExtreme

Издатель Sierra
Разработчик Dynamix
Интернет
<http://www.tribesplayers.com/tribesplayers/extreme.html>
Дата выхода 4 квартал 1999

Tribes в одиночку

Похоже, онлайн-игры не особо-то и могут прожить без своих сингловых собратьев. В самом деле, выход чисто мп-плеерной игры очень часто вызывает желание поиграть и в одиночные миссии. Возможно по этой причине, опытным чутьем уловив такое направление, Dynamix и занялась проектом Tribes Extreme, базирующемся на вселенной Starsiege (и не являющемся сиквелом Starsiege Tribes, как полагают некоторые).

Для новичков в игре появятся специальные тренировочные миссии, призванные

научить их действовать в неизведанном мире, а прожженные воики смогут поучаствовать в трехфазовой multi-chapter-кампании, смысл которой заключается в борьбе с местным бандформированием Grievors, находящемся, естественно, под контролем компьютера. Сюжет банален – нехорошие ребята угрожали всю нашу семью, и нам необходимо страшно отомстить им. Начнем мы, как обычно, в роли слабого воина-одиночки, но по мере прохождения миссий (а каждая из них будет играть особенную роль во всей кампании) будем накапливать мощь и приобретать союзников среди, образно говоря, населения. Да, весь мир не будет безжизненным, и помимо нас и наших врагов в нем непременно будут встречаться AI-воины. Ну а дальше уже как договоритесь! Кстати, каждый из новобранцев, вступивших в вашу команду, будет обладать определенными специфическими способностями. Разработчики также обещают, что каждая миссия будет очень тонко сба-

лансирована, не давая ни малейшего преимущества ни одной из противоборствующих сторон.

Кстати, против компьютерного оппонента можно (и даже нужно!) будет поиграть с друзьями на огромных онлайн-картах (прилагаются к игре). Объединяемся в одну большую толпу и начинаем мутузить компьютерных «нехороших ребят». Tribes Extreme поддерживает игру через Интернет или LAN, так что абсолютно сингловую игру назвать нельзя. Но попытка шагнуть в эту сторону видна невооруженным глазом. Насколько оправдывается замысел создателей, примут ли фанаты такой вариант, мы посмотрим в конце этого года.



Жанр RTS
Издатель нет
Разработчик Haemimont
Интернет www.haemimont.bg
Дата выхода Неизвестна

Tzar

цивилизации и вернуть к жизни трех героев (одним из которых, кстати, будет и его отец). Как вы уже, наверное, догадались, поиграть нам дадут за все три, образно говоря, расы – европейскую, азиатскую и арабскую. Естественно, каждая со своими юнитами и строениями (шутка ли, по 20 штук на брата!). Радует тот факт, что воины в боях будут набираться опыта, и самым продвинутым мы сможем даже дать имена и сделать их героями. А это даст им возможность кастовать заклинания. Еще приятнее, что структура миссий (а всего их 25) не фиксирована, а зависит от наших предыдущих действий. Таким образом хотя бы второй раз пройти игру еще будет интересно. Карты? Обещается, что это будут не обычные «малюсенькие уровни», а мощные, огромные сценарии, на прохождение которых уйдет несколько часов. Здорово, конечно, вот только придется ли это по вкусу поклонникам?

Не обошлось дело и без ресурсов. Здесь их целых восемь, и делятся они на первичные и вторичные (видимо, от первичных немного больше пользы). Как видите, все стандартно. Впрочем, сами разработчики признаются, что их любимые игры – это Warcraft, Knights&Merchants и AoE. И цель их игрушки, ни много ни мало, «сохранить классический жанр от переизбытка всяких смесей». Благодарно, но издателя пока что нет. Не любят они классику.



На трех китах

Невыразимо приятно слышать, что Восточная Европа уверенно встает на путь создания игр, и к тому же игр довольно высокого качества. Об этом говорит хотя бы недавно вышедшая Hidden&Dangerous от чешских разработчиков. Теперь на очереди стратегия, но уже из Болгарии. Знакомьтесь – Tzar: The Burden of the Crown.

Честно говоря, игра не блещет, да и не будет блистать новизной. Типичная RTS, насколько можно было собрать воедино все элементы этого извещенного жанра. Судите сами: сюжет развивается логическим путем – счастливое королевство, однажды приходит Зло, король погибает в жестокой схватке, и над миром воцаряется мрак. Через 12 лет сын того самого короля случайно обнаруживает таинственный путь, по которому пришло Зло, и узнает, что для победы над темными силами необходимо объединить три

Жанр Strategy
Издатель нет
Разработчик NSP
Интернет http://xoom.members.com/nspgames
Дата выхода нет

V.D.

злейшим врагом Valdin`ом. И все могло бы обойтись без малейшего кровопролития, да вот гордость потомственного дворянина не позволяет Лорду бродить по свету безземельным. Результат, как вы понимаете, плачевен. Ну а создавая вторую кампанию, авторы не стали себя утруждать придумыванием новых декораций и всего лишь поменяли главных персонажей местами. Нам, значит, придется уже владения не отвоевывать, а защищать. Невелика разница.

В чем же прелесть? А в собственно игровом процессе. В нашем распоряжении нет никаких баз, которые надо отстраивать и апгрейтить. Все это мелочные проблемы. Зато имеется крохотная поначалу армия, с которой, образно говоря, и нужно «дойти до Берлина», попутно превратив ее в отборное войско. И талант военачальника будет проявляться не только в битвах, но и в грамотном использовании имеющихся ресурсов, наборе рекрутов (а вдруг население взбунтуется?) и глобальном стратегическом планировании. Достойное внимание уделяется и мультиплееру. Нам обещается поддержка до четырех игроков и немалая куча мно-

гопользовательских карт.

Пока еще нестандартный подход определяет интерес к игре, по крайней мере, с моей стороны, но, увы, не со стороны издателей. Их на сегодняшний день нет, и, соответственно, нет и даты релиза. К тому же разработчики собираются сменить название игры (вполне логично, ибо в сегодняшнем варианте оно явно не звучит). Печальные факты, но хочется верить, что проект не потеряет своего обаяния и все в его жизни сложится хорошо.



Чистая стратегия

Что ни говори, но и мало кому известные разработчики умудряются иногда делать очень неплохие игры. Вам что-нибудь говорит название NSP? Мне тоже ничего до недавнего времени не говорило, пока проницательному взору не открылся таинственный проект этой компании со звучным именем V.D.

На первый взгляд, это обычная стратегия с фэнтезийно-уклоном и порядком поднадоевшими воинами, лучниками и чародеями. Да и сюжет невыносимо банален: в одной из кампаний (а всего их две) мы играем скромную роль Лорда Dunric`а, чьи земли были беспардонно захвачены

Abomination

Жанр turn-based strategy
Издатель Eidos Interactive
Разработчик Hothouse Creations
Интернет www.eidosinteractive.com
Дата выхода конец 1999

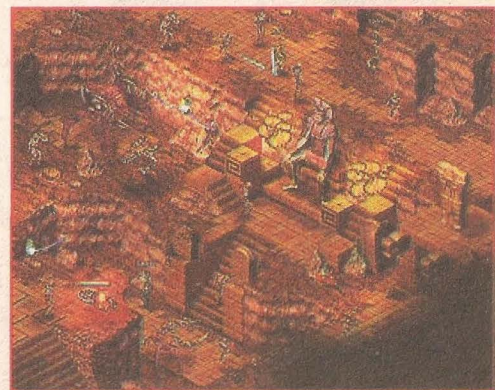
Мы будем командовать отрядом спецназовцев (ну или что-то вроде того), защищая города будущего от какой-то поганой заразы. Бойцы, само собой, будут набираться опыта, таскать оружие и подбитых монстриков (!) с поля боя и проявлять прочие признаки человеческого разума. Как и в X-Com`е, мы будем исследовать захваченных чужих, дабы найти секрет их полного уничтожения.

Что касается оружия... его разнообразие уже давно стало традиционным, и Abomination не стал исключением из этого правила. 150 видов вооружения! Начиная со скромных пистолетиков и заканчивая межпланетными массовыми убийцами (которые прежде, само собой, придется изучить). Под стать им будет и мощнейшая физическая модель. Сложно сказать, сколько человек работало над этим чудом, но вышло у них нечто неправдоподобно красивое. Четко рассчитаны углы рикошетов пуль,

отскоков гранат; от реальных взрывов конечности монстров уходят в свободный полет, а кровь правильно течет из нанесенных ран. По словам разработчиков, такого мы еще нигде не встречали. Не стану спорить, им видней :).

Будет еще и мультиплеер, но это так, мелочи. Кстати, обещается даже поддержка play-by-email. Тем, у кого по жизни мало времени (вроде меня), я бы посоветовал сие игрище. Забавно и временных затрат минимум.

Так что же это? Игра нашей мечты? Или опять гордая подделка под хиты прошлых лет? JA2 пройден, хочется чего-то свежего. И если австралийцам-разработчикам удастся влихнуть в игру все, что они держат сейчас в своих головах, уверен, мы получим грандиозное развлечение.



Преемник Jagged Alliance 2?

Она! Родимая! Походовая! Снова будем собирать команду, снова покупать снаряжение и выдерживать тяжелые бои... Молодцы... Хвалю. Пусть Abomination: Project Nemesis и далеко до JA2, но вот X-Com нам обещают конкретный. Чисто изометрический и без всякой навороченной акселерации. Так прямо и говорят, придется верить.

ArenaAD

Жанр 3D-combat
Издатель SCI Games
Разработчик SCI Games
Интернет www.sci.co.uk
Дата выхода Конец 1999

Потенциальный Спартак

Забавная тенденция наблюдается у создателей Кармагеддона – SCI Games. Складывается впечатление, что эти ребята прямо-таки помешаны на кровавых забавах. Очередное их творение под названием Arena AD повествует о тяжелых буднях гладиаторов, или, говоря другими словами, представляет собой обыкновенный файтинг. Ну, не совсем обыкновенный, а подкрепленный захватывающим историческим сюжетом. Так уж сложилась судьба нашего героя, что суждено ему было попасть в плен к римлянам. Народ этот, к счастью, оказался гуманным и убивать пленника не стал. Заодно нашлась и отличная альтернатива – побороться за жизнь и свободу на гладиаторских аренах Римской Империи.

Идея Arena AD не блещет новизной. Выступая на различных турнирах, мы зарабатываем деньги,

иногда покупаем новое оружие, но чаще всего просто складываем их в маленький сундучок, чтобы хватило на выкуп. Иногда крайне полезно совершать кровавые убийства, а то и массовый геноцид (как вам нравится идея отрубить у врага ногу, а потом забить его несчастного до смерти? Как бы игру гденибудь ни запретили...). Народ, требующий зрелищ, непременно раскошелится.

Каждый персонаж (а их всего 18) владеет определенным видом оружия и имеет свои сильные и слабые стороны. После победы наш гладиатор будет расти не только по «скиллам», но и в физическом плане. Визуально это выражается в увеличивающемся объеме мышц. К битве на арене Колизея в Риме (а всего в игре порядка 20 мест кровавых разборок; все без исключения исторические памятники) мы рискуем вымахать до размеров борца-сумиста.

Как видите, файтинг получается несколько необычный. Учитывая уникальную физическую модель и скелетную анимацию... эх, его бы на приставку. Хотя и фанаты какого-нибудь Mortal Combat`а будут вполне довольны. Тем более что у уже очень давно не видел хороших гладиаторских боев.



Driver

Жанр Arcade racing
Издатель GT Interactive
Разработчик Reflections
Интернет www.gtinteractive.com
Дата выхода Сентябрь 1999

Драйв без передышки

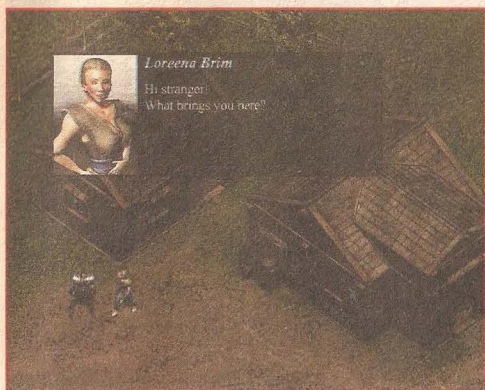
Для меня все началось с GTA, простенькой игрушки с неприятной графикой, но просто убийной игральностью. Потом был Midtown Madness. Стильный, навороченный, но и в нем все же чего-то не хватало. Изюминки не было. Похоже, у сотен тысяч таких, как я, появился шанс эту самую изюминку обнаружить. Где? Вы еще спрашиваете...

Driver – вот ответ на все вопросы. Ребята из Reflections тоже прониклись идеей Grand Theft Auto, но решили ее немного переименовать. Вид от первого лица, то бишь из кабины. И опять связи с криминалом. Мы будем выступать в роли обыкновенного копа, который внедрился в преступный синдикат. Устроился работать водителем у какого-то авторитета на 44 миссии. Туда ему (авторитету) и дорога. Да, действие игры происходит в 70-е годы нашего столетия (золотое дно, кладезь для разработчиков таких игр)... Вы понимаете, что это значит? Это же классика автостории, времена, когда огромный движок считался невероятной крутизной, когда главари банд развезжали на черных, как ночь, Mustang Boss, когда... эх, тряхнуть бы старинной, вспомнить Interstate! Скорей бы.

Дорожное безумие будет происходить на дорогах четырех американских городов: Нью-Йорка, Лос-Анджелеса,

Сан-Франциско и Майами. Каждый город смоделирован с точностью до последнего домика, на улицах в соответствии со временем суток выстраиваются пробки, а по тротуарам гуляют счастливые (пока!) пешеходы. Иногда ненормальные перебегают дорогу в неполюженных местах, а местные лихачи гоняют на красный свет, и за ними устремляются тяжелые «коптылки». Все как в жизни, цинично и захватывающе.

Игру ждут уже многие, особенно если учесть ту грандиозную рекламную кампанию, которая сейчас проводится на телеэкранах в США. И, по правде говоря, она того стоит. Driver просто обязан обеспечить всем нам такой драйв, чтобы уши закладывало от встречного виртуального ветра. Дотянем до осени?



Жанр RPG
Издатель TBA
Разработчик Computerhouse AB
Интернет www.computerhouse.se
Дата выхода Первый квартал 2000 года

EON

Ролеевое чудо

И еще одна фантазия-РПГ заглянула в наш раздел, причем я склонен был уделить ей гораздо больше внимания, но журнал, к сожалению, не резиновый. Восторг мой вызван, в первую очередь, уникальной сюжетной линией, а точнее, ее практически полным отсутствием.

EON базируется на одноименной настольной игре, довольно популярной в Швеции, и, соответственно, имитирует все ее правила. Действие происходит в не-

коем волшебном мире, находящемся на грани гражданской войны. Мы, в свойственной таким играм роли всемогущего героя, будем... нет, не спасать и даже не воевать. Задача проста: всего лишь выжить. Выжить в этой непонятной заварушке, разворачивающейся без нашего участия, выжить в этом мире, который развивается по своим непонятным законам. Черт возьми, любое наше действие может в корне изменить историю! Игра построена таким образом, что мы, каждый раз начиная заново, не встретим все того же крестьянина в поле или тех же людей в таверне, а будем сталкиваться с совершенно новыми персонажами; никогда не получим одни и те же ответы на вопросы и не выполним уже выученные наизусть квесты. Здесь все независимо и реально, как в жизни. Те, кто захотят присоединиться к нам, будут действовать лишь в соответ-

ствии с собственными целями и интересами, и мы не сможем приказывать им. Они будут уходить и приходить, когда им захочется, иногда предлагая нам свою помощь. А ведь в решающий момент можно остаться одному...

Авторы обещают реализм потрясающего уровня. Удар кинжалом в спину всегда будет вызывать летальный исход, будь жертва хоть сто раз героем. И стрела при попадании в глаз вовсе не отнимет какое-то количество хит-поинтов (которых здесь просто нет, как и уровней), а убьет персонажа на месте, как ей, собственно, и полагается.

Надеюсь, через полгода мы увидим нечто совершенно потрясающее, а еще раньше расскажем об этом мощном проекте поподробнее.

TheDeathRace2000

Жанр Arcade racing
Издатель SCI Games
Разработчик SCI Games
Интернет www.sci.co.uk
Дата выхода Декабрь 1999

Жизнь на колесах

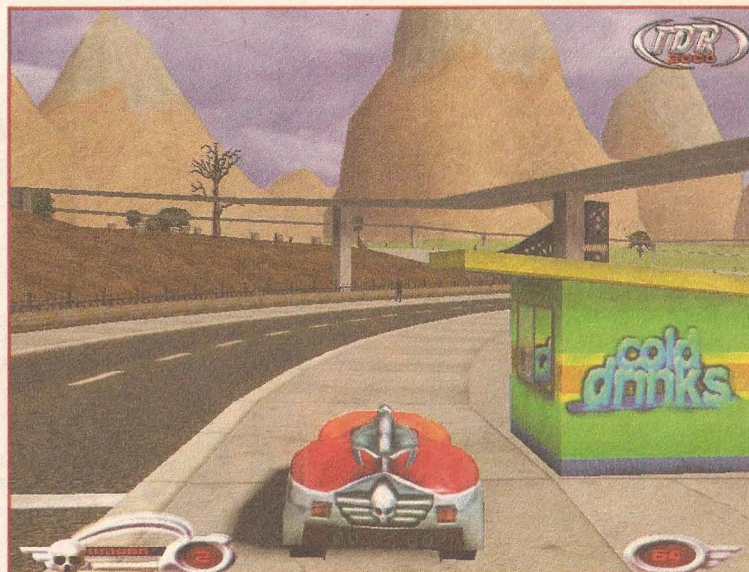
Кстати, о кровожадности. Все та же команда SCI Games готовит продолжение столь знаменитого, столь и скандального Кармагеддона – The Death Race 2000. Судя по названию, на разработчиков несколько не повлиял факт запрета предыдущих игр этой серии во многих странах из-за излишнего обилия красной субстанции. Безумие продолжается!

Пешеходы, естественно, никуда не денутся, но зато к ним добавятся еще одни плохие ребята – зомби. Разработчики говорят, что если им удастся заставить вас врасплох (то бишь стоящим или останавливающимися), то от машины останутся одни обломки. Жуть какая, прямо маньяки с бензопилами.

Хороших новостей много. Во-первых, авторы бросили все силы на улучшение графического движка. Результат заметен невооруженным глазом – количество кадров в секунду по сравнению со второй частью увеличилось вдвое, причем на том же

«железе»! О всевозможных спецэффектах говорить даже как-то неудобно. Никакого журнала не хватит. Во-вторых, серьезно модифицирована физическая модель, доведенная, по словам одного из представителей компании, до совершенства. Авто полностью деформируются, ломаются и разваливаются прямо во время гонки. В-третьих, сами создатели считают, что новая Карма обладает больше онлайн-направленностью, нежели сингловой. Видимо, над мультиплеером работали долго и упорно.

Игра стала просто ОГРОМНОЙ! 45 гонок более чем по 15 локациям, включая миссии (почти GTA) и еще 15 дефматчевых арен. Долгая жизнь на винтах компьютеров ей, пожалуй, обеспечена. Среди прочих нововведений хочу отметить ставший почти жутким вражеский AI. Очевидцы поговаривают, будто «железяка» стала настолько «человеческой», что от живого водителя ее и не отличишь. Так говорят все, и мне очень хочется посмотреть на это чудо, наверняка аккуратно вписывающееся в повороты и никогда не вылетающее с трассы. Ну да, я скептик. Просто разочарование после второй серии еще довольно сильно напоминает о себе. Надеюсь, к Новому году от него не останется и следа.



Clans

Жанр RPG/adventure
Издатель Strategy First
Разработчик Computerhouse AB
Интернет www.strategyfirst.com
Дата выхода Конец 1999

Один в поле воин

Многовато что-то у нас сегодня повторов. Давайте снова поговорим о шведской команде Computerhouse AB, а заодно помянем и Diablo. Почему? Просто шведы задумали сделать еще одну РПГ, визуально очень похожую на вышеупомянутый шедевр. Хотя сами авторы склонны называть Clans коктейлем из Ecstatica II и Diablo. Ну, им виднее. Нам главное, чтобы игральность была по максимуму.

Волею судеб мы оказываемся в волшебном мире, где по-доброму сосуществуют четыре клана. Одна беда – злой демон угрожает их спокойствию и процветанию. Четыре смельчака отправились в его логово, но ни один не вернулся. Тогда страшную и опасную миссию решили взвалить на себя самые сильные, самые ловкие и самые мудрые. Каждый клан предлагает по одному герою: Варвар, Воин, Эльф и Карлик – все со своими достоинствами и недостатками. Ну а нам, соответственно, придется стать одним

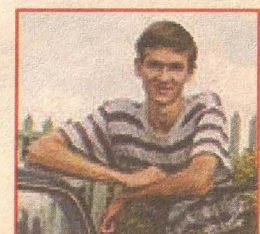
из них.

Пожалуй, можно сказать, что все элементы глобальной РПГ представлены в Clans упрощенно. Это вам не серьезный и вдумчивый Baldur's Gate, здесь основной упор сделан на боевую систему, в то время как диалоги и всевозможное общение с персонажами сведено к минимуму. Впрочем, по словам авторов, оно very effective. Очень вдохновляет. Магическая система в Clans элементарна. Любой найденный свиток автоматически включает заклинание в магическую книгу, а следующий такой же увеличивает его мощность (всего пять уровней). Некоторые заклинания могут даже комбинироваться друг с другом. Для повышения наших умений будут использоваться волшебные кольца (одни увеличивают силу удара, другие – добавляют защиту и т.д.), которые мы и будем периодически собирать.

Что касается технической стороны, Clans не поддерживает ускорителей, использует 16-битную графику и довольно неплохие эффекты (в том, что это возможно, мы уже убедились на примере Outcast). В общем, будем надеяться, что на деле все окажется не так уж и плохо. Ведь Diablo II у нас уже почти есть.



М И Х А И Л
КАЛИНЧЕНКОВ



PCNEWS

DUNGEON KEEPER 2

М И Х А И Л
КАЛИНЧЕНКОВ

Жанр: strategy ♦ Издатель: Electronic Arts ♦ Разработчик: Bullfrog Productions ♦ Требования к компьютеру: минимум Pentium 200, 32Mb RAM; рекомендуется P2-300, 64Mb, 3D accelerator ♦ Multiplayer: LAN, Internet ♦ Интернет: <http://www.dungeonkeeper.com>



It's good to be bad...

В последнее время я совсем перестал спать. Бесенята в мое отсутствие играют в прятки по всем коридорам и переходам; вечно голодные гоблины пытаются забраться в курятник, переворачивая там все вверх дном; маги нисколько не обращают внимания на окружающий мир, колдуя в своей библиотеке так громко, что эхо доносит их бормотание в залы на противоположном конце подземелья, а тролли начинают мастерить закаленные мною смертоносные ловушки именно в то время, когда мой разум настоятельно просит тишины и покоя. Прошлой ночью меня поднял на ноги топот Рога-ча. Явился за своим кристаллом. Мне стоило больших трудов уговорить его зайти чуточку позже. Разве объяснишь этому безмозглому детине, что моя армия еще слишком мала и неопытна, чтобы начинать решительные действия?

Я стал называть квартиру dungeon`ом, запираю двери на все замки и сооружаю хитроумные ловушки по всем комнатам. На людях почти не появляюсь, привыкнув видеть в них непрошенных гостей. Пришлось даже замуровать почти все окна (балкон не дали) — непроизвольно много дневного света для Хранителя. На следующей неделе собираюсь начать рыть новый ход — соседский герой уехал на дачу. В общем, живу вроде бы неплохо, но иногда в об-

менную заботами голову приходит мысль — что я делаю? И ответ отыскивается сразу. Охраняю подземелье. Или играю в Dungeon Keeper 2...

Для тех, кто не...

В смысле, кто не был в первом подземелье. Я не совсем уверен в существовании таких индивидов, но мне вот говорят, что они есть и их много. Поэтому разъясню: в старых катакомбах мы отстраивали свое жилище, играли с гостями в прятки и иногда общались со своими конкурентами. Теперь мы занимаемся почти тем же самым, с той лишь разницей, что у нас появилась конкретная цель (о ней чуть ниже). В остальном жизнь почти не изменилась, так что новичкам, вступившим на этот темный путь, вряд ли понадобится посещать первое подземелье. Во всяком случае, те же навыки они смогут получить и здесь. Я надеюсь, что среди них нет ярко выраженных тупиц и слабых умом, ибо всем им в любом случае придется встретиться со мной...

Каждый шахтер — кузнец своего счастья

С точки зрения Хранителя обыкновенного с момента последней серьезной битвы прошло совсем немного времени. Каких-то без малого два года. Тогда я думал, что моим трудом пришел достойный конец. Но мир, как известно, всегда что-нибудь да будоражит, не одно, так другое. И моим талантам снова нашлось применение, да. «Злые» ребята из наземной конторы Bullfrog предложили мне комфортабельные условия проживания, новых помощников и новые средства защиты. В общем, все блага подземной цивилизации. И ваш покорный слуга согласился. Скажу честно: меня не обманули. Более того, я счастлив. Счастлив чувствовать свое могущество, когда подземелье под моим чутким руководством разрастается буквально на глазах.

Счастливы бродить в тихий час по дальним закоулкам в образе какого-нибудь Темного Эльфа, иногда (только не принимайте меня за жестокого убийцу!) постреливая из лука по забредшим гостям. Это мой дом. Правда, теперь я должен собирать магические кристаллы, оставшиеся от поверженных Лордов. Их двадцать, и как только все они окажутся в моих руках, откроется дорога в другой мир. Каким он будет, сложно сказать... Наверное, прекрасным, и там не будет некоторых отвратительных существ. Иначе зачем бороться, да еще и с такими могущественными противниками? Поговаривают, что последний камешек находится у самого Короля... Я помню его, когда он был еще совсем маленьким. А сейчас у него уже трое сыновей, все отважные рыцари. Шутка ли! Так что вы не думайте, что теперь я все время прохлаждаюсь в какой-нибудь дальней комнате, коротая время за древними рукописями. Проблем отнюдь не стало меньше, скорее, наоборот, так что к вечеру (по нашему времени) ноги совсем откачиваются служить. Ах да, вы, конечно же, абсолютно не в курсе... Ну что же, давайте начнем нашу маленькую экскурсию. Я буду вашим гидом. Не бойтесь, Портал закрыт. Там сегодня санитарный день.

Архитектор мрачных чертогов

Много, очень много работы теперь у бесенят. Подземелье серьезно разрослось, мне редко удается застроить всю его площадь. Но то, что уходит под залы, несравненно больше старых размеров. Посудите сами: монстры совсем распоясались, им нынче подавай каждому чуть ли не отдельное логово. А ведь, помимо жилья, они бьются еще в двух местах (только в двух, к сожалению): либо в спортзале, либо в инкубаторе. Что так, что эдак, все равно плохо. Ни еды не наберешься, ни спортивного инвентаря. Ладно бы они его только ломали (вон, один Темный рыцарь заг-

лянул, а я потом целый час порушенное восстанавливал), так еще и деньги за тренировку требуют! Дурачье, себе на пользу же... Впрочем, с деньгами обычно проблем не возникает, не жалуюсь. Приходится иногда даже вторую сокровищницу строить. Золотишко, конечно, иногда утекает... Казино у нас теперь появилось, на радость обитателям. Я сам там редко бываю. Да вот в последнее время народ жульничать стал. Выигрывают постоянно. Ну, мне бесенята сразу же докладывают, и я туда сломя голову. По головам постучу пару раз, денежки и вернутся обратно. Что делаешь, подопечных по-прежнему надо держать в ежовых рукавицах.

Отдельной похвалы заслуживает новая система ловушек. Хранителю совсем нечего делать, всю работу выполняют тролли. Достаточно лишь указать тип смертоносного механизма и укромное местечко для его размещения, а уж дальше эти умельцы сами разберутся. Кстати, изобретения стали намного веселее. Вот, например, секретные двери. Пугающая вещь. Они не видны для врага, но дружелюбные монстры элементарно проходят сквозь них. Отличный способ накинуться на ничего не подозревающий отряд, зайдя ему в тыл. Неплохо также раскидать по переходам баррикады. Небольшие завалы на время задержат осаждающих, а осажденные пока поработают над ними стрелами и заклинаниями.

А в остальном в подземелье все по-старому. В мирное время мой народ шатается без дела, изредка переругиваясь друг с другом. Колдуны корпят над магическими заклинаниями, пленники сидят в темнице, а из пыточной за километр слышны вопли и стоны дьяволиц, этих неудовлетворенных садомазохисток. Казалось бы, идиллия, лучшего нельзя и ожидать. Но выплзшие из Портала обитатели, к сожалению, за два года хорошим манерам не научились...





Детиподземелья

В этот мир они приходят, используя Портал. Их зовут сюда жажда золота, и только в лабиринтах извилистых пещер вся эта орущая и топчущая армия может найти сносное жилье, еду и деньги. Взамен они отдадут свои жизни. Согласитесь, вполне равноценный обмен. Причем редко кто пытается уклониться от своих прямых обязанностей (за исключением, конечно, бесенят) – сибариты среди защитников почти не встречаются. На крайний случай я могу шлепнуть нерадивого воюка, и он моментально все поймет. Здесь в сообразительности им не откажешь. Кстати, столь ненавистные мне заторы на один квадратный метр подземелья теперь пропали напрочь. Все организовано, чин чинном. Вплору хвастаться своей дисциплинированной армией.

Я был приятно удивлен, увидев однажды среди посетителей абсолютно новые... ээээ... лица. Достойные представители этого мира. Вот, например, Темный рыцарь. Прирожденный убийца, настоящий богатырь из сказки. Предпочитает только ближний бой, и в одиночку в состоянии остановить приличную ораву противников классом пониже. Не меньшим авторитетом пользуется и Темный ангел – поклонник магии. Он обладает способностью выучивать заклинания с ужасающей скоростью, а в бою бросает на врага десятки скелетов. Они прикрывают Ангела, пока он химичит со своими колдовскими штучками. Признаюсь честно, эти новички внушают мне какой-то суеверный страх. Сильные, гордые, любой из них в единственном экземпляре просто бесценен. Жаль, захаживают нечасто.

Все прочие – наши старые знакомые. Немного туловатые гоблины, толпой окружающие противника, юркие саламандры, громадный обезумевший Рогач, по-прежнему требующий к себе особого внимания, и многие другие. Каждый из них играет свою роль в бою. Кто-то идет в атаку, отвлекая наступающие силы врага, кто-то предпочитает наносить удары издали... Безусловно, те, кто сильнее, более важны, но и для слабых всегда найдется возможность храбро умереть во славу родного подземелья. Кстати, когда пространство очень большое, не все успевают быстро сбежать к месту стычки. А враг, он хитрый, нападает там, где слабая оборона. Тогда приходится вмешиваться мне. Я хватаю в охапку всех, кто попадет под руку, и кидаю их неподалеку от атакующих.

Такая паника тут начинается! Гоблины-то, они маленькие, сразу на ноги – и в бой. А вот желчный демон, эдакое огромное филе, может лежать в ноклауте довольно долго. Очуахнет, как обычно, в пустом коридоре, когда гроза уже прошла мимо (я еще всегда удивляюсь, как он пробирается по узеньким коридорам? такой боров...).

Однако все это детские финтифлюшки. Большинство монстров обладает специальными возможностями, но... лишь когда я, силой магии, вселяюсь в них. Сегодня это стало немного сложнее, ибо требуется специальное заклинание. Очень часто меня можно встретить разгуливающим по своим владениям в об-



разе кого-нибудь из слуг. Слушаю шум подземных вод, люблюсь волшебными отсветами факелов. Где-то далеко слышен веселый визг бесенят и тяжелый говор троллей, занятых работой. Перестук молотков вызывает небольшую вибрацию, так что потолки недавно прорытых ходов даже начинают осыпаться. Надо починить потом... Что это? Лязг металла? Уф, это гоблины опять полезли на тренировку. Но истинное наслаждение я получаю только в бою. Конечно, не в виде саламандры. Бывает, хочется развлечься, повеселиться. Тогда я выбираю желчного демона. Этот силач умеет хватать бесенят и кидать их во врагов. И те, и другие, конечно, получают серьезные повреждения, а я – веселюсь до упаду. Коварный вампир ловко применяет гипноз, внушая противнику интересную мысль о неизбежности конца света, отчего тот временно переходит на мою сторону. Сам по себе вампир вообще-то слабават, поэтому в случае серьезной опасности превращается в летучую мышь и сматывается за спины своих могучих соратников, а то и еще куда подальше. Благодаря мне Темный эльф становится настоящим снайпером, выноса всех, кто появляется на другом конце длинной подземной магистрали. Но мой любимец – бандит. Он один обладает даром обманывать вражеских монстров, которые принимают его за своего. Бродить по их лагерю, самодовольно ухмыляясь и гордясь своим умением – это ли не счастье для Хранителя? Бывает и так, что исход схватки зависит только от моего участия. В таких ситуациях я увлекаю за собой остальных воинов, и они следуют моим приказам. Черт, если бы не мои всесторонние проблемы, так бы и не вылезал из чьего-нибудь обличья. Но ведь кто-то же должен зорким взглядом осматривать все это хозяйство сверху! Вот и разрываюсь на две части, веду, так сказать, двусторонний образ жизни.

А вот к тому, что мана теперь ценится наравне с золотом, я никак не могу привыкнуть. Хорошо еще, что после



нахождения очередного кристалла не приходится заново изучать заклинания, они остаются доступными. Но библиотеки по-прежнему играют огромную роль в достижении победы. Кстати, и здесь есть интересные новинки. Я бы посоветовал «Ад» – огромный огненный шар, или «Предательство» – заклинание, оборачивающее врага на вашу сторону. Не всегда можно победить только с помощью силы, иногда еще и пальцами щелкать надо уметь.

Волшебный мир

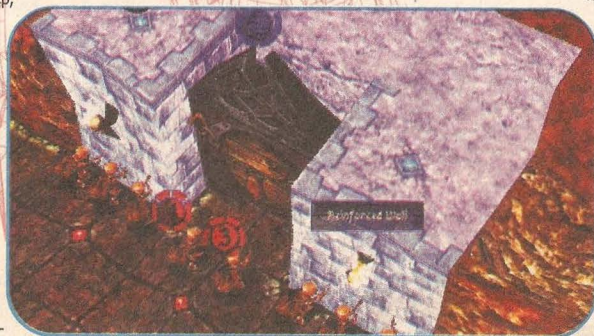
Сказать так, значит, не сказать ничего. Мое подземелье выглядит просто великолепно. Все модели монстров прекрасно анимированы, а дизайнер, этот ворлок из Bullfrog, даже говорит, что для них специально было сделано порядка двадцати анимаций. В том числе и когда они пьют, спят или танцуют. Представьте себе пляшущего Рогача... Вот ведь наколдовали. Ну а уж эффект при виде от первого лица однозначно неотразим. Как будто все живет своей жизнью. Причем я там совсем не лишний, а очень органично вписываюсь в окружающую среду. Благодарствую.

Для пушечного эффекта я иногда включаю музыку. Такую, знаете ли, немножко тревожную, немножко таинственную... Впрочем, за постоянными хлопотами ее как-то и не замечаешь. Зато звуки, доносящиеся из мрака (или из света, неважно) назойливы до ужаса. Конечно, так и должно быть, потому что всякие враждебные хрюканья и рычания я сразу отличу от милого щебета моих зверюшек. Но иногда уж больно реально все это... Ночью сидишь, а тут прямо рядом, за спиной... аэртгххх! Так и подскочишь. Если бы ни мои железные нер-

вы, вы уже давно ходили бы на экскурсию не в подземелье, а на кладбище.

И еще для Хранителя очень важен этот... заморское слово такое... интерфейс. Управление большим подземельем – дело трудоемкое, поэтому чем больше сделано для его облегчения, тем лучше. А вот этот самый интерфейс привлекает своей простотой и не напряженностью. Особенно радуют всевозможные панельки (которые можно и убрать с глаз долой), благодаря которым всегда можно держать у себя перед глазами самые важные экранчики и не загромождать вид ненужным хламом. Если умело ими пользоваться, то и мешать ничего не будет, а процесс игры станет протекать легко и непринужденно... О, прочел и сам удивился. Как это я все расхвалил. Да, за годы, проведенные в полумраке и некоторой изоляции, хочется все видеть в несколько радужном свете. Но, поверьте, даже со своей «подземной» позиции я сужу довольно объективно.

Мои развлечения



Иногда мне надоедает сражаться, постоянно быть в напряжении, следить за всем подземельем. Тогда я захожу в My Pet Dungeon. Слышал тут недавно жалкие протесты против этой потрясающей вещи. Ничего вы, друзья мои, не смыслите в подземельях. Что такое MPD? Это своего рода тренинг, постепенно перерастающий в жут-

кую бойню. Любой новичок, никогда ранее не бывавший под землей, может здесь получить все навыки сложной специальности Хранителя (хотя им не становятся, а рождаются), познакомиться с монстрами, их характером, боевыми и магическими навыками, в общем, стать своим в этом мире. А потом, разившись, притащить из специальной комнаты какого-нибудь героя. Проверить свою мощь и умение обороняться. Получилось? Тогда стоит увеличить нагрузку и прикрепить к герою сопровождение. Снова без проблем? Ну, тогда вы очень круты. Пора вам испытать «волну». Так называют здесь непрерывное наступление героев. Они будут идти до тех пор, пока ни забудут вас, либо вы ни уничтожите все партии. Колосально! Адреналин превышает все допустимые рамки. А

кто-то еще спрашивает, зачем это нужно... Настоятельно рекомендую.

И лишь изредка я выползаю на просторы Сети. Думаю, когда сосед вернется с дачи, он непременно захочет встретиться со мной в очном бою (ведь заставить меня сделать тоннель – все равно что заставить памятник). А мультиплеер стал сложноватым. Ну, во-первых, распространенный прием «отгородился стеной и ничего не знаю» теперь не проходит. Если раньше герой сидел за своими загородками и тренировал армию до немыслимой крутости, то теперь его противник запросто может эту загородку разломать и помешать творческому процессу. Еще одно ограничение установлено на повышение уровня войск. Выше четвертого в тренировочных комнатах вам уже не подняться. Нечего отсиживаться, надо биться в честном бою. Всего этого мой сосед наверняка не знает, так что я его быстро уделаю. Заходите, загляните на Bullfrog Battle Server. Иногда я там бываю. Ну, или давайте порежемся в Skirmish.

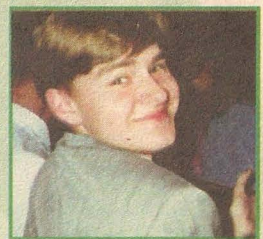


Кстати, те самые «злые» ребята (назовем их разработчиками) пообещали, что после выхода DK2 в свет (как такое может быть, я не знаю... Хранитель, и в свет?) в Сети будет немедленно организована крупномасштабная поддержка. Начнутся даунлоды новых карт (для всех типов игры), новых заклинаний и даже новых монстров. Охотно с ними познакомлюсь. Короче, подземелья скоро станут нашей реальностью. Это я вам говорю как Хранитель.

Ну, вроде все показал. Ничего не утаил, картинки вам на память оставил... если что, заходите еще, всегда буду рад. И напоследок скажу вам одну очень умную вещь...

Мудрое слово Кипера
Меня так недоброжелатели кличут. Так что для них глаголю. Вот, говорят, что нестандартно это все. И подземелье, и роль моя нехорошая. Олицетворяю Зло вроде как. Ну так... ведь вы же не пробовали. Будете у нас на Колыме... тьфу, я хотел сказать, загляните в мою берлогу, поживете с годик и непременно станете ярким поклонником моего девиза. It's good to be bad...

C&C: TIBERIAN SUN

с е р г е й
Г Р И Ш И НЖанр: real-time strategy ♦ Издатель: Electronic Arts ♦ Разработчик: Westwood Studios ♦ Интернет: <http://www.tiberiansun.com> ♦ Дата выхода: 27 августа 1999

Трепещите, фанаты... Ближится тот день, когда выйдет в свет Tiberian Sun – новое творение Westwood, которое продолжит ряд ставших культовыми Dune 2, Command & Conquer и Red Alert. Помните себя в довольно зеленом возрасте, еще не познавшие вкуса пива, никотина и свободы, отчаянно рубящиеся на 286-ом суперкомпьютере в Дюну по 15 часов сутки, несмотря на вырывание папой с мамой вилок из розеток и волосьев из вашей головы...

Долгая битва без перерыва на обед и с краткими перерывами на сон, в котором снился Харкониновский девастатор, прущий к вашему Construction Yard'у. Затем был Command & Conquer, игра, которую, ввиду малой распространенности CD-ROM'ов, в ущербно укороченной версии писали на дискеты. Когда на последней из них архиватор объявлял траурный облом, в голове наступало состояние, близкое к буйному помешательству. Именно ради Command & Conquer выгнаны были из скромного родительского бюджета деньги на модем, чтобы познать весь кайф запуска ядерной ракеты по базе друга детства с последующим восторженным гоготанием и посыланием нецензурных мессаг латиницей. Затем был Red Alert, игра, вносящая неоценимый вклад в формирование у русских большого и светлого чувства, именуемого патриотизмом (несмотря на довольно глупые видео с рыкающим английским акцентом советского командования).



Tiberian Sun, по-видимому, будет новой ветвью в эволюции игр этого жанра, сохранившей при этом неизменный азартно-империалистический дух. Действие развивается через 20 лет после войны, которую мы лично прошли в Command & Conquer. Тибериум, драгоценный ресурс внеземного происхождения, начал с бешеной скоростью распространяться по Земле. Ученые предупреждали, что ничего хорошего из бесконтрольного использования этого ресурса не выйдет – возможен риск появления мутаций. Самые пессимистичные прогнозы оправдались: мутации у людей достигли очень высокой частоты, что сделало теплые районы планеты, в которых тибериум рос особенно быстро, абсолютно непригодными для проживания. Это побудило GDI устроить массовое переселение людей, носившее характер экстренной эвакуации, в арктические и приарктические районы Земли. Безбашенные революционеры из



Братства NOD решили поставить мутагенные свойства тибериума на службу своим интересам – с помощью геной инженерии они начали создавать солдат, приспособленных к ведению войны в данных условиях. Отверженные как GDI, так и NOD мутанты объединились в подобие организации под названием Забытые (Forgotten) и действовали в начинающейся глобальной войне по заветам папы Махно...

Брифинг миссий выдержан в стиле Command & Conquer и Red Alert – красивые мощные анимационные ролики вперемежку с живым видео. После видео вам предлагают выбрать регион на голографической карте – все как раньше. От выбора одной миссии будет в определенной степени зависеть динамический выбор другой. Таким образом, поставленную задачу можно будет решить несколькими путями – быстрее, но сложнее или дольше, но проще.

Игра должна стать поистине реалистичной. Разработчики обещают эффектно разрывающуюся на куски бронетехнику, обломки которой будут задевать солдат, а затем оставаться там, куда они упали, и затруднять продвижение войск. Ландшафт станет трехмерным, и живет в сердце надежда, что такое стратегическое понятие, как «господствующая высота» также будет учитываться – у юнитов, находящихся выше, будет лучший обзор и простреливаемая территория. Различные виды местности будут по-разному влиять на проходимость и боеспособность войск, например, пехота, в отли-

чие от танков, не потеряет скорость в лесу и даже получит дополнительную защиту. Но есть и такая фишка, как пожары, которые позволят бороться с вылазками лесных братьев – подпалив из огнемета несколько деревьев, вы будете весело смеяться, глядя, как вражеские солдаты сгорают в разрастающемся огне и спешно отступают.

Отдельно надо рассказать о городах. Теперь местные жители – не просто кроткие овечки, глупо бегущие вокруг своих сжигаемых из огнеметов домов. Отряд враждебно настроенных ополченцев сможет попортить вам немало крови. Городской глава будет строить свои взаимоотношения с вами в зависимости от того, насколько корректно вы ведете себя по отношению к городу и его обитателям.

В игре будут меняться день и ночь, причем не только визуально. В темноте у солдат уменьшится дальность зрения, а на вышках будут гореть вращающиеся прожекторы, которые атакующие смогут разбивать меткими выстрелами.

Судя по всему, разработчикам показалось мало уже созданной ими картины приближающегося тибериумного армагеддона, и для усиления ее к глобальной войне и мутациям они добавили природные катаклизмы, которые будут представлены метеоритным дождем и ионной бурей. Ионная буря выводит из строя всю тонкую электронную технику, например, разряжает ионную пушку, все воздушные юниты (при условии, что они находятся в воздухе) падают и взрываются. Метеоритный дождь наносит урон



строениям и юнитам, а также образует новые поля тибериума. В мультиплеере эти напасти можно будет насыпать на сотоварищей, подобно богу Перуну.

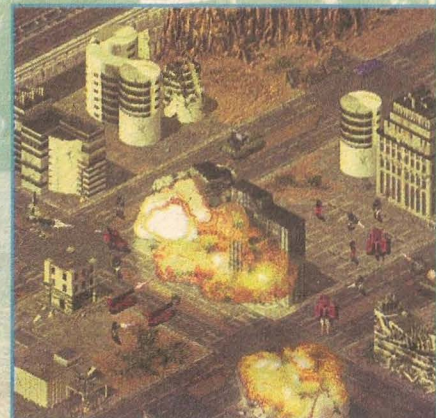
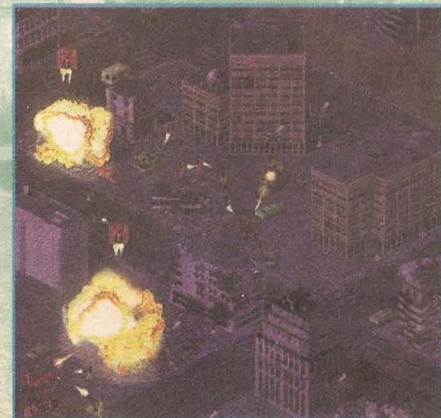
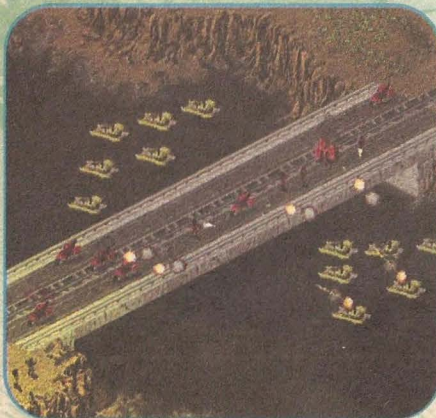
Тибериум, помимо своей главной функции – пополнения казны для последующего наращивания гонки вооружений – можно также использовать в качестве взрывчатого вещества, набивая им до отказа харвестеры и отправляя поближе к вражеским укреплениям. Взрыв такого комбайна – камикадзе – весьма плачевно сказывается на технике и зданиях. Специальные юниты (такие, как Eater у Nod) смогут изготавливать из тибериума ракеты и отправлять их на чужую базу.

В игре появится большое количество новых юнитов, например, боевые роботы, три вида вертолетов Orca, Sonic Tank (помните такого?), танки, передвигающиеся на воздушной подушке. Бойцы приобретают опыт в зависимости от количества и крутизны убитых ими врагов. Набираясь опыта, юнит улучшает свои общие показатели и получает некоторые дополнительные возможности. Своеобразным наследием Dune II (ее вечно голодного червяка) стал APC у GDI – хитрый транспортный юнит, который передвигается под землей. И если раньше (C&C) привести безоружного инженера к еще не разгромленной базе было делом почти не реальным, то теперь средняя продолжительность их жизни должна существенно возрасти.

Графическое исполнение юнитов реализовано по технологии MegaVoxel engine. Игровой вид – изометрический, придающий объектам «реальную» трехмерность. Обещаются потрясающе красивые взрывы, созданные также по технологии MegaVoxel. Игра будет поддерживать SVGA 16 bit high color... и никаких 3D ускорителей.

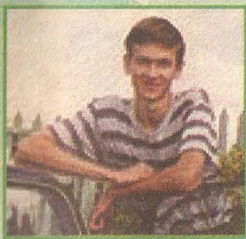
Multiplayer – до 8 человек по сети или вчетвером на Интернетовском бесплатном сервере. Кстати, в одном из вариантов многопользовательской игры харвестеры будут невидимы для противника.

Как истинное детище Westwood, Command & Conquer: Tiberian Sun просто обязан стать настоящим хитом. Затянувшееся ожидание должно вот-вот подойти к концу – официально заявленная (и в который раз уже перенесенная) дата релиза – 27 августа 1999 года. И вновь тысячи и сотни тысяч людей будут решать судьбу нашей планеты... ну а разработчики – кушать заслуженный хлеб с маслицем и икоркой и готовить очередное продолжение.



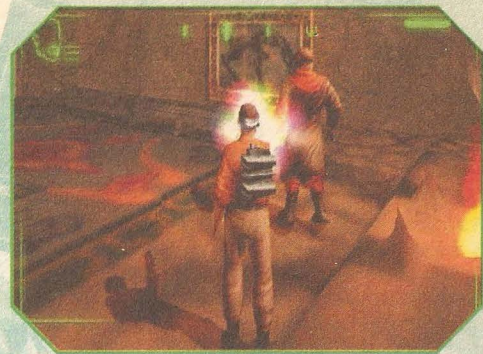
PCPOLYGON

М И Х А И Л
КАЛИНЧЕНКОВ



OUTCAST

Жанр: 3D-action/adventure ♦ Издатель: Infogrames ♦ Разработчик: Appear ♦ Требования к компьютеру: минимум Pentium 200, 32Mb RAM; рекомендуется P2-300, 64Mb ♦ Multiplayer: нет ♦ Интернет: <http://www.outcastgame.com/>



8.0

Мысль о параллельных мирах будоражила умы ученых с момента получения возможностей для их открытия. Совершались безумные эксперимен-

ты, стихийно возникали и не менее стихийно рушились невиданные по масштабам проекты; и люди мечтали, строили воздушные замки, загадывали свое жите-бытие. Каким-то оно будет... Впрочем, не только научные работники трудились и трудятся над созданием этого самого будущего. В некоторой степени его приближают (так сказать, подготавливают) писатели-фантасты? ну и, конечно же, разработчики игр.

Последние, вообще, монстры. Виртуальная реальность не накладывает никаких ограничений на время действия, и именно поэтому мы уже давно побывали в самых отдаленных уголках нашего возможного будущего и узнали кучу страшных вещей о судьбе родной Земли. Однако большинство игроделов почему-то опирались в своих творениях на уже как бы созданные машины времени, на какой-нибудь пространственно-временной континуум и прочую научную галиматью. В общем, никакой подведенной под сюжет базы. Если над этим задуматься – скучновато получается. Но, как говорится, нет худа без добра. Тем больше повезло ребятам из Appear, завершившим, наконец, свой колоссальный труд под названием Outcast.



История, леденящая кровь

...Далекий 1984. В гениальном мозгу одного ученого, помещенного на квантовой физике и поклоняющегося Эйнштейну, рождается столь же прогрессивная, сколь и сумасшедшая идея о шести измерениях, существующих рядом с нами. Но лишь через пятнадцать лет (наши дни, однако) интерес к этой «выдумке» проявляют другие science-гиганты. А еще через два года при поддержке США начинается эксперимент SideStep-Project. Все в лучших традициях: засекреченная база на севере (полуостров Таймыр), таинственные работы и... мечта, ставшая реальностью. Запущенный в параллельный мир робот транслировал удивительные кадры: красивейшие пейзажи, неведомые существа, обитаемый мир! Но через несколько секунд идиллия обернулась кошмаром. Существа оказались не только разумными, но и аг-

рессивно настроенными. Взяли и разнесли чужой объект ко всем чертям. А у нас из-за этого образовалось нечто вроде черной дыры, начавшей довольно-таки быстро разрастаться. Тут истории нашей «зеленой» и пришел бы конец, да Штаты решили сами (потрясающе!) расклеивать заварушку. Четверо смельчаков отправились выручать человечество...

Любопытно, правда? Знаю, знаю, что вы скажете. Мол, это уже было, и ничего новаторского здесь нет. Стандартная завязка. Не спорю. Это действительно лишь начало, а развитие оказалось совершенно фантастическим по своей увлекательности. Наш герой – товарищ с музыкальной фамилией Slade, бывший спецназовец, перебравшийся из какого-то подразделения типа Rainbow-6 в этот отряд самоубийц. Захотелось приключений. Ярво выраженный юморист и шутник. Надо видеть его кислую мину при разговоре с местными – он с трудом понимает их и пытается произносить слова, как слышит; в результате возникают довольно забавные ситуации, хотя в конце концов собеседники всегда

друга (не иначе, телепатия). Именно в его обличье мы путешествуем, узнавая некоторые подробности о том, куда же занесло «спасателей». После, так сказать, приземления группа оказалась в разрозненном состоянии. Во всяком случае, Слейд очутился в незнакомом доме, в окружении странных существ...

Гуляя сам по себе

Среди разработчиков явно имеется человек с потрясающей фантазией. Если бы он вместо сценария к игре написал книгу, я уверен, она пользовалась бы бешеной популярностью. Мир Outcast – Adelpha – проработан до мельчайших деталей. Здесь есть своя культура, своя религия, своя история, даже свой корявый язык, который мы будем потихоньку изучать (любопытно, что даже процесс сохранения игры авторы превратили в местный обряд – благодаря предмету под названием GaamSavv(!) игрок может как бы сохранить свою сущность на данный момент и в случае чего вернуться к ней обратно). Люди, живущие своей жизнью, испытывающие страх, голод, усталость. Да что там! Даже фауна – и та вписывается в картину всеобщего кажущегося благополучия (на одном из животных можно даже покататься, если хватит денег на приобретение). Меня это всегда покоряло в играх, но последний раз такие ощущения я испытывал лишь поселившись в Daggerfall! е. И здесь чувствуешь, что эта маленькая Вселенная живет сама по себе, что ты оказываешь на нее некоторое влияние, что она меняется. Что это не какая-нибудь от балды взятая планета с надуманной историей вроде «плохие победили хороших, и началась война», а абсолютно цельная от начала и до конца экосистема.

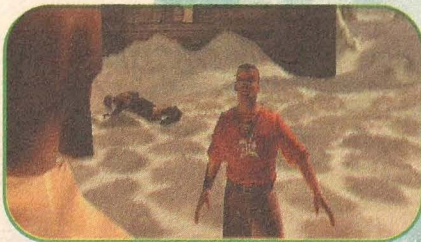
Adelpha разбита на шесть областей, соединенных порталами-daoka'ми (обычно они охраняются толпой солдат). Каждая из них обладает отличительными особенностями вроде климата и рельефа. Постепенно, шаг за шагом, мы узнаем многое об обычаях местных жителей, о войне, которую они ведут со злым диктатором, об их бедах и невзгодах. Почему чужаку все это станут рассказывать? Ну,

так наше появление как раз совпало с моментом, когда обитатели ждали прихода Спасителя, обещанного местной религией. Волей-неволей придется выручать бедняг и поддерживать свою репутацию Мессии (хотя и ложного). А для этого нужно собрать пять артефактов, спасти цивилизацию, да еще и самому в живых остаться. Правда, как следует из стартового ролика, Слейд тоже оказался парнем не промах. Взамен он потребовал, чтобы повстанцы нашли людей из его группы и вернули части разбитого робота (ибо только запланированное уничтожение программы остановит катастрофу на Земле).

Почти в каждом доме можно найти тонны полезных вещей абсолютно земного происхождения – патроны, аптечки, оружие. Вот мародеры! И, главное, сомнение берет, как четыре человека могли все это на себе унести. Впрочем, тем лучше. Сами понимаете, армия диктатора довольно внушительна, и без боев в духе Шварценеггера здесь не обойтись.

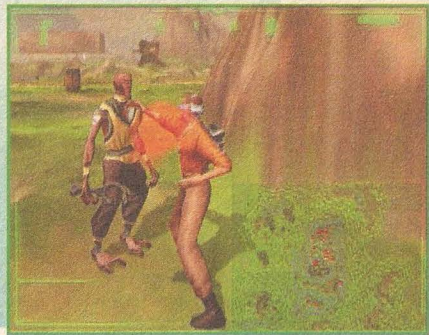
Первая область – общеобразовательная. Здесь мы учимся, привыкаем, узнаем все о нашей миссии и проходим тесты, выполнение которых позволит путешествовать по всему миру. В этих местах еще нет врагов – оплот оппозиции, так сказать. Ну а в дальнейшем защитой для нас станет лишь собственная смекалка, ловкость и умение обращаться с оружием (всего орудий убийства в игре шесть, начиная с пистолюльки и заканчивая мощным лазером третьего порядка; каждое из них разрешается апгрейдить три раза). Остальные области враждебны донельзя, к тому же о нашем прибытии как-то пронохали, так что неожиданно налететь уже не получится. К тому же враг, даже ошеломленный внезапным нападением, очень быстро ориентируется и занимает наиболее выгодную позицию, ловко используя имеющиеся укрытия. Перестрелки с ним – одно удовольствие, хотя... с Grenade Launcher'ом не особо-то развлекешься.

Только не подумайте, что вам придется постоянно скрываться. Некоторая известность тоже не помешает – простые люди будут охотнее оказывать вам помощь (или просить о ней). Как раз они-то и являются залогом успеха в достижении цели. С любым из местных жителей можно поговорить, правда, на строго определенные темы, откопать интересные сведения и получить квест. Вся система Outcast строится на выполнении определенных фиксированных заданий, в результате чего рано или поздно мы допознаем до развязки. Между прочим, советую иногда записывать рассказы обитателей. Запомнить все порой бывает очень сложно, а сведения эти крайне важны для дальнейшего продвижения. Никто не будет наталкивать вас на разгадку, придется самим анализировать, сопоставлять и делать выводы. Это же не Tomb Raider, хотя и родственные признаки имеются.

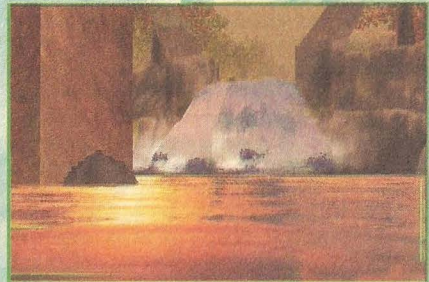


TombRaider?Нет!

Когда игра только превьюрировалась, большинство изданий относило ее к категории TR-игр. Вид от третьего лица волшебным образом действовал на зрителей. К тому же и перестрелки постоянные. Клон Лариски, однозначно. На деле все оказалось совсем не так. Во-первых, есть еще и вид от первого лица (спасибо движку). Правда, на мой взгляд, он не совсем удобен, а камера при third person ведет себя довольно смиренно и крайне редко выбирает неудачные позиции. Во-вторых, Outcast все-таки больше ад-



венчура, нежели экшн. Здесь нельзя просто беспорядочно палить во все стороны, уничтожая все живое. В этом случае вы просто потеряете доверие жителей, и ни один из них не захочет говорить с вами. А разговоры, повторюсь, очень важны. При всеобщем уважении вам станет легче жить: люди будут дарить вам всякие полезные вещи, местный умелец снизит цену на боеприпасы, а кто-нибудь очень смелый даже может попытаться заслонить вашего героя от вражеского выстрела. Если вас это разочаровывает – отложите игру, пока не поздно, и сверните... да вон хотя бы к Return To Na-Pali.



Максимум из минимума

Я зауважал Outcast уже тогда, когда узнал о его полном неприятии графических акселераторов. Игра не поддерживает их в принципе. И не было бы в этом ничего хорошего, если бы графика осталась на самом низком уровне. Но благодаря воксельной технологии этот самый уровень превзошел все мои ожидания. Список всех эффектов, которые разработчики изумились вписать в игру, настолько велик, что просто поражаешься. Я сначала и не поверил во все эти Bump-Mapping, Mip-Mapping, Anti-Aliasing и Bilinear Filtering (это только самые запомнившиеся), пока не убедился на практике. Есть, конечно, и оборотная сторона медали. Как ни крути, а разрешение выставляется лишь 512x384 (хотя, если поставить Framed, 640x480 наберется, но в таком маленьком окошечке, что даже какое-то отвращение появляется), и для того чтобы в нем играть, необходим очень приличный процессор. Но он ведь стоит того, правда?

И еще один большой плюс – это музыка. Ради 60 минут в исполнении Московского Симфонического Оркестра под руководством Ленни Мура, пожалуй, стоит отключить звуки (штука ли, 24 голоса в хоре!). Хотя и они очень и очень правдоподобны и создают нужную атмосферу: завывания ветра, всплески воды, шум голосов на базаре (с поддержкой EAX, как никак).

Резюме

Я серьезно считаю, что разработчиков, делающих красивые игры с использованием минимума технологий, а не гонящихся за последними новшествами, превращающими игровую индустрию чуть ли ни в кино, надо награждать. Много, крупно и пожизненно. Потому что их творения действительно бессмертны, в отличие от тех, кто будет повержен своими же собратьями в борьбе за очередные кадры в секунду. Да здравствует Appear, и Outcast пророк ее!

PC HANGAR

материал предоставлен сайтом «Absolute Games»



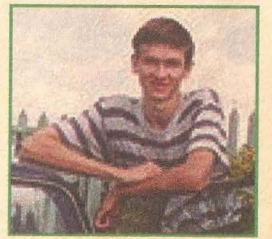
Убил кота. От него остались кости, зубы и полушубок...

Из локализованной пиратами немецкой версии

Жанр: turn-based strategy ♦ Издатель: Бука ♦ Разработчик: Sirtech ♦ Требования к компьютеру: минимум Pentium 133, 16Mb RAM; рекомендуется Pentium 166, 32Mb ♦ Multiplayer: нет ♦ Интернет: <http://www.buka.ru/>

JAGGED ALLIANCE 2 АГОНИЯ ВЛАСТИ

М и х а и л
КАЛИНЧЕНКОВ



9.0

Дела давними- нувших дней

Многие монстры игровой индустрии склонны считать появление первого Альянса началом новой эпохи, своего рода отрывом от линии X-Com. Может, так оно и есть. Нам, простым людям, это неизвестно. В любом случае, тогда, несколько лет назад, обширный стратегический мир был потрясен до самых мозгов костей. К служению международному культу JA было привлечено сумасшедшее количество человекоподобных (а как еще было называть этих существ со щетиной недельной давности и глазами, опухшими от беспробудного игрового пьянства?) от мала до велика, по всему земному шару (а то и за его пределами). Люди обменивались характеристиками своих зубов, вскормленных на поле брани, ставили рекорды выживаемости в условиях круглосуточной борьбы с врагом без еды и сна, короче, отрывались по полной программе. Да что там говорить! И сам я грешил частыми прогулами первых уроков из-за хронического недосыпа, каждый раз клятвенно обещая самому себе не сидеть за компьютером допоздна. Напрасный труд. Игра ослепляла и одурманивала в прямом смысле этих жутких слов. Нынешнему поколению геймеров, возможно, будет тяжело понять, в чем же заключалась привлекательность того бесценного творения, но бывалые знают – это была их мечта. Воплотившаяся в жизнь.

Скромное продолжение – Deadly Games – имело и скромный успех. Да, мультиплеер, да, редактор карт, но все это не дотягивало до нового уровня. Уровня, которого требовала армия откормленных и ошалелых поклонников. Наступило долгое затишье... Все знали, что вторая часть будет, но никто не имел понятия, когда. SirTech и охотно давали интервью, выкладывали противоречивую информацию на сайте и иногда одаривали нас какими-нибудь вкусностями. А попутно шел активный поиск издателя. Не мудрено, что обалдевшие от ожидания фанаты буквально набросились на появившуюся немецкую версию, хотя большинство вообще не рублило в заморском языке. Просто ни бум-бум (зато сколько же после этого его полубили!). Впрочем, черт с ней. Пусть педантичные немцы играют в свое, а на нашей улице другой праздник: в окно заглянул самый что ни на есть родной Jagged Alliance 2 – «Агония власти». Почти русская игра.

Почем жизнь?

Скажите, ну куда податься человеку, который прекрасно владеет всеми (или большинством) видами оружия, отлично боится, своего рода Рэмбо в миниатюре? Совершенно верно, только на рынок. На тот самый, где продают свою жизнь люди, обожающие приключения. Воины, которым все равно, на чьей стороне сражаться, лишь бы платили. Звери, убивающие ради денег. Несчастные, когда-то переигравшие в «Зарницу». Список можно продолжать бесконечно, ясно одно – сей супермаркет пользуется популярностью среди тех, кому кто-то серьезно и настойчиво мешает. Хотите пример? Всегда пожалуйста.

...Арулько. Маленькая страна, раздираемая внутренними конфликтами. С одной стороны, королева-диктатор Дейдранна, эксплуатирующая своих подданных с жестокостью садиста-рабовладельца и превратившая некогда цветущий край в военную машину. С другой – повстанец Мигель без какой-либо программы, зато с горсткой отчаянных ребят, готовых умереть за свою родину. За идеал, понимаешь ли. Есть еще третья, и отнюдь не лишняя сторона. Это те самые вольные стрелки, которых нанял бывший король, выживший во всевозможных передерягах и жаждущий вернуть себе трон. Заварушка, достойная Голливуда. Вы еще не поняли, какова ваша роль? Нет? Ввожу в курс дела.

На посту тамана

Именно вам придется командовать теми головорезами, которых вы наймете от имени короля (но не всегда на его деньги). Охотно верю, что некоторые ни за какие коврижки не полезли бы в это пекло, но такова сюжетная линия. Кстати, себя в любом случае придется «создавать», отве-



чая на провокационные вопросы, подгоняя некоторые характеристики в соответствие с реальностью, подыскивая похожую физиономию и голос (последних почему-то всего три, и они явно не охватывают весь спектр желаний). Через некоторое время компьютер выдаст вам анализ новоиспеченной личности, основанный на ответах. Не исключено, что ваша позиция неприятия этой авантюры в очень серьезной форме отразится и на виртуальном двойнике. Впрочем, всегда приятно видеть себя, любимого, в самой гуще схватки, да еще и таким героем на белом коне, карающей десницей поражающего все и вся вокруг.

Но, как гласит изреченная народом мудрость, один в поле не воин. Верно с любых точек зрения. Настала пора... нет, здесь надо кое-что пояснить. Все ваши операции (не боевые) совершаются с помощью ноутбука. Забавно, компьютер в компьютере. Процессы найма, покупки, страховки – все это происходит в игровом Интернете, а результат наблюдается уже непосредственно на потенциальном поле боя. Вместе с переносным компом вы получите e-mail, куда регулярно будут приходить довольно интересные и содержательные письма (непрерывно почитайте отчет от Арулько), журнал, где хранятся все мало-мальски важные для продвижения по игре заметки, и картотеку своих наемников – там содержится самая детальная информация, вплоть до количества убитых под вашим руководством и процента попадания в цель. Кстати, о наемниках...

Старые знакомые

В начале у вас есть возможность связаться лишь с одной организацией, продающей изголовавшиеся по войне души, – А.И.М. Кадры там, конечно, блестящие, все как на подбор костоломы, душегубы и просто хорошие люди. Но и цены, сами понимаете. Безусловно, можно вместо одного, но очень опытного бойца купить трех, но, мягко говоря, молокососов, да кому от этого станет легче? Вам решать (надеюсь, понятно, что за себя платить не надо?). В дальнейшем откроется еще одна контора – M.E.R.C., но это всего лишь грязный ларек против великолепного бутика А.И.М. Да, 150 баксов в день – очень дешево, но, повторяю еще раз, никогда не гонитесь за дешевизной. На кону жизнь,



как никак. И обязательно просматривайте весь список доступных наемников. Среди них попадаются весьма знакомые индивидуумы, например, неподражаемый Иван, «майор Советской Армии» :).

Все убивцы – сугубо индивидуальные личности, обладающие уникальными особенностями и качествами. Кто-то признанный лидер, а кому-то слава блестящего руководителя до лампочки, он просто классно мечет ножи. При борьбе подопечных, на мой взгляд заядлого охотника за диктаторами, стоит обращать пристальное внимание на меткость. Как ни крути, а без нее в игре никуда не деться, ибо основной способ решения большинства проблем – силовой. А значит, дуэльный принцип «кто раньше стреляет, да еще и попадает в цель – всегда в выигрыше» работает на полную катушку. Конечно, стоит поглядывать и на мудрость, и на силу, и на прочие характеристики. Где-нибудь да пригодятся. В бою эти ребята показывают свой характер, постоянно давая свою оценку происходящим событиям, иногда довольно забавную. А еще они любят разговаривать с вами. Когда я услышал, как один боец (имя не разглашается исключительно в соответствии с этикой морали) называет врагов чебурашками, а меня – Деревяшкиным, я целых двадцать минут был не в состоянии отразить начавшуюся атаку безудержного смеха. Все-таки не такие уж они и бездушные, как некоторые думают. Вон чего откльавают. Естественно, раз они такие личности, то как и все люди, устают (например, от постоянного бега, о чем не преминут сообщить в довольно грубой форме); хотят спать (если вы сами не уложите их в кровать, они просто свалятся прямо во время боя); испытывают страх и, как ни странно, истекают кровью. В игре имеется проработанная модель повреждений, благодаря которой персонаж может получить ранение в голову, торс или ноги. Бывает,

что боец умирает после первого же ранения, бывает – теряет сознание, а то и вовсе остается в строю, только начинает хуже стрелять. Лечение проходит с применением народного метода – аптечки. Результаты отмечаются на статистической полоске здоровья: красный – здоров, розовый – в бинтах, желтый – ранен. Как видите, следить за ними надо, как за маленькими. Холить и лелеять.

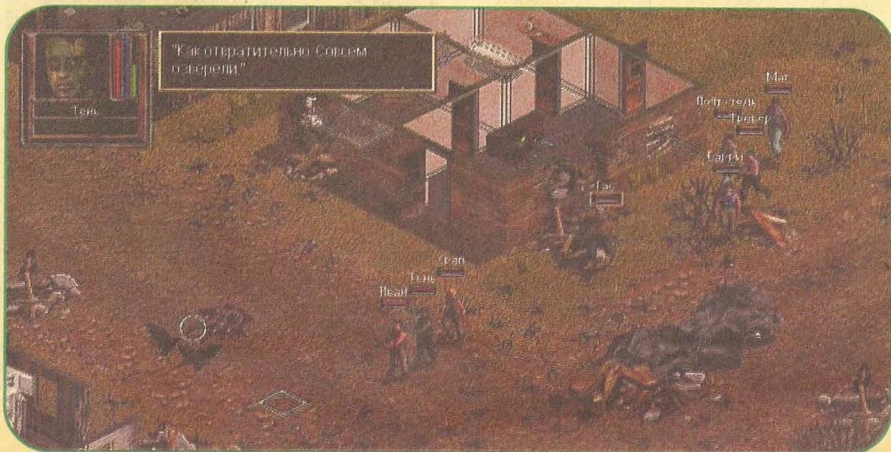
Арсенал моей мечты

Больше всего в играх я люблю реальное вооружение. Неважно, техника это или просто огнестрельное оружие. Главное, что реальное, с характеристиками, как есть на самом деле, да еще и с приложенным кратким описанием. Именно поэтому я увлекся забытыми многими Soldiers at War, открыв для себя классную игру, именно поэтому JA2 получил в моей картотеке еще один плюсики (пора завести новую карточку...). Братцы, чего здесь только нет! Перечислять и приводить примеры, наверное, бессмысленно... но я не удержусь от такого соблазна.

По вполне понятным причинам каждый нанятый наемник желает придти к вам со своим оружием. То, что он любит, то, с чем в дальнейшем собирается отстаивать идеалы нового хозяина. Но, как это и должно быть, боеприпасы не бесконечны (что у нас, что у врага), плюс к этому оружие обладает потрясающим по своему безобразию свойством заклиниваться и ломаться в самые неподходящие моменты. К счастью, после захвата одного из аэродромов (а их в Арулько, к сожалению, всего два) вы получаете возможность затариваться амуницией в Интернет-магазинчике некоего Бобби Рэя. В целом, выбор у него небогат.

Основной товар – патроны любой модификации, со смещенным центром, разрывные, короче, бери – не хочу; ну а пистолеты в скором времени становятся уже не нужны (хотя я со своей командирской «Береттой» так и не расстался). Обратите внимание на то, что при доставке заказанного оружия местный паренек Пабло неожиданно приворовывает, наживаясь на наших денюжках... я вот думаю, может пристрелить его? Гм... так вот, на основании скудного выбора этого магазинчика приходится делать вывод – нужно тщательно обшаривать трупы врагов, стараясь не думать о мародерской направленности такого деяния. Здесь, кстати, возникает интересный нюанс. Генератор JA2 случайным образом у некоторых врагов оставляет какие-то предметы, а у некоторых – нет. Многие считают, что это сделано в целях усложнения прохождения. А где же логика? Только что этот урод папил в меня из «Ремингтона» с такой яростью, что я еле уполз за ближайшее дерево, а теперь он лежит бездыханным и в руках у него ничего нет... неправильный подход. В тех же Soldiers at War оружие оставалось у всех убитых, но я бы не сказал, что от этого становилось легче играть. Конечно, если после каждой перестрелки рядом с трупом будет валяться гранатомет... Ну да ладно, это все мелочи. Значит, говорю, патроны и новое оружие придется собирать на поле боя. И то с большим отрядом это не всегда спасает. При крупных столкновениях из всех стволов выплывает такое количество свинца, что для заполнения пробелов в магазинах требуется ой как много времени.

Возможные модификации оружия превышают все мыслимые и немыслимые пределы (а если еще в начале и специальный пункт «Сотни пистолетов» отметить...). Глоки, Хеклер унд Кохи, родные Калаша и убойные FN-FAL... все путается в голове, сворачивается в одну большую кашу из цифр, процентов и калибров... Торжество безумия, не иначе. Кстати, можно смодифицировать что-нибудь и самому. Например, берем винтовку, оптический прицел и клейкую ленту. Дальнейшие действия понятны? А вообще, не одним огнестрельным оружием добывается пропитание. Вон коллега Дмитрий, подаренный мне лучшим другом Мигелем (не пойму только, зачем ему «пришили» грузинский акцент?), прямо-таки кудесник по части метания ножей, все-



#1(1)АВГУСТ1999



го один раз на моей памяти промахнулся. Жаль, последний. Вечная ему. Еще можно орудовать взрывчаткой, но это дело трудоемкое и хлопотное. Хотя... на вкус и цвет товарищей нет. Так что пока предлагаю покинуть гардеробный отдел и пройти на сцену.

Почтиродная земля

Для нас Арулюк — это огромная карта с кучей секторов. Несколько городов, которые, само собой, нужно освободить, и несколько шахт, которые необходимо захватить — точнее, договориться с местными рабочими. Обычно они весьма стоворчивы; правда, в случае, если вы выберете не реалистичный, а фантастичный тип игры, то придется еще и выпроваживать из шахт разных гадских монстров. Зачем это нужно, непонятно, ведь Fallout уже есть, дали бы хоть с нормальными людьми повоевать. Мораль? Самая что ни на есть высокая. Жители с радостью (ее легко определить — возле каждого города на карте будет указан уровень лояльности) встречают освободителей, прошедших через тяжелые бои за их свободу, а шахты дружно начинают приносить доход. Очень солидный доход. Одно омрачает картину всеобщего ликования — регулярные войска королевы. Ее, конечно, можно понять, пришли какие-то самозванцы, убивают ее людей, отбирают ее деньги, что за беспредел? А наш отряд, между прочим, не резиновый, и разорваться



между всеми населенными пунктами и шахтами никак не получается. Но выход, как всегда, есть. И находится он, как ни парадоксально, в нашей (русской) истории. Мина и Пожарского помните? Как они ополчение организовывали? Вот и нам придется заняться тем же самым. Было бы неплохо, если бы у одного из членов отряда имелась тяга к тренерской деятельности. Такого бесценного товарища запросто можно оставить в городе готовить защитников, так что через некоторое время, если никто не будет беспокоить, можно получить хорошую подмогу в тылу.

Что еще умеют наши сорвиголовы? Например, заниматься профессиональным лечением. Если у кого-нибудь невероятно большое число в графе медицина, ему на роду написано вынимать пули и перевязывать раны. Не упустите шанс сохранить некоторые конечности. Еще наемники могут тренировать друг друга. Как бы набираться опыта у товарища. Очень продуктивный способ, поскольку, так сказать, располагает к духовной близости в отряде (а ведь некоторые солдаты просто ненавидят своих однополчан, о чем недвусмысленно написано в их досье). Еще одно полезное умение — страсть к механике. Никакая поломка оружия в таком случае уже не страшна.

Конечно, в нашем распоряжении может быть и не один отряд. При некотором везении можно провести блестящую операцию в духе Rainbow 6, типа взятия противника в клещи. К примеру, вам нужно атаковать город со всех сторон. Нет ничего проще. Размещаете по одному отряду с каждой стороны и одновременно начинаете штурм. Противник явно не ждет такого подлого вторжения. Вообще, я не могу сказать, что вражеский AI страшно вумный. Да, он использует рельеф, прячется за деревьями и домами, стреляет в окна и грамотно взаимодействует со своими. Но это, вообще-то, стандарт. А там, где действительно требуется смекалка, компьютер блестяще демонстрирует ее отсутствие. Вот подобрал отличный пример: я засел в одном из домов, расположившись прямо напротив входной двери. Что вы думаете? Безумная «железяка», вместо того чтобы пристрелить меня через открытую дверь издали, упорно шла напролом и получала свою долю смертельного металла. Приятно, конечно, но мы



же не в поддавки играем.

Ну а в целом вся наша жизнь представляет жутко ядовитую смесь из постоянной бойни и выполнения квестов, также заключающимися в повсеместном уничтожении несправедливо живущих. Только не думайте, что кроме нас и врагов больше никого в округе не наблюдается. Жители тоже живут своей жизнью, занимаются своими делами (наверное) и просто путаются под ногами, изредка попадая под шальные пули (черт, я спугнул его с тем парнем, что палил в меня из винтовки...). При стрельбе выбегают на улицу, падают на землю, всячески выражая свое поклонение гостям. Или они просто испугались? С теми, кто играет какую-либо роль в сюжете, можно поговорить, причем сам треп можно вести несколькими способами. Дружески уговаривать, угрожать, сказать правду в глаза... все зависит от внешнего вида собеседника, лидерства наемника и цели, которой вы стремитесь достигнуть. Я иногда так переусердствую, что со мной уже не хотят общаться. Наверное, я слишком прямолинейный человек.

Вообще, мир JA2 выглядит по-живому. Допустим, если вы вернетесь на место побоища через пару деньков, то обнаружите полуразложившиеся трупы (об аромате которых не преминут сообщить ваши шутники-затейники), ворон, копошащихся в падали, в общем, совершенно нормальную картину. Мелочь, а производит впечатление.

Разговор с любопытным

Вот тут кто-то стучится ко мне в дверь, мешая слаженному повествованию. Что? Спрашивает про графику? Товарис! Какая графика! Я в засаду попал, патроны заканчиваются, а вы говорите... Есть ролики, но это вам не FMV. Ура, попал! Да, изометрия, очень приятно все выглядит. Персонажи, окружающая природа, оружие, предметы (перечисление переходит в захлебывающиеся от радости звуки, похожие на «бу-бу» маленького ребенка)... прорисованы до мельчайших подробностей, видны даже книги на полочках в доме. Страсть к мелочам всегда помогала разработчикам приобрести лишнюю сотню тысяч фанатов (не переборчили?), обожающих мелочную реалистичность... нет, реалистичные мелочи. Вам это нравится? Чтооо? Акселератор??? Стража, гоните его в шею. Ишь какой нахал. Он бы меня еще про EAX спросил... Хотя, звуки в игре, конечно, на высоте. Особенно радуют выстрелы, такие разные для каждого вида оружия, и крики. А что еще надо для военной игрушки? Музыка, правда, не тянет на уровень Commandos (а те марши я считаю образцом великолепно сделанной работы композитора), но и не раздражает перелонки. Играет и играет. Местами даже в тему. Ну, убог? Ладно, пошли резаться дальше.

Судушел...

...играть. Приговор не вынесен, да и надо ли это? Достаточно сказать, что игра, которую мы все ждали, не только оправдала долгие месяцы мечтаний, но и дала огромную фору всему тому, что поклонники представляли в голубых мечтах. Если человек сидит за компьютером и говорит себе: «Ну вот еще один ход, все, этот — последний, все — иду спать, уже сплю, вот только сейчас пристрелю этого гада...», а утром с красными точками перед глазами, так и не поспав, уходит на работу (если уходит) — разве это не показатель успеха игры? Разве это не значит, что у нас в доме появился новый наркотик, пусть и убивающий все инстинкты, кроме самосохранения, но все же такой сладостно-манящий, чертовски неизмеримый по своей игривости, интересности, привлекательности и умопомрачительности? Пусть остальные считают фрази, настроенные за единицу времени, пусть строят свои сим-города и обмениваются фотографиями с девушкой из далекой Папуа-Новой Гвинеи... Пусть. Сегодня мы играем в Jagged Alliance 2, а значит, еще долгие месяцы мы будем самыми счастливыми людьми на свете. Это — НАША ИГРА.

P.S.

Раз уж осматривали мы русскую версию, то надо оценить и усилия тех, кто ее сделал (поклон в сторону «Буки»). Претензий практически нет. Перевод весьма неплох (разве что местами вклинивается русский фольклор), откровенных фактических ляпов замечено не было. Противопоказаний для покупки локализованного варианта от врача не поступало. Гриф «Разрешено» имеется. Надо ли мне вам говорить, что делать?

PCHANGAR

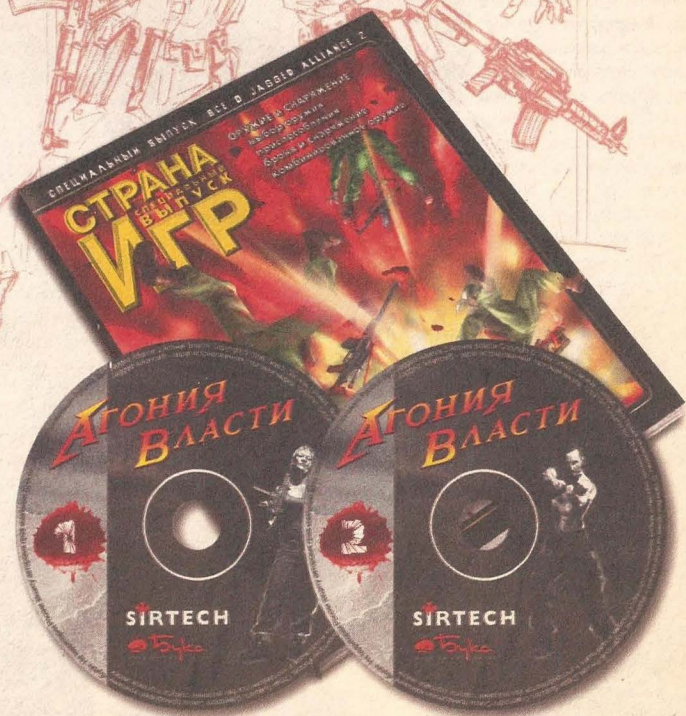
материал предоставлен сайтом «Absolute Games»

ВНИМАНИЕ! В ПРОДАЖЕ С ИЮЛЯ 1999

ВНИМАНИЕ! КОНКУРС

ВПЕРВЫЕ!

часть тиража спецвыпуска будет укомплектована полной версией игры на 2-х CD-ROM



JAGGED ALLIANCE 2 — культовая игра для фанатов пошаговых стратегий

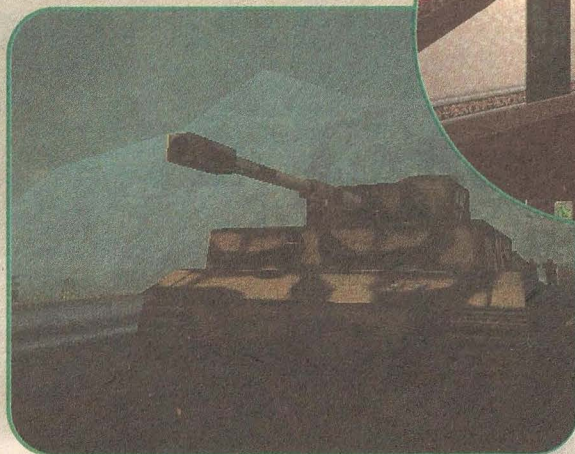
Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР», полностью посвященный JAGGED ALLIANCE 2

HIDDEN & DANGEROUS

АНДРЕЙ ШЕВЧЕНКО



Жанр: 3D-action/tactics ◆ Издатель: Take 2 Interactive ◆ Разработчик: Illusion Softworks ◆ Требования к компьютеру: минимум Pentium 233, 32Mb RAM, 3D accelerator; рекомендуется P2-300, 64Mb RAM, 3D accelerator ◆ Multiplayer: modem, LAN, Internet... ◆ Интернет: <http://www.illusionsoftworks.com>



9.0

Европаломит — гнется Запад

Нравится мне, что наконец-то восточноевропейские разработчики (среди коих, кстати, и наши затесались) решили пробовать себе дорогу на западный игровой Олимп. Поляки, испанцы, англичане (ну эти уже давно...), а теперь еще и чехи. Да-да, именно чешскую игру я сейчас и буду расписывать. Только не переворачивайте после этих строк страницу журнала. Посмотрите на рейтинг и вы увидите весьма забавную циферку: **9 баллов**. То бишь без пяти минут абсолютный хит. Вы спросите: «Как такое могло случиться?! Чехи — и хит!».

Да-да-да. Именно чехи и именно хит. Самый что ни на есть абсолютный. Вы будете смеяться, но **Hidden & Dangerous** — это первая работа команды Illusion Softworks. Неплохо для первого раза? Правда, история повторяется. Помните, испанская компания Pyro Studios тоже сделала своим первенцем **Commandos**, и он мгновенно стал хитом прошлого года. Причем тут **Commandos**? Да притом, что с некоторой натяжкой **H&D** можно назвать командос-в-3D. Мы вновь имеем тактический симулятор малой группы спецназовцев. Действие происходит во время Второй Мировой войны. Достаточно параллелей, не правда ли? А еще можно добавить сюда похожестя на **Rainbow 6**, **SpecOps** и **Delta Force**. В **Hidden & Dangerous** все это смешано не просто так, а в самых лучших пропорциях. Но обо всем по порядку.

DejaVu

Вторая Мировая. 1943 год. Переломный. Британское командование, наконец, решило использовать свои элитные

подразделения SAS (Special Air Service) против германских войск. SAS состоят из настоящих специалистов военного дела. Это не рядовые из тыла, не хлопкие новички — это профессионалы, для которых убийство также естественно, как и утренний кофе в постель/чашку. А когда это убийство еще и оправдывается благородными целями... Итак, вы будете управлять небольшим отрядом командос, которые вместе с вами пройдут аж до мая 1945 года, когда Германия благополучно капитулирует. **Hidden & Dangerous** разделена на 6 кампаний, в каждой из которых необходимо выполнить ряд миссий (всего их 23), объединенных общим сюжетом. Чехословакия, Германия, Италия — именно в этих странах вы проверите свои тактические навыки. Естественно, сложность в игре нарастает от миссии к миссии, но даже на первом уровне вы встретите необычайно жесткое сопротивление. Ну, вы ведь не дрова сюда пришли колоть? Фрицы покажут вам, насколько они умнее, сильнее и проворнее террористов из **Rainbow 6**...

40/8/4

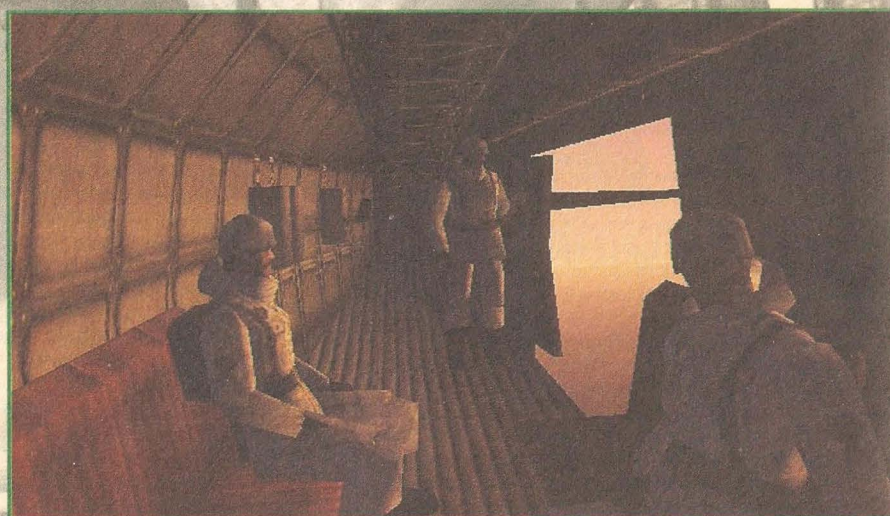
Перед тем как ринуться в бой, вам необходимо собрать свою команду. Этот момент в **H&D** очень напоминает **Rainbow 6**, но здесь он реализован гораздо удобнее и понятней.

Итак, у вас имеется гарнизон из 40 потенциальных рекрутов. 8 из них могут попасть в вашу команду и даже остаться в живых, но лишь четверых вы можете брать с собой в каждую миссию, остальным придется отдыхать «на базе». Отсюда и формула 40/8/4. Восемь человек даются вам на каждую кампанию. Пополнить резерв можно будет только по прохождении очередной из них, и если вы растеряете почти всех своих солдат уже на первых миссиях, то можете смело доставать пистолет и пускать пулю в рот — четверка нужна практически на каждом задании.

Каждый солдат обладает набором из пяти умений (точность стрельбы, скорость реакции, умение скрываться, сила и выносливость) и краткой характеристикой. Умения выражены в процентах и имеют склонность расти от миссии к миссии. К концу игры у вас будет отряд из 1-8 костоломов, ударом кулака убивающих белку в глаз на расстоянии в 800 метров. Причем белка упорно не будет этого замечать.

Для тех, кому лень выбирать бойцов самому, разработчики специально придумали кнопку «Auto Set up», кото-

рую в игру море оружия и прочего инвентаря. Причем не абы какого, а самого настоящего, можно даже сказать, исторического. Смотрите сами: четыре ручных пулемета (все на сошках), три автомата (английский Sten и два немецких — MP40 и MP44), две снайперских винтовки (MK4 и K98), одна винтовка M41, пистолет Colt 1911, фаустпатрон, американская базука, два вида гранат (английская осколочная и немецкая на длинной ручке), три вида мин (противотанковая, противопехотная и с часовым механизмом), бинокль,

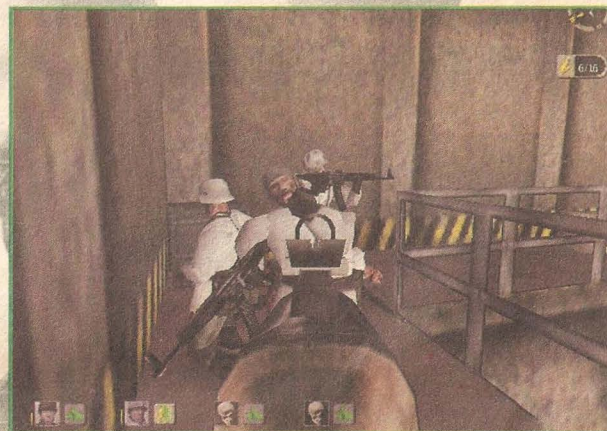
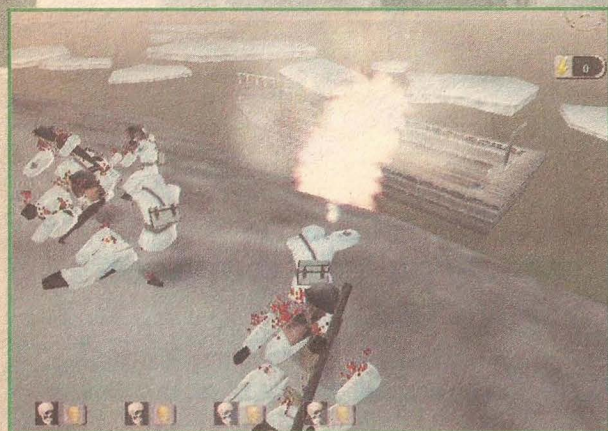


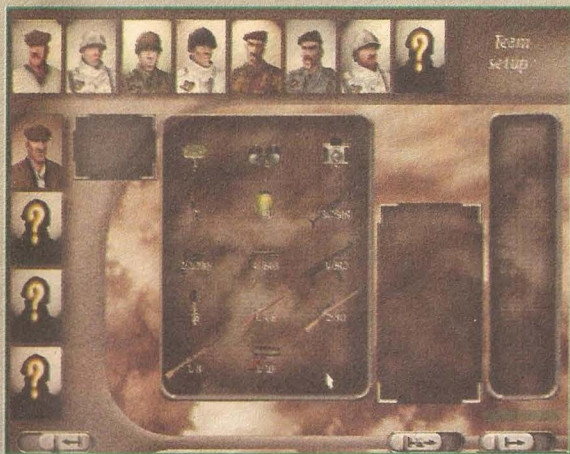
рая, следуя только ей ведомым правилам, сама собирает неплохой отрядик. К слову сказать, данная автоматика будет преследовать вас на всем пути набора и экипировки солдат. Очень удобная штука, избавляющая вас от большей части ручной работы.

Самоубийцы завербованы, пора их комплектовать. Обмундирование, мины, автоматы, пистолеты и прочее — без всего этого на войне как-то неудобно даже. Чехи влихнули

нож с глушителем, сигнальный пистолет (помогает ночами)... Не слабо? Это еще не все! По ходу игры вам будут попадаться, а иногда и выдаваться униформа, ключи, радиомаяки и прочие столь же нужные вещи.

Обобрав склад амуниции, направляйтесь на уже финальную экипировку отряда, которую придется производить перед каждой миссией: топчете Auto Set up, а затем добавляйте бойцам причиталды по своему разумению. На-





дею, вы и сами догадаетесь, что снайперское ружье лучше вручить индивиду с высоким показателем «меткость стрельбы», а на самого выносливого водрузить пару базук и фауст. Тут реализм немного подкачал, конечно. Все оружие солдаты прячут за пазухой, что не есть совсем похоже на правду. Ну да ладно, реализм встретит вас...

В бою

После отлично сделанного брифинга (они во всех миссиях такие подробные и трюмерные) вы, собственно, и останетесь наедине со своим заданием и четырьмя бойцами. Вы можете свободно переключаться между всеми вашими командос, выбирая вид как от третьего лица, так и от первого. Бегать удобнее всего а-ля Лара Крофт, а вот производить разрешенный лицензией отстрел фашистов лучше из 1st-person view – так оно сподручнее и точнее, хотя некоторые виды оружия загромождают полезную площадь экрана.

Ваши солдаты умеют ходить, красться, бегать, ползать, садиться, ложиться, перекатываться и т.д. – короче, полный комплекс упражнений, которых так не хватало Rainbow 6. Жаль, что нельзя плюхаться на пузо во время бега, приходится сперва останавливаться. А ведь для нормального солдата прогулка по открытому пространству может стать смертельно опасной – даже на первом уровне вас встретит несколько вражеских снайперов, а дальше пойдут и стационарные вышки, и танки... Так что придется вам ползать по матушке-земле, да вприядку перебегать от камня к камню.

Если вы привыкли к тихой войне в Commandos и Rainbow 6, где глушители были делом само собой разумеющимся, то старый опыт вам не поможет. Единственное бесшумное оружие в Hidden & Dangerous – это нож. Только им можно тихо и нежно проткнуть сердце часового, а тот даже и не пикнет. А вот снайперская винтовка шумит не хуже автомата – немцы сразу начинают бегать и стрелять по первому шевельнувшемуся кусту.

Кроме вражеской пули причиной гибели бойца могут стать «естественные» явления. Падать с большой высоты чревато: всего несколько метров – и ваш подчиненный ломает себе позвоночник. И поплавать вам не удастся – обмундирование тянет ко дну. Бойца легко может раздавить броневик, танк или поезд. Словом, на войне как на войне.

Впрочем, и вам иногда будет предоставляться возможность покататься на различной вражеской технике: танках, бронетранспортерах, мотоциклах с колясками... Иногда это критично для выполнения задания. А задания вполне разнообразны: тут вам и саботажные действия, и освобождение пленных, и похищение высших германских военных чинов, и тотальные операции по зачистке местности – короче, полный набор для любителей партизанской войны. Отдельного внимания заслуживают ночные миссии, когда только прожектора освещают территорию, и ваш отряд чувствует себя весьма уютно, в отличие от ждущих пули фрицев. А если расстрелять прожектора, то можно начать новую «Ночь длинных ножей». Но главный шедевр H&D – миссия по краже крипто-машин «Энигма» с тонущего немецкого крейсера. Ответственно заявляю, что подобного пока нигде не было – целый корабль симитирован настолько правдоподобно, что, бегая по накренившейся палубе, не можешь отказать себе в удовольствии поглядеть по сторонам...

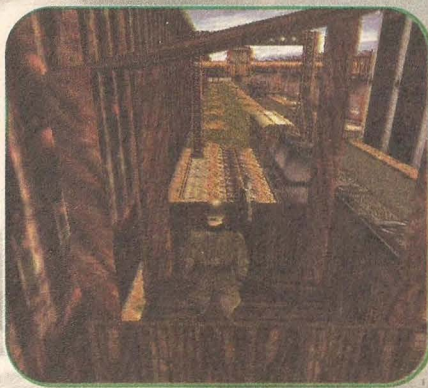
Поскольку убийство – единственный способ выжить, то вам часто придется пользоваться не только ножом, но и более действенными средствами убеждения врага в том, что он не прав. Снайперская винтовка в руках профессионала способна расквасить не одну голову. Весьма неслабый зомб на оптический прицел позволяет целиться очень точно и не тратить на жертву больше одной пули. Автоматы хороши для стрельбы по площадям, так же как и пулеметы, но последние можно использовать только лежа – силенок ваших командос не хватает на стрельбу от пояса. Гранаты отлично справляются с группами врага (их просто на куски разрывает), ну а фауст-

патроны и базуки идеальны для уничтожения бронетехники. Но нож – нож должен стать вашим самым лучшим другом! Тревога – это лишнее.

Боеприпасы к вашему оружию не бесконечны, поэтому не забывайте обыскивать трупы. Какое же это мародерство, если с простого солдата запросто можно утащить пару гранат и сотню патронов к MP40! Кстати, очень меня порадовал реализм в этой части игры. У немцев тоже не бесконечный боезапас! Их вполне можно оставить с пустыми руками, спрятавшись за камнем и заставляя расстрелять поднятую на палке каску. :)

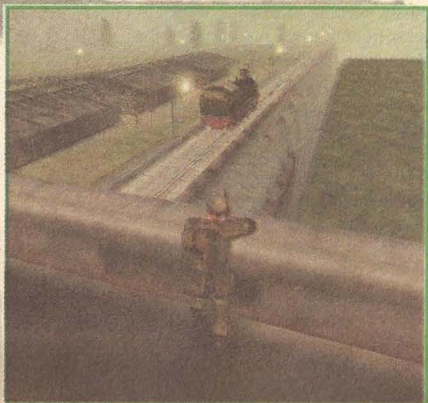
Мы плавно перешли к вопросу, который можно назвать главным в играх такого рода. Искусственный интеллект. Он силен, особенно у ваших соратников. Оставленные без вашего чуткого руководства, они ведут себя почти как настоящие люди – прикрывают друг друга, передвигаются перебежками, по возможности стреляют первыми (если вы не приказали им не открывать огня)... Очень забавно бывает дать вашим людям точку назначения, а потом наблюдать, как слаженно они к ней продвигаются. Обалденное зрелище. Интеллект фашистов, конечно, попроще, но и тут вам не дадут жить спокойно. Они умеют прятаться в укрытиях, ложиться при массированном обстреле и убежать от гранат – почти как живые люди, только иногда чересчур храбрые.

Успех каждой миссии целиком зависит от слаженных действий вашей команды. Все можно (и нужно) расписать буквально по секундам. Делается это в любой момент боя после нажатия пробела.



Тактика

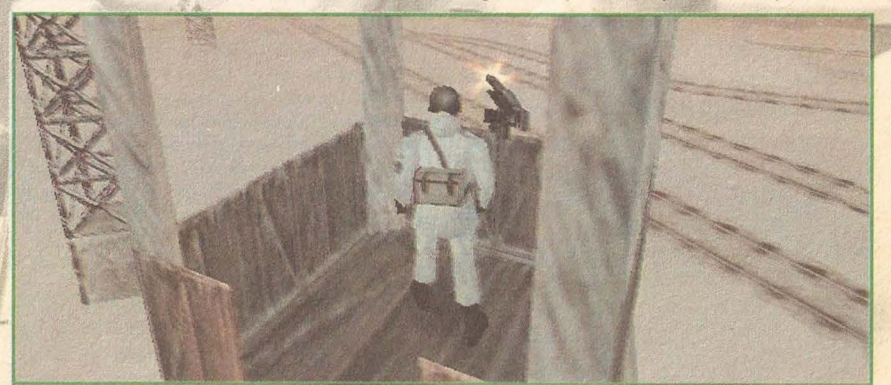
В отличие от того же Rainbow 6, где операцию можно было спланировать только ДО миссии, в Hidden & Dangerous вы в любой момент можете раздать своим подчиненным ценные указания, планируя их действия на много шагов вперед. Например, можно расставить командос около дверей одной комнаты и приказывать им ждать сигнала к атаке. После вашего окрика все они в одну секунду ворвутся в комнату и уничтожат тех, кто решил там спрятаться. Только не стоит забывать, что кричите вы не особо громко, поэтому ваши люди могут и не услышать.



Начиная примерно с середины игры, правильное тактическое планирование – залог успеха операции. Вы будете не один раз перерисовывать пути следования отряда по вражеской территории, поскольку каждая миссия имеет далеко не один способ прохождения. И в этом H&D далеко обошел всех своих спецназовских конкурентов.

Insanity

Именно так назвали чеки свой графический движок. И хотя сумасшедшими возможностями он не блещет (новомодных технологий навряд bump-mapping'a, full-screen-



antialiasing'a в нем нет), но зато имеет массу весьма заметных преимуществ. В частности, Insanity легко справляется с огромными открытыми пространствами, на которых и проходит большая часть игры. Зато в навороченных внутренних помещениях движок начинает слегка подтормаживать. Ну что поделать – или одно или другое...

Взрывы, разрываемые на части тела, горящие деревья (хотя до сих пор это перекрещенные картонки), дождь, снег, туман и прочее – все это есть в H&D, но не является чем-то особенным. Зато очень реалистично выглядит модель поврежденных у ваших и вражеских солдат. Вы не увидите двух одинаковых смертей. Падение тела обусловлено

точной попаданием пули, и при помощи скелетной анимации сцены ранения и гибели выглядят очень реалистично и эффектно. Разве что кровь после смерти не вытекает.

Интерфейс, в целом удобный, но лишен ряда недостатков, которые и не позволили поставить игре высшую оценку. Бесит невозможность быстро загрузить сохраненную игру. Вы только представьте себе, сохраниться во время боя можно, а вот для загрузки необходимо кликнуть мышкой аж восемь раз! Ну не бред ли? Да и саму процедуру подготовки к заданию можно было сделать более удобной и не напряженной. А так только «Auto set up» и спасает. В самой же игре имеется стандартная для 3D-shooter'ов раскладка клавиатуры, которую, слава Богу, можно в любой момент поменять. Тактическая карта, несмотря на свою трехмерность, сделана понятно, и трудностей при планировании боев не возникает.

Бравурный марш

Отличный звук! Просто отличный. Выстрелы, лай собак (они, кстати, вполне натурально бросаются на прутья клеток), стон гнущихся мачт на корабле – именно так и звучит война. Вас ни на секунду не оставляет ощущение реальности всего происходящего. К сожалению, игра не поддерживает современных стандартов 3D-звука, но и без них H&D живет. Просто живет. То же самое касается и музыки. Интерактивные военные мелодии (быстрые во время боя и тоскливые в ожидании гибели) просто не позволяют выключить саундтрек. Это, конечно же, не прибавляет реализма (представьте себе солдата в бою с наушниками), но однозначно создает атмосферу.

Междумордие

Вопреки стараниям разработчиков, multiplayer в игре не сможет стать соперником теперешнему лидеру среди спец-мульти-3D-action'ов – Delta Force. Ограничение на 4-х человек не позволит создавать мощные кланы, а проходить миссии в Cooperative хотя и забавно (например, в броневике каждый участник будет выполнять свою роль – один будет рулить, другой – стрелять и т.д.), но удовольствие это на один раз. Хотя попробовать deathmatch все-таки стоит, опять же ради того, чтобы сравнить мультиплеер с Rainbow 6 или Delta Force.

Резюме

Ни в коем случае не проходите мимо Hidden & Dangerous. Она, конечно, чертовски сложна, иногда неп-

ривична, но уж точно стоит потраченного на нее времени. А концовка, в которой русские помнят не последним словом, заставляет вновь испытывать гордость за родную державу. H&D – настоящая находка для всех, кто любит пощекотать себе нервы и ненавидит жалкие проценты здоровья, так свойственные mainstream-shooter'am. Дашь реализм!

PC HANGAR

материал предоставлен сайтом «Absolute Games»

UNREAL MISSION PACK RETURN TO NA-PALI

В Я Ч Е С Л А В
НА ЗА Р О В

Жанр: 3D-action ◆ Издатель: GT Interactive ◆ Разработчик: Epic Megagames/Legend Entertainment Production
◆ Требования к компьютеру: P-200, 32 Mb RAM; рекомендуется: PIII-300, 64 Mb RAM, 3D-акселератор
◆ Multiplayer: Internet, LAN ◆ Интернет: <http://www.gtinteractive.com>

8.0

Возвращение в Нереальность

Unreal стал одним из ярчайших событий, произошедших в игровой индустрии примерно год назад. И пусть тот, кто скажет, что это не так, кинет в меня CGA-монитором или равноценной ему рессорой от трактора «Беларусь». Начиная с великолепного движка, который, по моему не слишком скромному мнению, является лучшим на сегодняшний день (дату подставьте сами), продолжая чудесными монстрами и средствами для их уничтожения и заканчивая общей атмосферой игры – все было замечательно в этом 3D-action-шедере, созданном в недрах Epic Games. И теперь, по-хорошему попросив ребят из Legend Entertainment помочь им в создании чего-нибудь новенького, тепленького, вкусненького, создатели Нереальности порадовали нас mission pack'ом, который назвался Return To Na-Pali.



И никуда, никуда не деться...

Помните, как многие часы уже реального времени уходило на то, чтобы вырваться со страшной планеты Na-Pali? И несмотря на все попытки жен и подруг вернуть нас из Нереальной Вселенной, мы все-таки смогли покинуть это космическое тело в спасательной шлюпке... Но недолго музыка играла, недолго геймер ликовал – корабль был подобран здоровым военным крейсером Vodega Bay, направляющимся на все ту же пресловутую Na-Pali. Разумеется, летели brave boys вояки не на пикник, а на сложное и опасное задание, как они говорили завхозам, затариваясь медицинским спиртом. Как

оказалось, помимо летающей тюрмы, из которой пытались сбежать все прогрессивное игровое человечество, на планету рухнул еще один космический корабль – Prometheus. И экипаж «Бодяги» теперь должен копаться в обломках «Прометей» и отыскивать данные о разработках супер-секретного оружия. Но после того как на подлете к Na-Pali военные наткнулись на дрейфующую шлюпку, в одной излеченной медицинской жидкостью голове родилась гениальная идея. Заключалась она в следующем: а на кой, извините, нам самим лезть на эту не слишком дружелюбную планету, в то время как туда можно направить большого специалиста по ней, то есть бежавшего зака. Щедрые солдафоны предложили два варианта. Согласно первому герою отправляется на Na-Pali, находит Prometheus, откапывает секретные материалы и вызывает спасателей с Vodega Bay, за что и получает полное прощение всех грехов, а также бочку варенья и корзину печенья в придачу. По второму варианту он должен пасть смертью храбрых, будучи вновь водворен в сырые застенки тюрмы. Подумав некоторое время, отважный боец выбрал бесплатную путевку на Планету, Где Терпят Крушения Все Корабли, и с головой бросился в омут новых приключений...

Вжик-вжик-вжик! Ктоичто нановенького?

Как и в любом нормальном mission pack'е, в Return To Na-Pali появились новые уровни, новые монстрообразные враги, новое оружие... Если говорить в количественных категориях, то это 12 уровней для одиночной игры (созданных в полном соответствии духу оригинального Unreal) и еще кучка для мультиплеера, 3 новых противника и 3 приспособления для их уничтожения. Плюс нововведения коснулись и самого многопользовательского режима. Обо всем этом и пойдет речь ниже...

Монстр. Страшный, но симпатичный

Unreal MP: Return To Na-Pali отличается от своего прародителя тремя новыми зверушками. Первой из них является Хищник. Он же Predator, он же Pack Hunter. Очень милое чудовище небольших размеров. Если вам посчастливится встретить Хищника одного, то, почуяв угрозу, он, словно степной тушкан, умчитсЯ в немыслимо красивую даль Unreal, только его и видели... Однако так повезти может лишь избранным, ведь Pack Hunters по одиночке практически не гуляют, а собираясь в стада, представляют серьезную угрозу: отлично взаимодействуя друг с другом, хищники могут растерзать кого угодно. И все их боится: ведь они – банда! – так бойтесь их и вы...

Еще одним новичком в мире Unreal стал Паучок, известный так же как Spinner или Spider. Сами разработчики называ-

ют эту душку помесью тарантула и скорпиона, однако для пушкого устрашения его не мешало бы скрестить с пылесосом «Тайфун» или бензопилой на батарейках «Дружба». Но следует отдать должное создателям, монстр и так получился весьма приличным. Тем более что Паук является очень опасным противником: на большой дистанции он использует мощные fireball, а в ближнем бою в ход идут когти и клыки. Вообще же подобных тварей лучше уничтожать сразу и изда-лека – целее будете и, возможно, избеете повстречаться с последним новым анти-героем в Unreal MP:

Return To Na-Pali.

Им стал морской пехотинец. Как и любой солдат, он не отличается умом и сообразительностью, которые, однако, с успехом компенсирует крепкой броней и эффективным оружием. Морпехи могут быть вооружены либо штурмовой винтовкой, либо гранатометом, входящими и в арсенал игрока. Вероятно, это позволяет им очень легко разгадывать тактику «хороших парней», что, в свою очередь, делает их весьма серьезными противниками.

Карты, деньги, две гранаты

По числу вновь прибывших монстров в Unreal MP: Return To Na-Pali были введены и новые орудия смертоубийства. Во-первых, это «боевая штурмовая винтовка», или Combat Assault Rifle (хотя было бы гораздо забавнее увидеть в боевике «мирное» оружие). Меня всегда удивляло, почему американцы называют самые натуральные автоматы винтовками? То же самое и здесь: CAR являет собой автомат обыкновенный космический, обладающий огромной скорострельностью. Из этого приспособления ужасно приятно поливать свинцом (или тем, из чего будут делать пули в будущем) толпы набегающих врагов... Разве что за боезапасом надо следить внимательно – иначе к концу путешествия по Na-Pali не получится устроить праздничный салют.

С выходом Unreal MP: Return To Na-Pali в Нереальной Вселенной появился любимый всеми Rocket Launcher (даже переводить не буду =). Данное приспособление обладает двумя режимами стрельбы. В первом игроки могут использовать ракетницу как настоящие супер-герои, не слишком утруждая себя точным прицеливанием по всему летающему, бегающему и ползающему. Но если в вас течет кровь сибирских охотников, бивших белку в глаз (правда, из обыкновенных ружей, а не из RL), то можно воспользоваться вторым режимом ведения огня. В нем игроки получают возможность управлять полетом ракеты вплоть до того момента, когда она встретится со своей судьбой. Ваш боец при этом становится слишком уязвимым, так что подобную стрельбу настоятельно рекомендуется вести из хороших укрытий.

Наконец, в арсенал бойцов в Unreal MP: Return To Na-Pali вошел гранатомет AKA Grenade Launcher. Рассказывать про него особенно нечего: пуляем гранату, если попадаем в супостата, раздается «бумс», и окрестности опыляются

содержимым вражьего желудка. Если по пути заряд не встречает живой цели, то, до того как взорваться, он еще некоторое время скачет по поверхности планеты. Второй режим гранатомета позволяет использовать его в качестве миноукладчика – расстрелянные в разные стороны заряды в этом случае взрываются в тот момент, когда этого желает игрок. Надо признать, весьма полезная возможность, особенно в режиме мультиплеера, который в Unreal MP: Return To Na-Pali тоже претерпел некоторые изменения.

Человек-невидимка И все-все-все

Разумеется, практически все баги оригинального Unreal в Unreal MP: Return To Na-Pali были исправлены. Небольшая справка: для устранения безобразий Unreal необходимо использовать патч, поднимающий игру до версии 224, в Unreal MP этот код используется с самого начала. Изменения в многопользовательском режиме коснулись новых типов сражений, в которых смогут участвовать любители человеческой кровушки.

Весьма интересным обещает стать «Бой с Тенью», или Cloak Match. В этом режиме один из игроков становится Тенью, за которой охотятся все остальные бойцы, по ходу битвы уничтожающие еще и друг друга. Воина в образе Тени очень сложно заметить, он может высоко прыгать и буквально парить в воздухе. Вообще, реально засечь это существо лишь в те моменты, когда оно движется. И тот игрок, который ухитрится уничтожить невидимого врага, сам становится Тенью, и охота начинается уже за ним...

Другим режимом является Gravity Match, который, будучи по сути обыкновенным DeathMatch'ем, обещает внести серьезные коррективы в стратегию и тактику всех боев. Дело в том, что сражения будут проходить в мире, отличающемся совсем небольшой силой гравитации, а это, согласитесь, уже что-то новенькое.

Ну и на закуску разработчики предложили любителям сетевых баталий Terrain Weapon Match. Это всего лишь стандартный DeathMatch, но из оружия в нем будут доступны лишь винтовка-автомат (CAR), гранатомет да Rocket Launcher.

Подари себемного Нереальности

Подведем итог мною выше написанного, а вами – выше прочитанного: перед нами очень добротный add-on к замечательной игре. Unreal MP: Return To Na-Pali не стал открытием, однако высокое качество дизайна уровней, несколько новых монстров и видов оружия вкупе с достойным многопользовательским режимом делает его очень привлекательным. Он действительно поможет нам скоротать в Нереальной Вселенной время, оставшееся до выхода Unreal Tournament.

PC HANGAR

материал предоставлен сайтом «Absolute Games»

УГОЛОК ДЛ**Я**ЧИТЕРА ИЛИ НЕСКОЛЬКО ХИТР**Ы**Х ПРИЕМО**В**

а н а р е й
ШЕВЧЕНКО



Outcast

В директории с игрой найдите файл `outcast.ini` и откройте его в любом текстовом редакторе (Wordpad или Word вполне подойдут). После этого замените нижеуказанные строки:

Все предметы стоят 10 кредитов
[WeaponMerchant]

```
m_simple_ammo=10.000000
m_tracer_ammo=10.000000
m_flame_ammo=10.000000
m_boom_ammo=10.000000
m_dart_ammo=10.000000
m_perf_ammo=10.000000
m_holo=10.000000
m_dynamite=10.000000
m_o2=10.000000
m_trip=10.000000
m_health=10.000000
m_invis=10.000000
m_teleport=10.000000
m_detonate=10.000000
m_scope=10.000000
m_tracer=10.000000
m_perf=10.000000
m_flame_up=10.000000
m_dart=10.000000
m_tracer_up=10.000000
m_boom=10.000000
m_simple_up=10.000000
m_laser=10.000000
m_flame=10.000000
m_simple=10.000000
m_boom_up=10.000000
```

Всегда располагать суммой в 999 кредитов
[Bonuses]

```
MoneyChest=999.000000
Money=999.000000
Life=999.000000
```

Получить быстрые пули для пистолета
[SimpleGun]

```
Weight_of_bullet=0.010000
Speed_of_bullet_min=300.000000
Speed_of_bullet_max=400.000000
Reloadtime_of_bullet=20000
Lifetime_of_bullet=20000
Friction_of_bullet=0.000000
```

Пистолет будет наносить сильные повреждения
[SimpleGun]

```
Damage=399.000000
Burst_Size_Level_3=24
Burst_Size_Level_2=12
Burst_Size_Level_1=20
BulletRadius=10.000000
```

999 патронов для пистолета

[SimpleGun]

AmmoBox=999.000000

Need for Speed: HighStakes

Вводите нижеприведенные коды в меню перед началом гонки:

TRACKS – сделать доступными все трассы.

CARS – сделать доступными все машины.

ACAR, BCAR, CCAR – бонусные автомобили.

DCOP, ECOP, FCOP – бонусные полицейские машины.

TP 00-15 – ехать в одной из «гражданских» машин (только в режиме Arcade).

GOFAST – апгрейдить двигатель (только в режиме Arcade).

MONKEY – апгрейдить коробку передач (только в режиме Arcade).

MOON – лунная гравитация.

MADLAND – соперники становятся умнее.

GATES – деньги (только в режиме Career).

BUY – бесплатная покупка.

UP0 – снять все апгрейды.

UP1, IP2, UP3 – апгрейды различных уровней.

ALLTIERS – сделать доступными все варианты покрышек.

OUTMYWAY – если вы посылите, ваш соперник улетит в канаву.

Вероятно, вам понадобится новый файл `CONFIG.DAT`, его можно скачать здесь (http://www.ag.ru/files/nfs4_nd.zip).

Commandos: Beyond the Call of Duty

Во время игры наберите `GONZOOPERA`, и вам станут доступны следующие функции:

CTRL+I – бессмертие для ваших солдат.

SHIFT+X – телепортация в указанную точку.

CTRL+SHIFT+N – закончить текущую миссию.

Kingpin: Life of Crime

Запустите игру с параметром `+developer 1` (например, `C:\Program Files\Kingpin\kingpin.exe +developer 1`). После чего в игре нажимайте «~» (стандартный вызов консоли в Q-играх) и вводите следующие коды:

IMMORTAL – бессмертие

NOCLIP – можно проходить сквозь стены

NOTARGET – враги вас не видят

GIVE ALL – получить все предметы (кроме денег)

GIVE CASH #### – получить сумму в #### баксов

WEAPONS – все оружие

AMMO – полный боезапас для всех видов оружия

MAP #### – перепрыгнуть на уровень ####, где ####:

SR1 Skidrow

SEWER Sewers

SR2 The Super

BAR_SR Jax

SR3 Mean Streets

SR4 The Jesus

BIKE Bike

PV_H Poisonville

BAR_PV Club Swank

PV_1 Louie's Errand

PV_B Blanco Industries

PV_BOSS Nikki Blanco

SY_H Lizzie's Problem

BAR_SY Salty Dog

SY1 Pier Pressure

SY2 Das Boot

STEEL1 Steeltown

BAR_ST Boiler Room

STEEL2 Steel Mill

STEEL3 Steel Processing

STEEL4 Moker Shipping

KPCUT3 Consequences

TY1 Derailed

TY2 Dark Passage

TY3 Trainyards

TY4 Depot

RC1 Radio City Station

RC2 Enter the Dragons

RC3 Streets of Fire

RC4 Skytram Station

BAR_RC Typhoon

RC5 Central Towers

RCBOSS1 Crystal Palace East

RCBOSS2 Crystal Palace West

KPCUT7 Финальный мультфильм

F22 Lightning3

Во время игры нажмите `Ctrl+Enter` и вводите маленькими буквами:

black oil – пополнить запасы горючего

fight the future – полный боезапас

ghostpit – самолет-невидимка

i want to believe – невозможность крушения

the truth is out there – бесконечный боезапас

this isnt happening – «полечить» самолет

trust no one – режим бессмертия

Midtown Madness

Нажимайте комбинацию `CTRL+ALT+SHIFT+F7` до тех пор, пока не появится окно для ввода кодов. Ну а потом...

/big – БОЛЬШИЕ люди

/fuzz – включить антирадар (снимаются все очки)

/grav – уполовиненная гравитация (снимаются все очки)

/nodamage – отключить повреждения у автомобиля (снимаются все очки)

/postal – при нажатии на гудок ваша машина выстреливает почтовый ящик (снимаются все очки)

/tiny – маленькие люди

/ufo – заменить самолеты летающими тарелками

Hidden & Dangerous

Набирайте коды прямо во время игры:

iamcheater – включить режим читов

allitems – все оружие с полным боезапасом

resurrect – оживить своего убитого солдата (даже если он без рук и ног?)

goodhealth – восстановить здоровье

nohits – бессмертие

killthemall – убить всех врагов на уровне

funnyhead – большие головы

gamedone – закончить миссию победой

gamefail – провалить задание

openalldoor – открыть все двери

laracroft – попробуйте :)

enemuf, enemub – переключить камеры на врагов

quickload – быстрая загрузка последней сохраненной игры

Heavy Gear 2

Нажмите «~» и вводите коды:

set camti – режим бога

set mission – победоносное завершение уровня

Thief: The Dark Project

Баскетбольный вояж

Начните игру на уровне EXPERT и выберите тренировочный уровень. Сражайтесь со стражником до тех пор пока он не начнет отступать, после чего бейте его до полной остановки. Возьмите ключ со стола и идите туда, откуда пришел стражник. Проследуйте до конца зала и откройте ключом дверь. Войдите... О-ля-ля, баскетбольная площадка!

Descent 3 (full version)

Набирайте в любой момент игры:

burgergod – неуязвимость

byebyemonkey – вид с наружной камеры

deadofnight – уничтожить всех роботов на уровне

frametime – количество фреймов

moreclang – перепрыгнуть на следующий уровень

shananigans – страшные текстуры :)

treesquid – открыть всю карту

tuberacer – самоуничтожение

старший опер
GOBLINПРОХОЖДЕНИЕ
на уровне сложности

REAL

КОНЕЦ ЦАРЯ ГОРЫ

ИЛИ ЗАПИСКИ НАЙДЕННЫЕ ЕГО ГОБЛИНОМ

Слышь, братан, тут такая ботва со мной приключилась... Короче, эти мрази кинули меня на бабки, да еще и по башне настучали. Руководил всем, конечно, пахан (по-нашему – кингпин), а исполняли меня ребята Никки Бланко. И так они меня отметелили, скажу я тебе, что места живого на мне не осталось... Как не убили – непонятно. Ну, им же хуже! Призадумался я и решил, что за дела и слова свои им придется ответить – и этому козлику Никки, и этому псу кингпину, и, вообще, всем этим тварям помойным. Так оно, между прочим, и вышло – у меня не забалуешь. Ну, раз уж ты хочешь повторить все мои подвиги, то сперва надо бы кое-что тебе о нашем мире пояснить.

1. NPC's. Non-Player Characters – это безвредные люди, которых ты встретишь в игре. Их реакция на твоё появление зависит от того, как ты держишь оружие. Ствол на них – они нервничают, ствол вниз – все нормально. Не забывай об этом, по умолчанию ствол опускается клавишей <G>. Ею же и вынимается в случае чего.

2. Разговаривай со всеми, кто по тебе не стреляет. Разговор начинай вежливо (кнопка <Y>), но если толку ни-

тер – жалкий трус и тупорылый неумеха. Но, тем не менее, выдать их необходимо. Итак, лезь в Kingpin/Main/autoexec.cfg, открывай его с помощью блокнота и прописывай там строку developer 1. Но если жульничать грамотно, то пропиши вот так:

```
bind x «developer 1»
bind y «developer 0»
```

Кнопки назначь те, которые удобны тебе. Теперь тебе будет доступна консоль, через которую можно ввести следующие читы:

```
Extracrispy – все противники загораются
Immortal – режим «бога»
Gibtest – противник рвет на части
give adrenaline – дает здоровье и броню
give all – дает здоровье, оружие и боеприпасы
give item_name – дает предметы (battery, coil, watch, key)
give ammo – боеприпасы
give armor – дает 100% брони третьего уровня
give bullets n – дает пули (вместо n впиши число)
give 308cal n – пули для крупнокалиберного автомата
give cash amount – деньги (вместо amount впиши сумму)
give gas n – топливо для огнемета
give grenades n – гранаты
give jet pack n – джетпак
give mods – апгрейд пистолет
```

```
give weapons – все оружие
notarget – противники тебя не видят
togglecam – вид от третьего лица
```

Примеры грамотных привязок читов к различным кнопкам:

```
bind z noclip
bind a immortal
bind b notarget
bind c give all
```

Примеры особо грамотных привязок читов к различным кнопкам:

```
bind x «developer 1; noclip; immortal; notarget; give all»
bind y «noclip; immortal; notarget; give all; developer 0»
```

Ни секунды не сомневайся в том, что грамотным стрелкам понадобится оптический прицел «зум». Пропиши в autoexec.cfg и вот это:

```
alias zoomMed «zMfov;zMfmsens;zMbind»
alias zoomFull «zFfov;zFfsens;zFbind»
alias zoomNorm «zNfov;zNfsens;zNbind»
alias zMfov fov «40»
alias zFfov fov «10»
alias zNfov fov «90»
alias zMsens set sensitivity «4.8»
alias zFsens set sensitivity «1.2»
alias zNsens set sensitivity «11»
alias zMbind bind e «zoomFull»
alias zFbind bind e «zoomNorm»
alias zNbind bind e «zoomMed»
«zNbind»
```

Полный список всех карт (мультики – они тоже за карты считаются) в порядке очереди:

```
bar_pv, bar_rc, bar_sr, bar_st, bar_sy, bike, idiot, kpcut1,
```

```
kpcut3, kpcut4, kpcut7, kpdm1, kpdm2, kpdm3, kpdm4,
kpdm5, pawn_pv, pawn_rc, pawn_sr, pawn_st, pawn_sy,
pv_1, pv_b, pv_boss, pv_h, rc1, rc2, rc3, rc4, rc5,
rcboss1, rcboss2, sewer, sr1, sr2, sr3, sr4, steel1, steel2,
steel3, steel4, sy1, sy2, sy_h, team_pv, team_rc, team_sr,
ty1, ty2, ty3, ty4
```

Ну вот, основные положения я тебе пояснил. Нормальные люди играют в нормальные игры только на высших уровнях сложности. Так что не морщи задницу, включай сложность real и – поехали!

SkidRow1

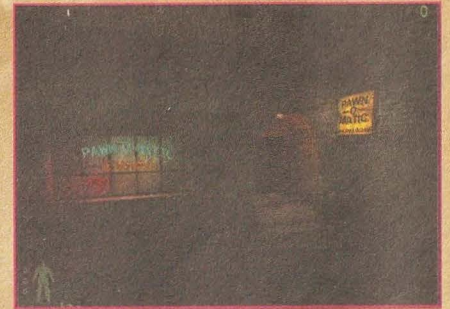
(карта sr1)

Ты стоишь возле помойки. Перво-наперво разбей трубой зеленоватые доски в заборе и заберись в подвал, там лежит пара обойм для пистолета. Через забор можно перепрыгнуть и с крышки мусорного бака.

Иди прямо и поверни налево, подойди к толстому мужику в майке. Он тебе предложит всего за доллар купить гвоздодер. Это неплохое предложение, так что надо раздобыть капуты.

Справа от толстого стоит мужик по имени Лирой и его коза. Ведут они себя оба по-хамски, понятий не ведают, а потому бей их трубой по башкам и снимай с теплых трупов деньги (для этого надо присесть, пройти над трупом на корточках и нажать «Enter»). Поимев денежки, иди к толстому и купи у него гвоздодер. А после этого (если ты, конечно, настоящий пацан) отоварь толстого гвоздодером и отбери свой доллар назад – денежка счет любит, нечего разбазаривать!

Дальше иди по лестнице вверх и вниз, налево мимо пьяницы и на перекрестке двигай направо. Поговори с телкой возле бочки. Она тебе пояснит, что мимо ребят, охраняющих склад, можно проскочить только тогда, когда они слушают спортивную передачу по радио. Дождись, когда они включают приемник погромче, и беги ко второй, дальней двери («Warehouse B»). Если они тебя все-таки заметят – прячься на складе, глядишь, пронесет.



Если все чисто – заберись по лесенке на платформу. Там в уголке припрятана пятерка баксов. Бери ее и беги дальше, через дверь и вверх по лестнице. Там ты попадешь в комнату, в левом углу которой стоит стеллаж, а на нем – пара аптечек. Подкрепишься и дуй в комнату направо.

Пролами башку мужику, который сторожит сейф. Сними с него денежки, возьми с тумбочки фонарик и со стола пузыр – это нам пригодится. Сейфом займемся чуть позже, а пока разломай ящик, который закрывает вентиляционную решетку. Решетку тоже разломай, потом садись на корточки и лезь вперед. Лезь до тех пор, пока не увидишь решетку в полу. Ломай ее и спрыгивай вниз.

Ищи дверь в Storeroom A и заходи внутрь. Мужик, который находится на складе, заорет, что пора доиграть в игру. Доставай гвоздодер, подкрадывайся к нему сзади и бей по жбану. Помни, что противника надо забить сразу и не дать ему сбежать, иначе он приведет своих корешков, и тогда тебе кранты.

Возле стола с картишками в верхнем правом углу ты увидишь решетку. Найди в проходе маленький ящик, подвинь его, залезь на ящики и скачи туда. Ломай решетку и снова лезь через вентиляцию. Когда спрыгнешь вниз, на полку, увидишь на ней что-то похожее на гантели (3 кингпине все нужные вещи почему-то похожи на гантели). Это – змеевик для самогонного аппарата. Бери его, пригодится. На полочке пониже лежат патроны для пистолета, тоже не пропусти.

Когда все соберешь, беги к дверям на улицу, дождись, когда охранники включат приемник, вылезай со склада и незаметно беги мимо них.

Проходи мимо телки-советчицы, мимо коридора с алкашом и ищи лавку под названием Pawn-O-Matic. В ней сидит барыга и торгует оружием. Задействуй переговорное устройство на стене и заходи. Барыга будет тебе страшно рад и сразу поменяет змеевик на пистолет.

Выходи из лавки и найми за 10 баксов мужика в кепке. Вернись в туннель, где сидит на земле алкаш. Отдай ему пузыр, за это он скажет тебе комбинацию от сейфа. Теперь вдвоем можно завалить охрану склада и обнести



KINGPIN: LIFE OF CRIME

какого нет, объясни им, какие они козлы и что ты с ними сейчас сделаешь (кнопка <X>). Кое-кто из них может дать наводку на денежное место или сказать дельную вещь. Ну а если хамят и наезжают – вали их безо всякой жалости и снимай капуты.

3. Кое-кто из NPC предложит тебе свою помощь за бабки. Ты этих мордоворотов сразу узнаешь, не сомневайся. Нанимай их только тогда, когда видишь, что одному не справиться (кнопка <Y>). Используй их в качестве живого щита, прячься за ними от пуль. Если их поранят – дай команду стоять (кнопка <X>), а сам иди на разведку. Пока ты ходишь, они тем временем подлечатся. Некоторые из них умеют кое-что делать – открывать двери и сейфы (кнопка <Q>), так что пользуйся.

4. Ящики и коробки ломай только гвоздодером, иначе в них ничего не найдешь.

5. Для того чтобы подкрасться к противнику незаметно, нажимай <ВПЕРЕД+Shift>. Очень полезный прием.

6. Помни, что у тебя есть с собой блокнотик, куда записываются все задания и наводки. Не забывай его просматривать (скобки <[> и <]>).

7. Найденные ключи обычно открывают все сами. Но если это не срабатывает – попробуй активизировать их кнопкой <F>.

8. Когда у тебя будет огнемет, не пользуйся им беспечно. Подпалил негодяя – обязательно добей его из чего-нибудь огнестрельного, иначе он погаснет и выстрелит тебе в спину.

Очень часто народ интересуется кодами. Предупреждаю: если ты будешь включать коды в кингпине, то места мы все пойдем наперекоса, и виноват в этом будет сам чи-

сейф, а на приобретенные денежки заагрейдить у барыги ствол. Кстати, рекомендуемую выстрелить одну обойму просто в стену — независимо от твоей меткости это повышает точность боя.

Затем выходи из лавки, беги прямо и направо. Там несколько отвратительных харь сторожат вход в канализацию. Нападайте на них вдвоем и мочите всех без остатка, после чего обшмонайте трупы и спускайтесь вниз, в калоотстойники.



Sewers (карта sewer)

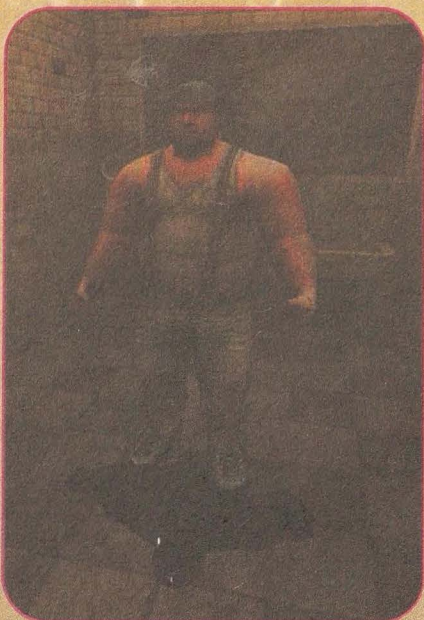
В канализации иди направо (пометка «1») и пристрели охранника. Потом налево, пока не увидишь справа дверь. Заходи, вали там всю охрану и собирай трофеи: патроны, обоймы и аптечки. С ящика прыгни на верхнюю полку — вот он, наш верный шотган!!! Теперь дело пойдет веселее!

Выходи назад в канализацию и дуй направо. Потом налево и до перекрестка. Там снова направо (табличка South R14) и еще раз направо, потом налево, налево и направо — туда, где висит табличка Street Access. Вверх по лестнице — и вот мы уже на следующем уровне.

The Super (карта sr2)

Выходи из канализации и иди по туннелю направо, под доской. Оттуда ты выберешься на улицу и выйдешь к бару Джакса (Jax's Bar). Грохни бегущего перед ним придурка, а вместе с ним его друзей — наглую телку и тупую собаку. Сними с трупа все что есть, не забыв прихватить часики. Иди к домику с лесенкой, где висит табличка «Danger: Guard Dog». Заходи внутрь, вали мужика с бабой, собирай боеприпас. В сарае стоит мотоцикл, но он не на ходу — нам надо добыть аккумулятор. Начинаем малый квест, потому как пешком идти далеко, тачка нам нужна.

Теперь давай в бар. Загляни этой скотине на входе 10 баксов и заходи. В кабаке ты встретишь двух реальных па-



цанов, которых можно нанять на дело. Можно нанять и потом, когда помощь и в самом деле понадобится, короче — дело хозяйское. Дуй в сортир и там смени у паренка часы на ключик от заветной дверцы.

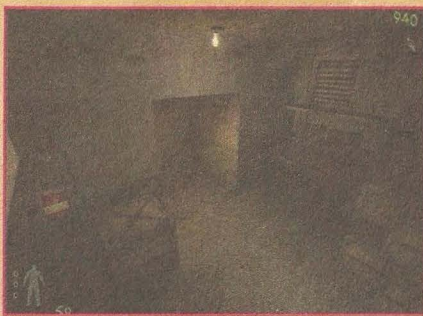
Выходи из бара и беги в туннель, откуда пришел. Вылезай на улицу через второй проход. Поговори с телкой, заодно загляни в помойку, там есть аптечка. Рядышком есть дверь с табличкой Roof Access — заходи. Там малость придется побиться, но мы все равно пролезем на четвертый этаж.

Перебеги на соседнюю крышу по дощечке. Подвинь ящик и запрыгни на торчащий из стены кондиционер, а оттуда — на крышу. Там есть деньги, аптечка и ящик. Ящик расколоти — в нем патроны.

Спрыгивай назад и заходи в дверь. Поворачивай направо и еще раз направо, снова заходи в дверь. Оттуда — в комнату Maintenance. Справа на полке — аптечки и патроны. По ящикам лезь к вентиляции напротив. Ломай решетку и забирайся внутрь. На выходе из нее поджидают три подонка — вали их безо всякой жалости! Спускайся вниз, забирай аптечки и пистолет.

Выходи в коридор и дуй налево до конца. В конце зайди в дверь справа, грохни там мужика и заведи у него из холодильника 100 баксов. Нашел где прятать, скотина!

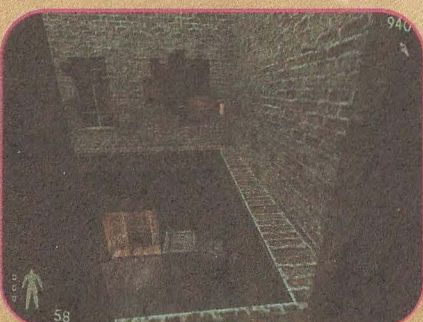
Уходим из комнаты со свежемороженными денежками в кармане и идем в проход налево, где возле поломанного



унитаз висит табличка Exit. Дверь заколочена досками. Доски, которые можно поломать, всегда зеленоватого цвета. Вот их и круши, а потом переходи на следующий уровень.

Mean Streets (карта sr3)

Проводим небольшие скачки вниз по разломанной лестнице, выходим через дверь направо, мимо алкаша. На улице всех валим, а потом заходим в единственную дверь, в которую можно зайти. Внутри тоже всех убиваем и идем в дверь налево, где наверху разжигаемся бронированным фофаном и патронами к шотгану.



Спускаемся вниз. Идем в коридор налево и там тоже поворачиваем налево. Заходим в дверь и поднимаемся по лестнице наверх. В комнатке наверху собираем все добро и снова возвращаемся на первый этаж.

Выходим из двери и идем сначала налево, а потом направо, до лестницы. По ней поднимаемся наверх и выпрыгиваем в окно, перебираясь по карнизу на ту сторону, в комнату с рубильником. Немедленно мочим присутствующих и отжираем все, что там есть. Включаем рубильник, который открывает запертую калитку. Выпрыгиваем обратно в окошко и бежим направо, прямо к ней.

Разбираемся с мужиками и собаками, а после этого беремся за автомобиль. Ломай ему днище, там запрятан секретный ящичек. Ящички всегда ломай гвоздодером, иначе все рулезы пропадут. От машины бежим в следующую дверь.

Пробежав через коридор, поднимаемся наверх и выходим на улицу. Дверь налево скрывает пару аптечек. Но нам надо наверх по деревянной лесенке. Разобравшись с теми, кто сидит в комнате, идем в дверь налево, в очередной коридор.

The Jesus (карта sr4)

Выбегаем и заходим в первую же дверь справа, в авторемонтную мастерскую. Отстреляв собак и их тупорылого хозяина, прыгаем в слесарную яму. Отжираем там рулезы, дергаем выключатель подъемника и ловко вылезаем по ле-

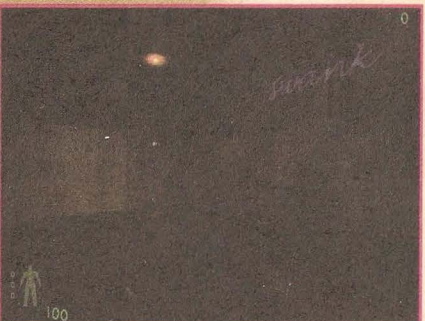
сенке наверх. Оттуда — бежим в проход в дальнем левом углу. Через него мы выйдем на свалку автомобилей, охраняемую сворой злобных псов. Кровавищи будет — по колено! Проведя массовый расстрел в коридоре и залив его кровью до потолка, бежим в дальний правый угол свалки. Лезем на столку машин — вот он, мотоциклетный аккумулятор!



Ну, теперь побежали заводить тачку! Разломанную лестницу еще не забыл? Давай туда. Прорываемся с боями до мотоцикла. Повсюду идут кровавые бандитские разборки, но нам это только на руку, потому как раненных легче добывать. Подбегаем к мотоциклу, берем железного коня за рога и смотрим мультяшечку о том, как, поставив тачку «на козла», мы мчимся продолжать разборки в вонючий городишко Пойзонвилль.

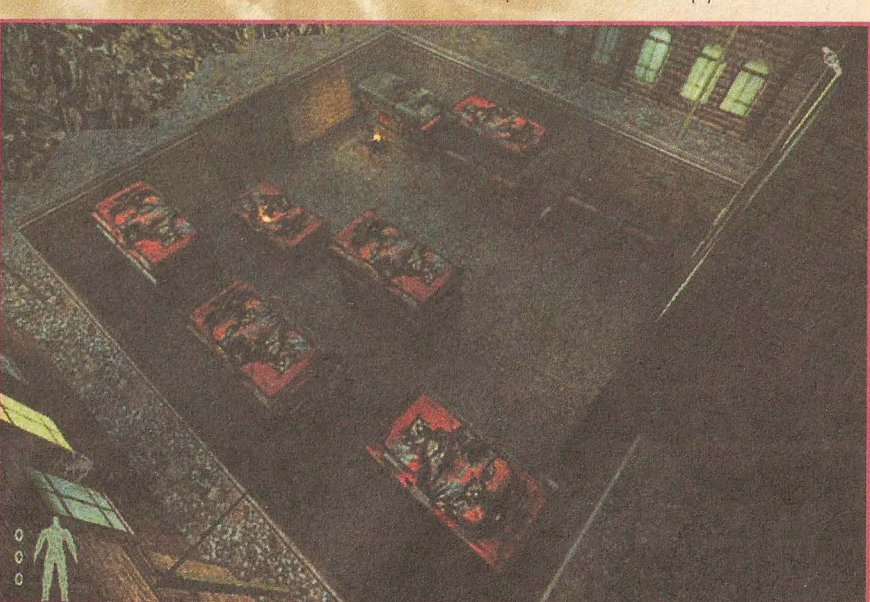
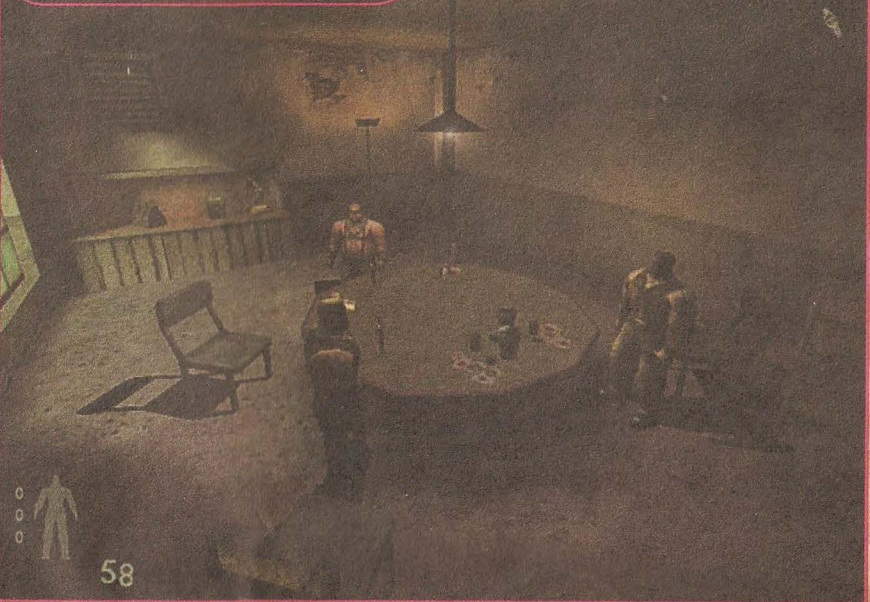
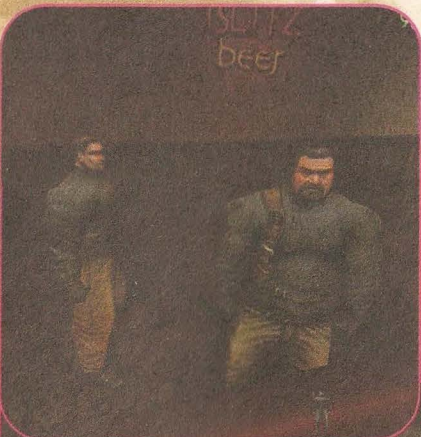
Poisonville (карта pv_h)

Все серьезные парни на этом уровне работают на какого-то Луи. Придется идти в бар: это от люка в правый дальний угол, мимо оружейной лавки, за угол, в дверь и на второй этаж. Попутно проверь все кладовки и сортиры, там есть кое-что полезное для здоровья и вооружения. Бармен, халдейская рожа, опять запросит денег. Дай ему его вонючий чирик и заходи внутрь.



Вот он, этот Луи. Кроме него в кабаке оттягивается пара толковых ребят: старый медвежатник Fingers и опытный подрывник Buster, к которым мы вернемся позже. Луи предложит тебе достать бумаги, которые Никики отобрал у него и хранит в сейфе на своем складе. За бумаги Луи предлагает ключик от фабрики Никики, да еще разрешает прихватить в помощники парочку своих быков. Ну что ж, совсем неплохо! Приступаем. Наглый медвежатник заряжает за вскрытие сейфа 200 бакинских, так что пошли его подальше. Бери за полтинник подрывника, и вперед.

Помнишь ту шкуру, которая стояла возле люка? Дай ей чирик, и она отвлечет двух быков Никики, пока ты с подрывником проскочишь мимо них к лифту.





Louis Errand (карта pv_1)

Идем наверх по желтой лесенке, валим двух недовольных. Заходим в застекленную будку, собираем там все. Потом лезем на крышу будки и все собираем там. Спускайся, беги дальше, до уставленной бочками комнаты. Выход на улицу – через обитые железом ворота. Будь осторожен: лучше все время иди вперед и расчищай дорогу сам, не давай стрелять по подрывнику, иначе его грохнут, и задание не будет выполнено. На улице – налево, до железных ворот с желтым треугольником. Внутри бежишь направо по проходу, там наверх по лестнице, снова направо и опять на улицу. Беги по мосткам и расстреливай охрану. Не сходя вниз, ты увидишь перед собой дверь, а слева на земле – электроподстанцию. Ее надо отключить, иначе до сейфа не доберешься. Заходим в дверь прямо, лезем по лестнице и снова выходим на улицу, теперь уже к двери Electrical. Заходим, спускаемся вниз и дергаем рычаг – все в порядке, нету тока! Возвращаемся к генераторам и спускаемся вниз. Идем прямо и налево, в темное помещение с бочками. Пробежим через него, поднимаемся по лестнице до кабинета. На столе – ключ от дверцы, которую мы тут же и откроем. Отруководи подрывником (кнопка <Q>) и выбегай из комнаты, иначе вместе с сейфом порвет и тебя. Бабах – бумаги наши! Дуй назад, к Луи. Помощничку, кстати, надо сказать «большое спасибо» и немедленно его грохнуть, чтобы денежки наши не пропали зазря, хе-хе. По возвращении слышим парня на боевые потери.

Ташим бумаги Луи и получаем ключ от фабрики Никки. Бежим к лавке барыги и за ней поворачиваем в проход налево. Там нас поджидают два борзых быка и наглая телка, которые уже явно зажились на этом свете. Ураганым огнем ликвидируем их всех и заходим внутрь. Кстати, можно зайти и с другой стороны. Лезь по лестнице от бара выше, к двери Roof Access. Выпрыгивай в окно. Беги по трубам налево, спрыгивай на другую трубу вниз. Разворачивайся, присядай и лезь по трубе к разбитому окну. Залезай в него, вали скучающего там паренька. Собирай там все и прыгай вниз. За железными воротами с эмблемой Blanco – продолжение.

Blanco Industries (карта pv_b)

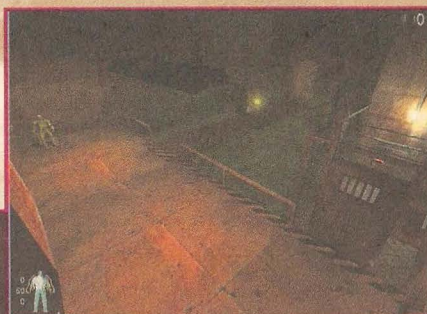
Сперва смотрим мультяшечку о том, как два идиота утопили провинившегося вместе с ключом. Наша задача – вынуть

ключ. Прямо перед нами – нычка с разным добром. Но мы идем направо, через мостик. За мостиком, под трубами на углу – вентиляционная решетка. Ломай ее и лезь внутрь. Там сперва будет лестница, а за ней еще одна решетка. Ломай и ее, вылезай на трубы, поворачивай направо и ломай еще одну. Далее – решетка в полу. Ломаем – и мы в секретной кладовочке, хе-хе. Не советую жрать все сразу, сперва отстреливай охрану. А вот предохранители (очередные гантели) бери обязательно.



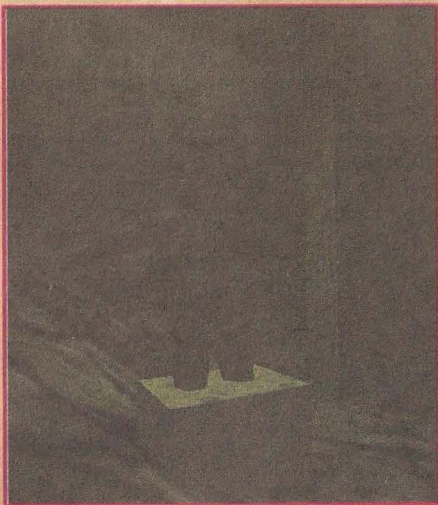
Снова бежим через мостик, мимо проломленной нами дырки и поворачиваем налево, в Pump Room. Там быстро втыкаем в гнезда предохранители и возвращаемся к мостику. Ядовитая жижа ушла, трупешник лежит на виду. Прыгаем вниз и снимаем с него ключ. Снова забираемся на мостик, но бежим уже не к насосам, а направо. Там открываем электрощит и сдвигаем мостик. Через него выбегаем к лифту. На лифте к нам приедет бандюга, а сверху так и вовсе организована теплая встреча с тучами пуль, так что будь готов.

От лифта – вверх по лестнице и в дверь. За ней, перестреляв очередных паразитов и взорвав кучу бочек – налево и вниз, где нас поджидает богатая кладовка и пока что запертая дверь. Оттуда возвращаемся наверх и бежим прямо. Ищем на стене выключатель и запускаем подвижные



панели над ямой с какой-то зеленой парашей. Нырять не рекомендую – больно. За ямой есть дверь налево, но нам – направо. Снова серия выстрелов по бочкам, наблюдение за фейерверком. Оббегаем вокруг, лезем по лестнице наверх, мочим еще двоих сволочей. Выходим на улицу, пробегаем в правую дверь и – вот он, скотина Никки! Далее следует мощная дуэль, после которой эта падла все-таки снова убегает. Ничего, будет и на нашей улице праздник! Ты у меня еще попляшешь...

Lizzie's Problem (карта sy_h)



Новый уровень начинается с мощного мультяшечки о том, как мы отстреливаем башку наглему шоферюге. Отличное начало!!! На входе нас встречает распоясавшийся бомж. Вдохновленные собственной крутизной, вентилируем ему мозги очередь в башку и ныряем с пирса. Спрыгнув в воду, ищи трубу. Проплыв через нее, ищи вторую. Не забывай постоянно всплывать – плавать наш орел неважно. Проплыв через вторую трубу, увидишь на дне утопленника с бетонным блоком на ногах. Бей его гвоздодером в дыню, и из него вывалится ключ. Рядом есть лестница, лезь по ней наверх. Наверху – налево и вверх по лесенке, там находим кабак под названием Salty Dog. Напротив него – другое помещение, где можно снять немного денег, так что не проходи мимо.

В баре мы бежим в сортир, где на полу, прямо в луже дерьма, сидит убитый горем Вилли. Подлые враги похитили у Вилли его телку Лиззи. Наша задача – найти ее во что бы то ни стало. С нами пойдет здоровенный негр с автоматом, он же даст нам еще один ключик.

Выходим из бара, спускаемся направо вниз, заходим в первую же дверь направо. Мочим тех, кто

не дает нормальным людям спокойно ходить где попало, и чинно идем дальше. Этот путь приводит нас в деревянное здание. Спустившись по лестнице и выйдя из него на улицу, мы окажемся почти на том же месте, где грохнули борзого бомжа. Идем направо, доходим до деревянных ворот на склад. Заходим, учиняем массовый расстрел. Прямо по курсу – такие же ворота. Нам – туда. Доходим до баржи, на палубе которой лежит труп. Не повезло крошке Лиззи – ей уже отрезали башку. Берем башку и несем ее бедолаге Вилли.

Обалдевший от такой счастливой встречи с подружкой Вилли дает нам еще один ключ и с горя бросается крошить ребят Никки вместе с нами. Снова спускаемся от бара вниз, но проходим дальше вперед, в закуток, открываем дверь и переходим на следующий уровень.

Pier Pressure (карта sy_1)



Убиваем охранников и идем в дверь налево. Заходим в помещение с грузовиком. Грузовик можно взорвать (хотя бы ради того, чтобы посмотреть отличный взрыв!), потому как под ним – шахта, ведущая ко всяким полезным вещам. Справа за грузовиком – дверь. За ней – налево, по лестнице наверх и в дальний правый угол по металлической решетке. Попадаем в коридор, в нем идем в первую дверь налево. Выходим на улицу, спускаемся по лестнице, направо, до конца и наверх, на теплоход. Тут необходимо всех убить, особенно – злобную телку на мостике. Если кого-то на палубе не грохнут, на пароходе не откроется дверь.

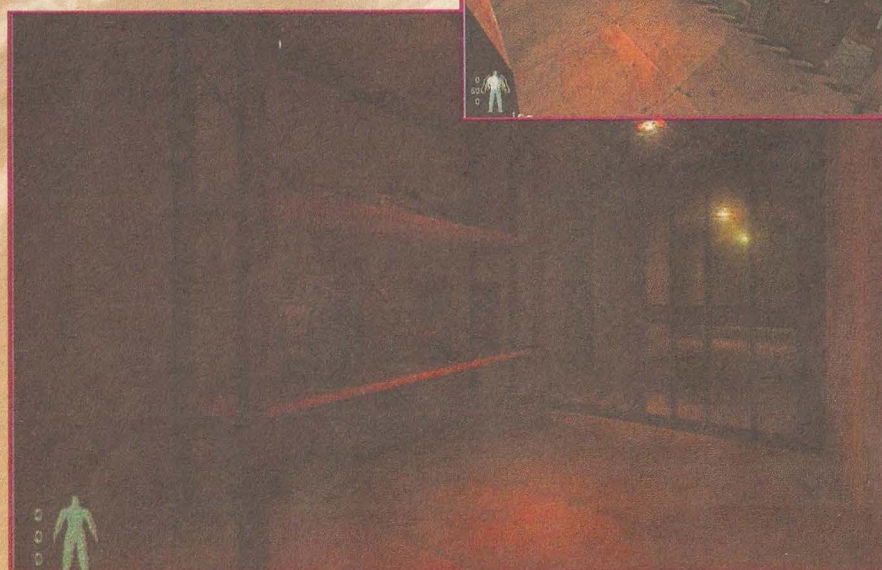
Как только все с нашей помощью завернули ласты, дверь откроется. Заходим, конечно.

Das Boot (карта sy_2)

Спускаемся вниз по лестницам – там, где красный свет. Внизу нас встретят так, что мало не покажется ни нам, ни им. Ищем дверь с надписью Storage. В этой камере лежит масленка, которую нам надо прихватить с собой. С масленкой бежим к двери с надписью Engine Room. Смазываем дверь, открываем и залезаем внутрь.

Дальше все идет строго линейно: беги вперед и вали всех подряд. Корабль огромный, есть где развентуриться.

В конце тебя будет поджидать корабельный босс, чувак крепкий и трудно убиваемый. Так что не жри аптечки беспечно, сбереги их до финального боя с ним.



SteelTown

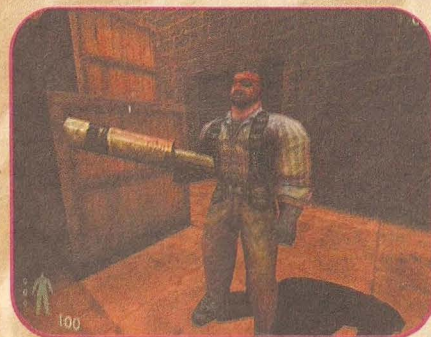
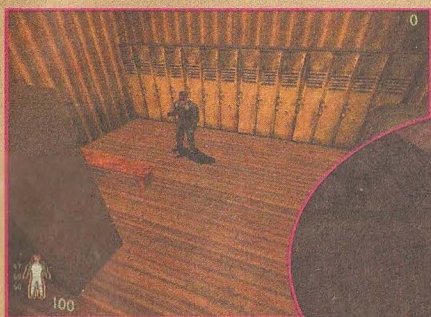
(карты steel1, steel2, steel3)

Сразу дуй в бар под названием The Boiler Room для получения задания. Хозяйка бара сообщит тебе, что у нее пропал брат по имени Дэвид. Ну, что делать, пойдём этого Додика выручать. Главное – не грохнуть его по запарке.

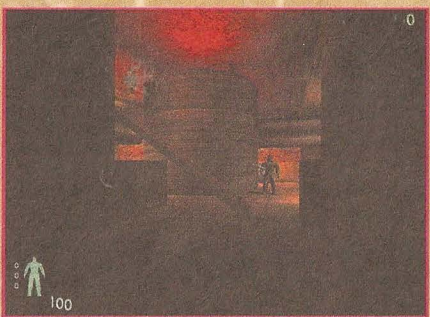


Выходя из бара, поболтай с человеком на входе – он забавный. Вообще, все бармены говорят, как Чич Марин в фильме «От заката до рассвета», слушать очень смешно. Потом перетри на улице с парочкой возле бочки, они подскажут тебе, что возле лавки барыги можно

взять новую броню. Но это потом, а сейчас бежим от них направо, вниз. Потом по улице прямо и направо, до железной двери с надписью Moker's Steel. Проходим в нее и попадаем в мартеновские цеха. Будь готов к тому, что тамшняя охрана стоит насмерть, а встречу тебе готовила целая шайка огнеметчиков.



Перестреляв всех, обойди две домны слева и поднимись наверх. Дальше по коридору направо и выходи на улицу. Бежим по шлаковому отвалу в самый дальний угол, к воротам с эмблемой Мокера. Заходим внутрь, налево и проходим в точно такие же ворота. Вверх по лестнице, направо и в коридорчик вниз. Снова вокруг печей и в дверь налево. Вверх по лестнице с желтыми перилами, выходим в помещение. Внизу



– котлы с металлом. Прыгаем по ящикам вниз, говорим со сталеваром. Весь завод в курсе, что круче Додика отмычками никто не владеет. Спускаемся по еще одному коридорчику, идем налево и попадаем на уровень с Додиком.

Входим в помещение, идем налево, перепрыгиваем дорожку расплавленного металла, направо и поднимаемся наверх. Вызываем лифт, едем еще выше. Из лифта налево и вниз по лестнице, в раздевалку. Там стоит Додик, который несказанно рад нашему приходу и готов помочь грабнуть проклятого заводчика Мокера на какой-то небывалый автомат. Берем Додика и бежим наверх, к лифту, дальше прямо и немного налево, к двери с надписью Keep Out. Додик – мастер по взлому. Натравливаем его на замок, и – вот он, крупнокалиберный автомат – мечта киргиза!

Выходим наружу, возвращаемся в бар. Перед этим запомнись, потому как Додик может в расплавленном металле утонуть, а без него играть не так интересно. В баре происходит трогательная встреча разлученных жестокими негодьями родственников, после которой любящая сестричка вручает тебе ключик от офиса Мокера. Снова бежим на улицу – вход в офис расположен очень удачно, прямо напротив по-

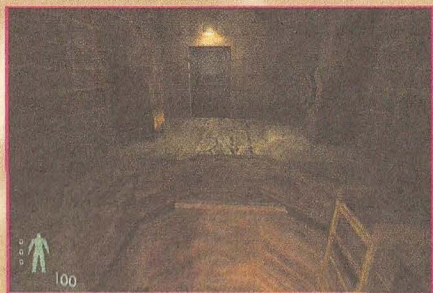
ше два пути: либо по рельсам, либо коридорами. Давай лучше по рельсам. Добегаем до тепловоза и заходим в самую дальнюю дверь. Осторожнее – там злобный гранатометчик! Как только застрелим всех, кто там есть, поезд тронется. Смотрим мультяшечку, как мы запрыгиваем в него, и после этого переходим на следующий уровень.



Derailed

(карта ty1)

Вылезай из вагона и смотри, чтобы к тебе не подкрался сади. Пробеги вдоль состава и на следующем вагоне после твоего проверни круглый штурвал. Часть состава уедет вниз и проложит тебе дорогу. Теперь беги через туннель, переговори с бомжами. Прыгай через канал, крути штурвал и открывай дверь в канализацию.



В канализации найдешь лестницу наверх, откроешь выключателем люк и вылезешь. Там не хватает одного штурвала, надо искать. Мы выходим в туннель и идем мимо состава. Штурвал лежит в следующем закулке. Берем, возвращаемся, открываем, прыгаем вниз и бежим на выход (табличка East D51).

Dark Passage

(карта ty2)



Бежим по туннелю, пока не вылезем наружу, к мосту. Лезем наверх и бежим вперед, опасаясь поезда. Пробегаем туннель насквозь и спрыгиваем налево в воду.

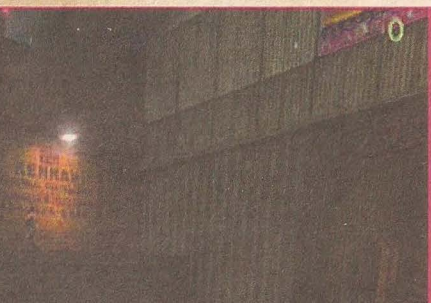
Плывем, поднимаемся по лестнице вверх. Двигаем к лестнице ящик, лезем дальше по сломанной лестнице. Спускаемся по другой и включаем рубильник – он откроет шлагбаум в туннеле, там, где мы спрыгивали в воду.

Бежим по этому туннелю дальше, не забывая обшарить все места, куда можно запрыгнуть с ящиков. Никаких секретов тут нет: лезь во все двери, убивай всех, кто попадетсся, и тащи все, что гвоздями к полу не прибито. В конце туннеля будет перекресток, на котором тебя встретит гранатометчица. Завалишь ее – иди налево. Там открывай ворота и переходи в депо.

Trainyards

(карта ty3)

Беги вперед, до конца туннеля. Залезь вверх по металлической лесенке, беги назад, в будку управления краном. Найди рубильник, включи подъемный кран и убери контейнер с платформы, которым эти сволочи хотели загородить нам проход. Прыгай туда.





Иди налево к двери, потом проходи в другую и выходи налево на улицу. Одинокий вагон во втором ряду можно открыть, кое-чем внутри поживившись. Все сожрав, ищи вагон с желтой лесенкой, лезь на него и скачи по крышам на другую сторону. Там далеко, но ты допрыгнешь.

Заходи в дверь и спускайся по лесенке налево. На больших ящиках увидишь пару ящиков с боеприпасами. Можно подтянуть туда передвижной ящик и все забрать. Оттуда – в дверь на улицу. За решеткой угони парочку вооруженных идиотов и иди направо, до рубильника.



Пробеги вперед и расцели вагоны, повернув на одном из них штурвал. Вагон отъедет назад. Беги к нему и лезь по лесенке на крышу. С крыши – вниз, на пандус с железными дверями. Проходи через железную дверь, которая поднимается вверх. За ней – помещение с тельфером, за ко-

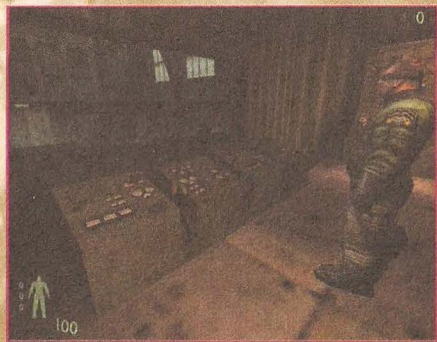


торым табличка, не советуемая по нему лазать. Как только видишь такой совет – всегда делай наоборот. Дергай левую ручку и останавливай крюк перед дыркой в потолке. Прыгай на крюк и карабкайся наверх, вылезай в дырку. Вот он, наш гантельный предохранитель! Хватаем и бежим назад, теперь уже в маленькую дверь.

Лезем в помещение где есть щиток, вставляем предохранитель. Опускается лестница, по ней мы поднимаемся наверх. Ломая бешеное сопротивление, перебегаем пути по навесному мостику и спускаемся вниз, в какой-то загаженный туннель. Выбираемся оттуда во дворик, к вагонам, и дальше вперед по туннелю. Открываем ворота и попадаем на следующий уровень.

Depot (карта ty4)

Здесь у нас задачи все те же: всех завалить, покатавать вагоны туда-сюда и пролезть дальше. Бежим вперед, у ворот – в дверку слева. Разобравшись с очень серьезно настроенной публикой, бежим в дальний правый угол. Поднимаемся наверх и тремя рычагами отгоняем вагоны так, чтобы можно было пройти в левый дальний угол.



Бежим туда, в открывшийся туннель, и выходим на очередной уставленный вагонами двор. Отстреливаем ребятишек и лезем на вагон. Спрыгиваем направо и бежим в дверь на очередной склад.

На складе лезем наверх и активизируем рубильник, который открывает замок ворот на другом конце двора. Бежим туда. В конце туннельчика нас поджидают два крепких негодяя. Замочи их – и перейдешь на новый уровень.



RadioCityStation (карта rc1)

Ну что, мы все ближе к цели, а кингпин нервничает все больше! Перед нами Радио Сити – посмотрим, чем эти твари тут заняты. Опускаем ствол и бежим вверх по эскалатору. Там нас поджидают два орла – Patrick & Butch, руководители местной банды «Джокеры». Разговаривай с ними вежливо, и они согласятся тебе помочь. Их условие: ты должен спуститься в туннель и замочить трех бомжей гвоздодером, без стрельбы. Если не сможешь их убить гвоздодером, бандиты зарядят тебе за услуги 500 баксов, так что ты уж постарайся. Подписывайся на это дело без разговоров и беги налево от эскалатора.

Доходим до двери, заходим внутрь, мочим мужика и ждем синюю кнопку на пульте. Проходим внутри отпертой двери и дуем по лестнице вниз. На третьем пролете – вентиляционная решетка. Ломай и забирайся внутрь. Выпрыгивай в туннель и, опасаясь гоняющих там туда-сюда паровозов, беги налево и забирайся по лесенке наверх по той же стороне. Там увидишь что-то вроде канализации с трубами, вот тут наши мрази и прячутся.

Когда прибеешь всех троих, вернись на железный мостик. Спрыгни с него на трубу и беги до того места, где труба выходит в туннель. Пролезай через отогнутые прутья, беги направо и лезь наверх. Перепрыгни на противоположную сторону на трубу, сломай вентиляционную решетку и вылезай через трубу наружу. Патрик и Бутч будут сильно тобой довольны, так что бери их с собой и беги к тем дверям, от которых только что пришел.

EntertheDragons (карта rc2)

Опаснейший уровень! Здесь нам противостоит мощно вооруженная банда «Драконов», и разборки предстоят тяжелые. Телок возле выхода замочи без разговоров. За поворотом нас будет ждать еще один пацан из банды «Джокеров», но пока мы не можем его взять. Вернемся за ним тогда, когда одного из наших прибудут. От нашего парня бежим направо, потом налево, в тупичок. Там лезем по балконам и пожарным лестницам на крышу. Можно залезть и с другой стороны, а оттуда по бельевой веревке перебраться на балкон с рулезами, так что не теряйся.

С крыши спускаемся вниз по лесенке и выходим на очередной балкон. Доходим до конца и дергаем там рубильник – он откроет дверь на противоположной стороне. Слезем вниз, бежим налево и в углу снова лезем по лестнице наверх. Идем обратно, туда, где открылась дверь. Выключателем можно опустить мостик – это если ты хочешь побегать еще. Но, вообще, надо пробежать по другому мосту до конца и дернуть рубильник. Внизу справа от тебя откроются ворота. Собери все добро, поломай ящики, возьми броню, прыгивай по ящикам вниз и дуй в ворота.

StreetsofFire (карта rc3)

Здесь тебе тоже спокойно походить не дадут. Бежим прямо и нанимаем еще одного «джокера» взамен утраченных. Снова бежим прямо, мимо кафе в самый дальний угол. Внутри телка нам расскажет, что под лестницей есть спуск вниз – дырка на тайный склад «Драконов». Отожравшись и принарядившись, беги по лестницам наверх, на крышу.

На крыше заберись на рекламный плакат и прыгни с него на соседнюю крышу. С нее прыгай с разбега на балкон напротив. Наблюдать за тем, как помощники скачут

следом – праздник. Беги по балкону налево, потом спускайся вниз и дергай выключатель, который опускает мост. Через мост – на ту сторону, направо, собирать рулезы. Вернись к мостику и беги налево от него. Заходи в коридор, потом поворачивай налево. Грохни гранатометчицу и садись в лифт.

SkytramStation (карта rc4)

Беги прямо и направо. Включай фонарик и проверяй внутри грузовик – там кое-что припрятано. Затем выходи обратно к лифту и двигай налево. Сразу за помойкой встретишь еще одного «джокера» – постарайся сделать так, чтобы его не убили.

Бежим дальше, оставляя справа вывеску с красным драконом. Поворачиваем направо и мимо помойки поднимаемся по лестнице наверх. Справа будет дверь с надписью Keep Out – в такие надо заходить непременно. Дверь в кладовку – с трещиной, так что прострели ее на фиг и заходи. Выходим оттуда и лезем на самый верх.

Бежим прямо и направо, туда, где стоит телефонная будка. Когда зазвонит телефон, не бери его – это подонки Никики устроил нам ловушку. Ну ладно, посмотреть все равно надо, так что сперва запомнись, а потом бери. Насмотрелся? Нам надо в другой от будки конец – в лифт. На нем мы едем наверх и бежим, придерживаясь левой стороны до тех пор, пока не выйдем к бару Typhoon. Заходим внутрь.

Ничего полезного тебе не скажут. Но ты найди там мужика, который предложит тебе билетик за 50 бакинских, и непременно купи его. С этим билетиком беги к телефонной будке, к решетчатой двери.

За ней – станция. Беги в дальний угол, с перил запрыгивай в туннель и лезь в трубу.

CentralTowers (карта rc5)

Выходим из канализации. На двух бомжей не жалей патронов, больше не надо ломиком махать. Чувешь, как сразу воздух посвежел? Выходи наружу, мочи базутчика и вылезай по лесенке слева наверх. Беги туда, где лежит мертвый базутчик, и лезь в дверь справа. Там куча всяких рулезов, но ты все не жри, потому что сейчас будет пара мощных схваток – оставь кое-что на потом.

Выходи наружу. Куда бы ты ни пошел, ты выйдешь к дверям небоскреба. Битва будет страшной, но я уверен, что смерть примут все, кроме тебя. Заходи в небоскреб и беги вперед, на следующий уровень.

CentralTowersEast (карта rcboss1)

Ты можешь либо ехать на лифте, либо обехать его кругом и подняться по лестнице. Лестница предпочтительнее, потому как там можно неплохо укрепиться перед решительной встречей.

Выходим наверх – оба-на! Никики, братан! Вот так встреча!!! А ну-ка, пропадай, повернись ко мне задом и немного нагнись! Не хочешь?! А вот в рывок из автомата! Ты на кого хвост поднял, ишак?! А вот ракетой по башке! На кого наехал, сучий потрох, а?! Получи, подонки!!! Крепок Никики, очень крепок! Берет либо 10 ракет на грудь, либо 34 удара монтировкой по башке! Но все-таки прилеж Никики, засучул. Наша цель – кингпин! Запрыгиваем во второй лифт (левый, левый – не надо кататься туда-сюда) и едем вверх.

CentralTowersWest (карта rcboss2)

Тут ничего объяснять не буду, и так все понятно. Внизу, в подвале – здоровенные склады брони, здоровья и боеприпасов. Будь готов к тому, что тебе вспянут по первое число, потому как народу здесь много, вооружены они отлично, стреляют с такой скоростью, что тебе и не снилось, да еще повсюду скачут неприязненные собаки.

Мультик посмотрел? Вот эта сволочь в желтом гниднике и есть кингпин. Мочи козла!!! Обрати внимание на гнусную шлюху, которая его прикрывает! Ее нельзя убить, так что налегай на босса. Убить его непросто, точное – очень непросто! Но все равно можно, так что старайся. Как только кингпин мертвым ляжет – эта мразюга-телка убежит на вертолет и улетит, предварительно нахавив нам и пообещав вернуться. Ну, ничего, за базар ты все равно ответишь, тварь. Можешь и не возвращаться – я сам тебя найду!

Завершает игру мощный мультик под названием «Кингпин – это я!» Мы сидим в кресле, подчиненные докладывают о безумных прибылях, деньги текут рекой, с двух сторон стоят сочные телки, на столе пузырь – что еще нужно нормальному кингпину, чтобы спокойно встретить старость?...

Вот и все, мой маленький друг. Ступай, бери масленку, ветошь и прочищай стволы. Скоро мы будем рубиться в deathmatch-Kingpin под названием Gang-bang! Готовься, а я научу тебя, что там к чему...

БЛОКНОТ НАЕМНИКА ИЛИ КРАТКИЙ КУРС МОЛОДОГО БОЙЦА

Ю Р И И
ПОМОРЦЕВ



1. Подбирайте команду по принципу «лучше меньше да лучше». Не экономьте на профессионалах, и они существенно облегчат вам завоевание Арулько.
2. Продлевайте контракт с наемниками не в последние часы, а хотя бы за сутки, так как они в этом вопросе очень обидчивы и запросто могут отказаться в дальнейшем работать на вас.
3. Следите за тем, чтобы в подобранной команде между наемниками были дружеские или нейтральные отношения.
4. Плохая репутация приводит к тому, что многие наемники не соглашаются на вас работать, по той или иной причине отказываясь от заключения/продления контракта.
5. Гибель наемника ощутимо снижает моральный настрой отряда и не способствует улучшению вашей репутации.
6. При плохой репутации наемник согласится подписать с вами контракт лишь в том случае, если он питает дружеские чувства к одному из членов вашего отряда.
7. Наемник вряд ли когда-либо согласится работать бок о бок с несимпатичным ему персонажем.
8. Бездействие наемника не лучшим образом сказывается на его морали, а при плохом раскладе может даже послужить поводом для его ухода и/или для отказа от продления контракта.
9. Ход диалога с неигровыми персонажами в достаточной степени зависит от показателей лидерства и мудрости вашего наемника.
10. По ходу игры показатели наемника будут расти, и в какой-то момент (а именно – после повышения опыта) он потребует увеличения гонорара за свои услуги.
11. В вашем отряде должны находиться хороший механик и врач.
12. Наемники могут погибнуть при выполнении каких-либо заданий Ассоциации. Об этом прискорбном событии вас известят по почте.
13. Тренировку отрядов ополчения доверяйте наемникам, обладающим способностью обучать других и/или высоким показателем лидерства, так как у них эта процедура займет ощутимо меньше времени.
14. Чем выше лояльность жителей Арулько, тем больший доход приносит вам шахты, тем ниже цены в госпитале (Камбрия) и у местных механиков. При очень высокой лояльности лечение становится абсолютно бесплатным.
15. Серебряные слитки в шахтах обладают способностью к «регенерации».
16. Пабло (сторож аэропорта) промышленляет воровством. Для того чтобы вернуть награбленное, заплатите ему или дайте слегка по физиономии.
17. Вся информация с дискетки автоматически переписывается на ваш компьютер, так что таскать ее все время с собой совсем не обязательно.
18. Перед боями на ринге имеет смысл накачать бойца тонизирующими средствами – это поможет ему победить. Еще можно швырнуть в лицо противнику какой-нибудь массивный предмет.
19. Исход автобоя может очень сильно варьироваться – перезагрузив игру несколько раз, можно добиться вполне приемлемого результата.
20. Перегрузка наемника (превышение 100%-ного лимита веса) очень сильно замедляет скорость всего отряда и приводит к быстрому переутомлению.
21. Для бесшумного передвижения наемников су-

22. ществует особый «стелс»-режим (<Z>, <Alt+Z>). В походном режиме он отнимает массу дополнительных AP.
23. В походном режиме вы можете только перевязать раненого, полноценное же лечение придется отложить до окончания боя.
24. Чем дольше наемник пользуется одним и тем же оружием, тем лучше он из него стреляет. Этот факт нигде не отражается, но вы сами заметите, что при смене оружия даже самый меткий наемник поначалу безбожно мажет.
25. Наемники, находящиеся в воде, могут утонуть даже при получении легких ранений.
26. Если во время разворота или изменения положения (приседание, вставание) наемник заметил врага, то он (наемник) теряет один AP.
27. Раненый наемник теряет возможность тщательно прицеливаться и расходует на выстрел очень мало AP. Точность при этом становится соответствующей.
28. Жизненная энергия быстрее всего расходует в во время бега и передвижения по-пластунски. Переутомившись, наемник падает как подкошенный и не встает до тех пор, пока энергия не восстановится хотя бы до 10 единиц. В воде такое падение заканчивается гибелью!
29. Быстро пополнить запас жизненной энергии можно напоив наемника водой из фляги.
30. Бежать можно не только в режиме реального времени, но и в походном режиме. При этом наемник преодолевает огромные дистанции даже при сравнительно небольшом числе AP. Такой маневр при своевременном применении позволит выбраться из-под пули или выйти из окружения.
31. Не забывайте о том, что камуфляж ссыывается в дождь.
32. Постоянно таскайте с собой слесарный набор (отмычки), кусачки для проволочных заграждений и аптечку.
33. Если вам не удастся открыть запертую дверь, просто подорвите ее.
34. Плохое состояние предметов очень сильно сказывается на их эффективности. Например, испорченная броня дает меньшую защиту, испорченное оружие хуже стреляет и в любой момент может заклинить и т.д. Если оружие находится в очень плохом состоянии (ниже 20 процентов), наемник может отказаться из него стрелять, то же самое касается и гранат.
35. При неудачной попытке комбинирования предметов они сильно портятся.
36. В принципе, вертолет можно отправить в покрашенный красным цветом сектор, но это будет стоить вам бешеных денег (порядка 1000\$ за сектор, находящийся под контролем вражеской системы ПВО), и вы рискуете навсегда потерять вашу «вертушку».
37. Для экономии места в инвентаре можно провести следующие манипуляции. Допустим, у вас имеется 6 обойм по 10 патронов и, следовательно, они занимают два маленьких слота или один большой. Зарядите оружие тремя обоймами, затем вытащите магазин, и в результате вы получите одну (!) обойму с 30 патронами. Проделав то же самое со следующими 3 обоймами, вы освободите один слот. Аналогичным образом можно поступать, например, с неполными аптечками (просто совмещая их через слоты модификации).

38. Тонизирующий допинг (восстановитель HP) восстанавливает здоровье не сразу, а постепенно, небольшими дозами.
39. Снарядом, выпущенным из миномета, можно сносить деревья; кусты же лучше срезать с помощью мачете.
40. Собирая амуницию, обратите внимание на портреты наемников – если они обведены красной рамкой, это означает, что лежащие на земле патроны подходят для оружия, которое находится в инвентаре.
41. При наведении курсора подсвечиваются те предметы, которые можно соединить между собой. В случае, если предмет может использовать сам наемник, подсвечивается его силуэт в панели инвентаря.
42. Передвижение на транспорте имеет массу преимуществ – существенно увеличивается скорость, ваши наемники практически не устают и т.д.
43. Грузовик работает на бензине, и если запасы топлива иссякнут, он не двинется с места до тех пор, пока не будет вновь заправлен.
44. Собирая комплексные предметы и модернизировать оружие должен персонаж с максимальными показателями по механике, мудрости и опыту.
45. Переход между секторами города занимает около 5 минут игрового времени.
46. Вода может испортить оружие и снаряжение ваших наемников.
47. Подбитый противником вертолет разбивается, унося с собой жизни пассажиров. Шансы выжить после такой катастрофы крайне малы.
48. Бензин в Арулько можно найти в следующих секторах: G1, I6 (Эстоны), B14.
49. Калибр оружия не определяет на сто процентов тип используемых боеприпасов – некоторые патроны, несмотря на совпадение калибра, могут не подходить к нему.
50. Цифры на портрете доктора/механика означают то количество повреждений/неисправностей, которое он может исправить за час. Тренировка ополчения отнимает 10 часов у наставника с параметрами 100/100, следовательно, наставник с показателем 50/50 затратит на ту же работу 20 часов.
51. Нехитрая математика для вычисления некоторых наиболее важных характеристик наемника:
Очки действия = здоровье / 20 + подвижность / 10 + ловкость / 20 + (опыт + 1) / 2.
Параметры доктора = 2 * (ловкость * медицина / 500 + интеллект * медицина / 100 – медицина / 5).
Двери = интеллект * ловкость * механика / 200 + 250 * (опыт).
Параметры починки = (механика) * (ловкость) * 0.015.
52. В Арулько можно найти две машины – фургон с мороженым (находится возле сектора D4) и Hammer (стоит 10.000\$ и находится в секторе L13).
53. Магазины обычно открываются в 9-10 утра и работают до 17-18 часов.
54. Пуль управления роботом помещается в слот с наушниками.
55. Батарейки и прочую электронику можно купить в Балайме (сектор L12).
56. Перезарядить оружие робота может любой наемник (хватило бы очков действия и была бы соответствующая амуниция). Демонтировать вооружение робота нельзя, поэтому заранее позаботьтесь о хорошем огнестрель-

57. ном оружии для него.
58. Машины обладают определенным запасом HP и могут быть уничтожены. Не используйте их как прикрытие в сражениях, или вы лишитесь средства передвижения! Впрочем, сломанный транспорт можно чинить.
59. Если в секторе остались один-два противника, можно воспользоваться функцией автобоя, чтобы не гоняться за ними.
60. KABC – очень мощное оружие (наносит обычному противнику от 150 до 200 единиц повреждения при выстреле в голову), но к нему имеется очень мало патронов. Приберегите эту смертоносную игрушку для самых ответственных боев.
61. Рецепты:
1. Алюминиевая трубка + Пружина = Возвратный болт (уменьшает на 1-2 единицы AP, расходимые на выстрел). Крепится навсегда, ремонтируется.
2. Шнур + Банка = Простейшая сигнализация. Когда открывается дверь, раздается громкий звук.
3. Стальная трубка + Скотч + Клей = Насадка (увеличивает дальность на 10 единиц). Крепится навсегда (при интенсивной стрельбе может отвалиться), ремонтируется.
4. Рентгеновский детектор + Дисплей + Батарейки = Детектор перемещения (на карте отображаются враги).
4.1 Дисплей от игры + Проволока = Дисплей.
4.2 Рентгеновская трубка + Приставка к джойстику + Жвачка = Рентгеновский детектор.
6. TNT + циклонит = NMX.
6. C1 + циклонит = C4
7. Шнур + скотч + платиновые часы = TNT с часовым механизмом.
60. Создание собственного персонажа:
Эта таблица поможет вам ответить на вопросы онлайн-нового теста Института Психологии Наемников:
Синим цветом обозначены полученные в результате тестирования навыки, зеленым и красным – черты характера.
распределение характеристик:
Умение отмычки можно получить при значении параметров механика * ловкость * мудрость > 25.
Умение электроника можно получить при значении параметра механика > 25.
Умение автоматическое оружие нельзя получить при нулевом значении параметра меткость.
Невозможно стать экспертом в умениях электроника и проворности.
Восточными единоборствами не могут владеть женщины, а также мужчины-наемники с силой более 75, портреты которых обведены красной рамкой.
Из всех указанных при генерации умений выбираются лишь два (случайный выбор).
Если выбрано единственное умение, наемник получает статус эксперта в нем.
Если герой обладает характером трусость, оптимизм, заносчивость и недружелюбие, то он получает 10 дополнительных очков при генерации персонажа.

PCTACTICS

JAGGED ALLIANCE 2 АГОНИЯ ВЛАСТИ

1	2	3	4	5	6
1 Вост.единоборства	Одиночка	Совмест. работа	Отмычки	Метание	Оптимизм
2 Обучение	Скрытность	Псих!	Дружелюбие	-	-
3 Отмычки	Заносчивость	Скрытность	Норм. характер	-	-
4 Авт. оружие	Дружелюбие	Норм. характер	Недружелюбие	Одиночка	-
5 Трусость	-	Агрессивность	-	-	-
6 Трусость	Ночные операции	-	-	-	-
7 Электроника	Ножи	Ночные операции	-	-	-
8 Проворность	-	Оптимизм	Псих!	-	-
9 -	Пессимизм	Пессимизм	-	-	-
10 -	Пессимизм	Недружелюбие	-	-	-
11 -	Обучение	Агрессивность	Норм. характер	-	-
12 Вост.единоборства	Ножи	-	Авт. оружие	Совмест. работа	Электроника
13 -	Норм. характер	Норм. характер	-	-	-
14 -	Норм. характер	-	-	-	-
15 Метание	Проворность	Заносчивость	-	-	-
16 -	-	-	-	-	-

АЛЕОНИ
АКИНШИН

СКАРДЖИНО ПАСАРАН ИЛИ СОВЕТЫ СОВСЕМ НЕПОСТОРОННЕГО

Для начала позволю себе несколько рекомендаций общего характера.

Несмотря на очевидную преимущество по отношению к оригинальному Unreal'y, Return To Na-Pali обладает некоторыми специфическими, характерными для него особенностями, ответственность за которые несет, по всей видимости, фирма под названием Legend Entertainment. В дальнейшем мы не будем рассматривать общие для этих двух игр моменты и остановимся подробнее лишь на том, что есть в RNP и чего нет или почти нет в первоначальном Unreal'e.

Прежде всего, в Return To Na-Pali отчетливо ощущается хорошо продуманная система изначальной расстановки монстров. При всем моем уважении к старому Unreal'y не побоюсь сказать, что, по сравнению с рассматриваемой игрой, там этого не было вовсе. Это один из тех примечательных и очень удачных моментов, которые возвышают RNP над состоянием обычного Mission Pack-a почти до уровня новой самостоятельной игры.

И вообще, лично для меня новое оружие представляет интерес в первую очередь лишь в качестве временного заменителя соответствующего ему оружия старого (для CARifle это Minigun, для Grenade- и RocketLauncher-ов — Eightball). В случае острой нехватки амуниции для традиционной пушки я, конечно, беру новую, но при первой же возможности вновь прячу ее в самый дальний кармашек своего поивадавшего вида ранца.

Ну да хватит, однако, этой порнографии. Отныне мы с вами будем говорить лишь о вещах исключительно пристойных. Например, о структуре уровней.

Как мы все хорошо помним, в оригинальном Unreal'e тщательное обследование закоулков отнюдь не было непременным условием его прохождения. В несколько усиленном виде данная ситуация сохраняется и в Return To Na-Pali. Если главным для вас является сам факт честного прохождения игры безотносительно к тому, насколько полно вы ее в ходе этого прохождения исследовали и какой процент врагов уничтожили, можете смело пробегать мимо хи-

жину Tentacle и, не забыв тщательно осмотреть все встреченные вами ящики на предмет наличия в их ближайших окрестностях чего-нибудь интересного.

Кнопка включает тележку, но использовать последнюю по прямому назначению я, тем не менее, не рекомендую: она привезет вас прямо в объятия Brute и Tentacle. Общее, известное еще со времен Half-Life правило безопасного обращения с любыми тележками гласит: «включи и аккуратно иди следом». Поверьте, это срабатывает практически всегда.

Убив двух Brute и одну Manta, идите к обры-

потом, там действительно находится кое-что интересное: броня, еще один Automag, замечательное оружие ASMD (приобретение одной лишь этой штуки полностью окупит потерянное на спуск вниз время!), мост рядом с водопадом, у которого можно сняться на память, а также кислотные реки и железные берега. Кроме того, если вы не желаете в самом недалеком будущем разделить участь неведомо кем убитых Brute-ов, ASMD вам просто необходима. Решайте!

Итак, рано или поздно вы нажали на кнопку и вошли в правую дверь. Стая странных двуногих ящериц, растерзав на ваших глазах еще одного Brute, радостно бросается вам навстречу. Не стоит обольщаться небольшими размерами этих странных существ: это очень опасные противники. Маленькая стайка из трех таких тварей способна растерзать вас в доли секунды! Если вы, не последовав моим ненавязчивым советам, так и не совершили к этому моменту рейд за ASMD — мои соболезнования: автомат для борьбы с ящерицами явно не лучший выбор. Если же ASMD при вас, а вы при ней — все гораздо проще. Убегайте спиной вперед, и, стараясь в процессе такого отступления не залететь ненароком в угол, отстреливайтесь из ASMD альтернативным способом, делая по возможности и сферы. Убив ящериц, поднимитесь по расположенному в этом же помещении пандусу к кнопке, нажав на которую, вы откроете дверь на следующий уровень. Если вы все еще торопитесь — идите туда, если же не очень — вернитесь из этого помещения обратно к двум дверям и открывающей правую из них кнопке. Левая дверь теперь также открыта. Воспользовавшись ею, а затем скрывающимся за ней лифтом, вы обнаружите самый верхний этаж уровня, о существовании которого до той поры и не догадывались. Помимо упавшего космического корабля, там вы найдете двух Skaarj-ей, силовую броню (ShieldBelt), очередную пушку и пару ваших менее удачливых предшественников.

2-й Уровень (Nave's Crossing)

Справившись с Brute, Skaarj-ем и Manta, вы вскоре оказываетесь на берегу небольшого водоема. Прыгайте в него не раздумывая! Вот лишь несколько весьма веских на то причин:



- 1) На дне вы почти сразу же найдете GrenadeLauncher. Не бог весть что, конечно, великий Eightball превосходит это оружие минимум на порядок, но все равно взять стоит. Да, на тот случай если вы все еще не заметили данного примечательного обстоятельства: несмотря на весь свой интеллект и сатанинскую ловкость Skaarj-и почему-то совершенно не умеют уклоняться от летящих в них гранат. Не спешите досадливо отмахиваться от меня, как от назойливой мухи: я сказал «гранат», а не «ракет»! Проверьте, и убедитесь! Это явный глюк искусственного интеллекта, способный, впрочем, сильно облегчить жизнь неопытному еще бойцу.
- 2) В теле башни, что торчит посреди озера, сбоку под водой есть небольшая дырочка, воспользовавшись ко-

UNREAL MISSION PACK RETURN TO NA-PALI

Типичная ситуация в RNP: вы выходите на кажущийся полностью необитаемым участок местности, на котором расположено совсем немного камней и ящиков. Не заметив решительно ничего подозрительного, вы делаете несколько шагов вперед — и внезапно подвергаетесь массовой атаке со стороны двух неведомо откуда взявшихся SkaarjBerserker в компании с Brute. Самым удивительным является то, что все эти агрессивные существа умудрились появиться отнюдь не из воздуха, но как раз из-за тех самых оживляющих пейзаж пары ящиков и полтора камня весьма средних размеров! Воистину, монстры в RNP научились, наконец, прикидываться ветошкой, то есть сливаться с местностью! Не берусь угадать, каким именно образом господам разработчикам удается столь искусно и с такой драматической точностью размещать далеко не самых маленьких монстров в таких небольших укрытиях. Так или иначе, факт налицо, и с ним приходится считаться.

Итак, абсолютно каждый камень, ящик, кусок скалы, выступ здания и т.п., которым надлежит вскоре оказаться за вашей спиной, предварительно должны быть тщательнейшим образом обследованы. Там вы сможете найти, помимо неприятностей, еще и некоторое количество полезных (и не очень) вещей, ибо размещение амуниции, оружия и инвентаря в RNP нередко осуществляется по тому же самому принципу, что и расстановка монстров. Предварительная зачистка неровностей местности в рассматриваемой игре — залог долголетия.

Далее, пресловутое новое оружие. Здесь автор вступает на очень зыбкую почву. Общеизвестно, что когда, чем, кого и каким именно образом убивать — дело сугубо интимное: давать тут какие-либо советы не просто безумно сложно, но как-то даже и неприлично. Тем не менее, я очень коротко попытаюсь, не выходя за рамки дозволенного, высказать несколько мыслей и по этому весьма щекотливому вопросу.

Я затруднюсь порекомендовать альтернативный вариант из Combat Assault Rifle для какой-либо реальной боевой ситуации. На мой взгляд, это в высшей степени бесполезная и потому совершенно лишняя вещь.

Из-за большей скорости полета ракеты и заметно большего радиуса взрыва, Rocket Launcher для борьбы с танцующими Skaarj-ами представляется мне несколько более удобным устройством, чем традиционный Eightball.

жину, даже целых больших зданий и прочих строений: любопытным игроком большинство гигантских уровней-ландшафтов в RNP могут быть пройдены за считанные минуты. Что подделаешь: халва есть неизбежная спутница столь модной ныне нелинейности.

Пожалуй, это уже и все. Предварительный инструктаж закончен, и мы, наконец, готовы начать игру.

Примечание: вся приводимая ниже количественная и качественная информация имеет отношение к прохождению игры Return To Na-Pali на высшем уровне сложности.

1-й Уровень (Dusk Falls)

Соберите полезные вещи с металлических ящиков. Пройдя через небольшой тамбур в помещение с двумя дверями, не забудьте посетить комнатку, что скрывается за левой из них: там на столике вас ждет Automag, очень полезное оружие в сингле. Здесь, как и вообще во всей игре, цуцупальца на потолке (Tentacle) в силу их полной неподвижности проще всего убивать из DispersionPistol, аккуратно постреливая немного из-за угла.



В хижине находятся лишь Tentacle, чуть чуть патронов для Automag и 20% здоровья; на дне небольшой лужи — еще немного пушечной амуниции. Если ничто из вышеперечисленного вас не заинтересовало, сразу идите к большим воротам, поднимайтесь вверх по пандусу и идите через дверь к кнопке, умертвив по пути трех Brute-ов и од-

ву. На сей раз в хижине вас ожидают лишь бесполезный Nail и 20 пушечных патронов. Уровень, на котором вы находитесь, имеет одну упоминавшуюся выше очень характерную для Return To Na-Pali особенность: вы можете закончить его, вообще не удаивая своим посещением его нижнюю, так сказать, половину. Есть о чем подумать. А пока идите дальше по верхнему этажу.

Думаю, вы уже должны представлять себе, что может находиться в хижинах, и потому впредь я уже не буду информировать вас об их содержимом, предоставив вам самим решать, заходить в данную конкретную хату или же нет.



Идите по верхнему этажу до самого его конца, не забывая, как всегда, по пути обследовать металлические и разрушать деревянные ящики. Да, большие светлые контейнеры с изображенными на них орлами — это тоже для вас! Ломайте эти кораба: в них всегда что-нибудь да есть. И еще: бродящих внизу Brute-ов очень удобно расстреливать из пушечки, стоя на краю обрыва. Вне зависимости от того, собираетесь ли вы спускаться или нет, вы обязательно найдете это развлечение весьма интересным и забавным.

Вы — перед укрепленным металлом входом в скалу. Рядом лежат несколько трупов Brute. Будьте уверены: то, что убило их, непременно попытается убить и вас. Внимание! Опасность уже близко!

Заходите внутрь и останавливайтесь перед двумя дверями и кнопкой. Здесь вам предстоит, наконец, определиться. Спускаться или не спускаться? До конца уровня рукой подать. Но и оказаться внизу несложно: сделать это вы можете как при помощи одного из двух пройденных вами лифтов, так и просто отважно нырнув в воду с обрыва. И



торой, вы сможете попасть на ее (башни) вершину. Там лежит FlakCannon, второе после ASMD Unreal-овское оружие в моей личной классификации.

3) В одной из, так сказать, «стен» озера есть вход в подводный тоннель, в первом из боковых ответвлений которого вы найдете кое-что интересное. Плывайте спокойно: при подъеме на поверхность в RNP ваш аквалванг автоматически восстанавливается.



Далее, победив нескольких Skaarj-ей и обследовав возвышающуюся посреди второго водоема избушку на куриных ножках, по двум дощечкам вы перейдете на берег, а затем, миновав пару хижин и пройдя по охраняемому Krall-ами мосту, столкнетесь с ящерицами. Только без паники! Забейте вашу ASMD им в пасти! Когда все будет кончено, вздохните с облегчением, прыгайте в дальний колодец и заканчивайте уровень.

3-й Уровень (The Eldora Well)

Убив Krall-ов и вылезших из цилиндрических ниш в толчке GasBag (каждой твари – по паре), идите к рычагу и вызывайте лифт. Затем, испортив находящимся наверху азартным Krall-ам игру, нажимайте на 3 расположенных в этом помещении кнопки, после чего в ожидании поднятия воды расправляйтесь с парой стрекоз. Как только уровень воды в покинутых вами помещениях достигнет требуемого, откроются двери в коридор. Выходите по нему на свежий воздух, расправляйтесь там с парочкой Brute-ов и Manta, после чего собирайте урожай и ныряйте в колодец. Плывите вертикально вниз, затем горизонтально вдоль тоннеля и, наконец, вновь вертикально вверх, но не до самого конца, а лишь до смутно знакомого рычага. Узнаете? Да-да: это тот самый рычаг, который вы недавно использовали для вызова лифта. Уматрив на ходу двух Slith-ов, плывите от этого рычага горизонтально вперед, затем направо в единственную имеющуюся здесь дыру, через которую вообще можно куда-либо плыть. За дырой поворачивайте



направо, плывите до конца, затем через небольшой пролом поднимайтесь вверх сквозь окрошку, в которую вы превратили воду, смешав ее с ключьями тел очередной парочки Slith-ов. В стене колодца, по которому вы поднимаетесь, есть прямоугольное отверстие. Вам туда. Плывите прямо, затем вертикально вверх в находящийся над водой очень короткий и темный коридор, пройдя по которому, вновь ныряйте в воду и влезайте, наконец, из суба колодца на свет божий. Здесь вас поджидает троица (удивительно, что не парочка) GasBag, убив которых, вы сможете с чистой совестью прыгнуть в лодку и величественно проплыть в ней на следующий уровень. Замечен забавный глюк: если вы не сядете в лодку, а просто прикоснетесь к ней, то она, разумеется, поплывет без вас. Но если вы теперь бултыхнетесь в воду и отправитесь вслед за ней своим ходом, при загрузке следующего уровня вы, тем не менее, обнаружите себя плывущим в лодке как ни в чем не бывало! Вот так: доктор сказал – в лодке, значит – в лодке. Мало того: можно вообще не трогать это плавсредство: бултых в воду – и вперед! При любом мыслимом раскладе вы появляйтесь на следующем уровне в лодке и только в лодке и никак иначе. Это нельзя победить; с этим необходимо смириться.

4-й Уровень (Glathriel Village)

Вы стремительно несетесь в лодке, в которую вас сильно посадили, мимо GasBag, который только и ждет, чтобы его подстрелили. Уважьте животину: прыгайте за борт и спокойно расстреливайте неуклюжего монстра хоть прямо с воды. Ну а затем догоняйте лодку.

Рядом с удочкой рыбака-Nali лежит автомат. Абориген не будет возражать, если вы милосердно избавите его от



ответственности за незаконное хранение оружия. Пушка пригодится вам практически сразу же, когда вы, поднявшись к домам по тропинке, будете атакованы большой Manta, пасущейся там на лужайке.

Этот уровень совсем небольшой, и его всестороннее исследование займет у вас никак не более двух минут. Скажу лишь, что проход на следующий уровень находится в подвале второго по счету дома, где вам необходимо разбить подозрительную стену с трещиной и затем шагнуть в образовавшийся пролом.

5-й Уровень (Glathriel Village)

Лучшим оружием против пауков является, на мой взгляд, DispersionPistol. В самом деле: не из гранатомета же их убивать!

Очистив склеп от этих тварей и поднявшись по лестнице в церковь, подойдите к ее алтарю и принесите там в жертву очередного упавшего на вас с потолка Skaarj-а. Затем уходите со двора, по пути убив Manta, и перепрыгивайте через ограду на деревенскую улицу. Во дворе, где вы увидите Nali, спасающегося бегством от Skaarj-а, ищите единственную открытую дверь, заходите внутрь и дергайте за находящийся там рычаг. Не отходя от него, посмотрите направо. Видите, какую именно решетку вы только что открыли? Идите туда и поднимайтесь по лестнице на стену. Не спешите заходить в следующее помещение: развернитесь и по перпендикулярной к вашей стене пройдите на крышу дома, затем перепрыгните с нее на другую крышу и вскройте находящийся там контейнер. Теперь вернитесь с этой крыши на предыдущую, с нее переберитесь на еще одну соседнюю и провалитесь в дырку. Подобрал там RocketLauncher, дергайте за рычаг и через открывшуюся на втором этаже дверь возвращайтесь на первую стену. В ходе всей этой акробатики вас вполне может заметить и захотеть гигантская Manta. В этом случае вам придется ее убить.

Зайдя, наконец, в двухэтажное помещение и очистив его от Skaarj-ей, спускайтесь вниз и дергайте за рычаг, после чего вновь поднимайтесь по лестнице на второй этаж и ищите открывшуюся там дверь. Идите теперь по карнизу в



следующий дом, где вандал-Skaarj бросает вниз набитый книгами шкаф. Убивайте его, прыгайте вниз и идите в библиотеку, где, вновь испортив игру совершенно неумным в этом деле Krall-ам, выходите на улицу и дергайте за находящийся позади статуи-распятия рычаг. Разворачивайтесь и идите по улице прямо, потом за угол налево и, разобравшись с вооруженным стингером Skaarj-ем, – до заколоченной двери, напротив нее – вновь налево. Оказавшись рядом с разрушенным мостом, идите в правый домик, устраняйте находящегося там Skaarj-а, после чего поднимайтесь в этом домике на второй этаж. Нажимайте на рычаг, вновь выходите на улицу и по обломкам моста лезьте в открывшееся вашими стараниями окно соседнего дома, который есть ни что иное как покинутая вами недавно библиотека. Оказавшись внутри, идите по второму этажу, затем по мостику, наконец прыгайте вниз и идите вперед, уничтожив мимоходом двух размахивающих Stinger-ами Skaarj-ей. Двухметровый обрыв перед вами – это конец уровня.

6-й Уровень (Approaching UMS Prometheus)

Очень простой уровень в смысле своей структуры. GasBag, прямо, две стайки ящериц (где ваша ASMD? это как раз тот самый случай, для которого вам стоило побережь ее заряды), три хижин, пещера справа (не стоит кидаться с обрыва), прыжок через узкую, но очень глубокую пропасть, несколько пауков, лифт слева. Комментарии любого рода здесь просто излишни.

7-й Уровень (UMS Prometheus)

Аккуратно в два приема спрыгивайте вниз, затем идите под брюхо лежащего в долине огромного корабля и, преодолев вялое сопротивление многочисленных Mercenary, проникайте внутрь, где, воспользовавшись теми дверями, что еще не утратили способности открываться, идите к первому энергетическому мосту и следуйте по нему во вторую часть корабля. Теперь у вас есть как минимум два варианта действий:

1) Пойти по правому коридору, подняться по обнаруженному лифту на второй этаж и, победив некоторое количество Mercenary, прыгнуть оттуда в большую сломанную пополам трубу;



2) Пойти по левому коридору и, убив всего парочку все тех же Mercenary, прыгнуть с берега на торчащий из лавы камень, а с него – уже непосредственно в полуразрушенную трубу.

Второй вариант более быстрый, первый – более дотошный и аккуратный. Выбор за вами.

Сия таинственного предназначения труба выведет вас на поверхность корабля, откуда вы сможете спрыгнуть либо на второй энергетический мост, либо сперва в одну из двух вскрытых при падении корабля кают. Так или иначе, медлункт, являющийся целью вашего путешествия, вы найдете в первой части корабля напротив кают с номерами. Но прежде чем проваливаться сквозь дырку в полу медлункта на следующий уровень, вам имеет смысл поинтересоваться содержимым шкафчиков в каютах, благо их совсем не так уж много.

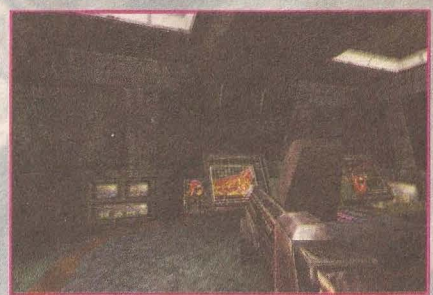
8-й Уровень (Inside UMS Prometheus)

Обследовав каюты нижнего уровня, лезьте в пролом в стене. Оказавшись в большом полузатопленном помеще-



нии, плывите к его противоположному концу и забирайтесь в трубу наподобие той, через которую вы сюда попали. Да, на дне водоема замечены живые и агрессивно по отношению к вам настроенные капли. Вы можете честно их убить, а можете и просто проплыть мимо, помахав ручкой.

Идите по трубе до конца, прыгайте вниз и выбирайтесь из нее в помещение, разбив стекло. Пройдя затем в ангар и убив там трех Mercenary, лезьте по наклонной металлической конструкции через окно на второй этаж. Там-то вы, наконец, найдете искомое Устройство. Возьмите его и поднимитесь по ступенькам к двери. За сим последует диалог, из которого будет явствовать, что в полку ваших врагов очередное пополнение: отныне люди для вас будут не менее опасны, чем Skaarj-и. Воодушевившись этой мыслью, проходите в открывшуюся дверь, привычно обчищайте каюты, устраняйте мешающих вам Mercenary и поднимайтесь вверх на лифте. Наверху вы найдете два выхода на поверхность корабля, а также рубку и еще одну комнату под названием Observation Lounge. На поверхности лежат контейнеры с амуницией и здоровьем. Я рекомендую вам первым делом хорошенько заправиться и тем и другим: через несколько минут вам предстоит очень серьезная драка.



Сигналом к телепортационному десантированию морпехов служит ваше появление в рубке корабля. Как только вы в нее войдете и сделаете несколько шагов вглубь помещения, в рубке замигают лампочки и начнется ЭТО.

Первую волну морпехов можно уничтожить, стоя на месте в буквальном смысле этого слова. К примеру, спуститесь из рубки вниз, возьмите в руки что-нибудь повесистее (ASMD, FlakCannon, RocketLauncher) и встаньте рядом с дверью в Observation Lounge. В чем состоит разница между морпехом и камикадзе? Да по большому счету лишь в том, что в то время как второй совершает акт самоубийства честно и открыто, первый из кожи вон лезет, дабы как можно более убедительно замаскировать его под несчастный случай. Алгоритм примитивен до слез: двери открываются – вы стреляете. Двери закрываются – вы ждете. Через некоторое время, когда желающие воспользоваться этой дверью морпехи естественным образом закончатся, вам придется выйти на поверхность, дабы окончательно известить остатки этой странной разновидности двуногих. А вот это уже будет совсем другая война. Ботматч без распаунов – какво? Разница между ботами и морпехами действительно пренебрежимо мала: морпехи грамотно уклоняются от ваших атак, точно стреляют сами и в отличие от вас не забывают подбирать здоровье и оружие павших от вашей руки товарищей. Морпехи в RNP – это очень достойные противники. Доброй охоты вам, господа!

Проход на следующий уровень вы найдете в населенной большими пауками пещере с лифтом, вход в которую приоткрывает к кораблю и находится почти вровень с его поверхностью.





9-й Уровень
(Spire Valley)

Прохождение этого эстетически очень привлекательно и геометрически очень большого уровня не представляет никакой проблемы. Все, что от вас требуется – это найти вход в некое красивое сооружение, то ли замок, то



ню, а затем, пройдя еще немного вперед, прыгнуть в маленькую долину, где искомое строение и пребывает. Однако, если же вы желаете получить снайперскую винтовку для следующего уровня, вам придется посетить карниз над металлической дверью и умертвить тех Skaarj-ей и Brute-ов, что осмелятся встать у вас на пути.

11-й Уровень
(Velora Temple)

Убейте пауков, откройте рычагом створки лифта и включите его кнопкой, что находится на стене перед вами. Поднявшись вверх и пройдя вперед по разваливающемуся деревянному мосту, вы окажетесь в квадратном зале с колоннами и квадратным же водоемом в центре. Идти вперед вам пока рано; поворачивайте налево и поднимайтесь по пандусам наверх, не забыв заглянуть на одной из средних площадок в пространство за колоннами (там лежит SuperHealth).

Пройдя по мосту и дважды повернув налево, вы окажетесь в помещении с дыркой посередине и рычагом. Вы будете долго смеяться, но от вас отнюдь не требуется какого бы то ни было на него воздействия! Дело в том что рычаг этот опускает вниз мост через лаву, мост же этот в свою очередь предназначен для того, чтобы дать игроку (то есть вам) возможность, пройдя по нему, оказаться в помещении с большой выпуклой рожой и двумя светильниками. Все как будто правильно, за исключением лишь одной забавной мелочи: оказаться в вышеупомянутом помещении вы можете и еще одним (и притом куда более удобным) способом: просто пройдите по верхнему этажу (на котором вы в данный момент находитесь) вперед по коридору, а затем прыгните с балочника вниз. Вряд ли можно спорить с тем очевидным фактом, что лететь сломя голову по мосту через лаву, рискуя быть убиту лежащими над ним механическими гребенками, есть способ несколько менее элегантный.

По другую сторону от обсуждаемого нами рычага есть малоаметный темный балкон, на котором лежат FlakCannon и патроны к нему. Если есть потребность – возьмите, если нет – идите дальше.

Пройдя в открывшуюся у каменной физиономии пасты, вы окажетесь на тонкой балке над бассейном с лавой. Не стоит остервенело палить в находящиеся там Krall-ов, балансируя на одной ноге: почти всех их можно убить без единого выстрела! Побегайте несколько секунд по балке взад-вперед – и вы убедитесь в справедливости моих слов: в ходе своих рискованных прыжков близкорасположенные к вам Krall-ы вскоре неизбежно окажутся в лаве. Когда все будет кончено, прыгните с балки вбок, поднимитесь наверх по одному из боковых проходов, возьмите там ShieldBelt, после чего вновь возвращайтесь на балку и идите по ней вперед до конца.

Колонна в следующем зальчике имеет свойство падать, если в нее немного пострелять. По упавшей колонне вы сможете попасть в боковую комнату, сломать там пол и провалиться в систему полностью или частично заполненных водою комнаток и тоннелей. Кстати, в одном из них лежит Rifle с патронами. Подняться из воды наверх вы сможете по той из двух наклонных балок, со стороны которой есть выбоина. Короче говоря, не забивайте себе голову и просто двигайтесь дальше.

Дойдя до горизонтальных зубов, наведитесь в обе боковых комнаты с красивыми дугообразными потоками воды и нажмите в каждой из них на кнопку. Будьте осторожны: эти кнопки всего лишь открывают дверь, а не отключают механические челюсти! Между ними вам-таки придется быстро прошмыгнуть, уловив момент.

Проскочили? Ну тогда вызывайте лифт расположенным рядом с ним на стене рычажком, поднимайтесь в нем наверх, дергайте за рычаг, берите заслуженный трофей (WeaponPowerUp) и заканчивайте уровень.

12-й Уровень
(Nagomi Passage)

Этот уровень нам уже хорошо знаком. Фактически, это Уровень #10 с разблокированной железной дверью. Ее-то вам и нужно.



Исследование местности, а также связанные с ним ее зачистка и сбор урожая являются, как и всегда, делом не обязательными, но желательными.

На 12-ом Уровне RNP мною найдено несколько приколов, о которых теперь я и спешу поведать миру.

Если перед выходом из предбанника на собственно Уровень вы задержитесь на пару минут, то вполне можете стать свидетелем весьма забавной, красивой и в естественных условиях довольно редко наблюдаемой схватки двух Skaarj-ей, принадлежащих к двум разным видам. Судя по всему, один из них, проходя мимо другого, наступил тому на лапу или же слегка задел плечом. Воистину прав был незабвенный Козьма Прутков: «от малых причин бывают большие последствия».

Далее, в долине перед бывшим переходом на 11-й Уровень неведомо откуда появились Titan и стайка Ящериц. Не спешите нарушать идиллию пушечной стрельбой: если вы подойдете поближе и спокойно постоите некоторое время, то почти наверняка увидите очень комичный бой «Ящерица vs Titan». Зовите друзей и делайте ставки.

И наконец, на металлическом ящике, где вы некогда взяли Armor, теперь вас ожидает WeaponPowerUp. Что тут скажете: пути Господни неисповедимы.

13-й Уровень
(Foundry Tarydium Plant)

Из помещения с двумя наполненными не то водой, не то кислотой танками идите сперва в левую боковую комнату, отключайте там защитное поле, после чего идите в правую и вызывайте оттуда лифт. Прежде чем на нем уехать, вам имеет смысл собрать урожай: в ходе этого занятия вы обнаружите Minigun (а как вам его нехватало!), кучу патронов к нему, а также Armor. Что касается патронов для Rifle, которые вы заметили на одном из больших ящиков, то вы без труда сможете взять их, прыгнув на этот ящик со второго этажа.

Далее ваш путь пролегал по довольно широкому карнизу. Если упадете вниз – ищите лифт; он находится примерно на пол-пути.

И вновь вас собираются разжевать самым садистским образом! Ничего не поделаешь: придется проявить чудеса ловкости и проскочить через все эти многочисленные металлические челюсти без ущерба для здоровья.



Не спешите падать сквозь стекло прямо Brute-у на голову. Попытайтесь сперва расстрелять его сверху или, еще лучше, забросать гранатами.

Поднявшись на лифте, вы своими быстрыми и решительными действиями вполне можете остановить руку Skaarj-а, готового взорвать мост. Практическая ценность даного моста для вас невелика, но попробовать стоит хотя бы из спортивного интереса.

На том этаже, где вы спасли мост, есть еще одна лифтовая шахта (без лифта), расположенная симметрично той, через которую вы сюда приехали. Прыгните в нее, возьми-

те костюм химзащиты и ShieldBelt, и возвращайтесь обратно на обнаруженном там лифте.

Спрыгивайте на платформу с разноцветной шкалой и рычагом. Нажмите на рычаг, дождитесь появления дырки в трубе и лезьте в нее.

По трубе идите налево. Добравшись до ее конца, пропрыгайте по высоким ступенькам вверх и затем падайте вниз.

Когда вы подойдете к левой из двух закрытых массивными вертикальными балками дверей («решетки» я это

назвать никак не могу) в стене неожиданно образуется пролом, откуда по вам начинает палить Brute. Разобравшись с хулиганом, идите в этот пролом, нажимайте на рычаг и затем поднимайтесь на длинном-предлинном лифте-платформе. На втором этаже включайте квадратную кнопку, после чего дождитесь открытия дверей и выходите. Теперь вам вновь нужно вниз.



Результатом всех ваших манипуляций явилось то, что правая дверь на первом этаже оказалась, наконец, открытой. Сразу за ней поверните направо на 180 градусов и лезьте сквозь канаву в другое помещение. Там вы найдете GESbioRifle. Возвращайтесь с ней обратно к двери и ищите



еще одну канаву, подобную первой. Через нее вы попадете к озерцу желтой лавы. Идите по доске в трубу, затем по ней и, наконец, выпрыгивайте через образовавшийся на ваших глазах пролом, привычно захватив с собой Eightball с прилегающей к нему пачкой ракет.

Расположенная справа от вас не вполне исправная дверь обладает очень странными физическими свойствами: будучи совершенно не подверженной какому-либо воздействию со стороны сколь угодно большого количества ракет или гранат, она разваливается на куски единственным выстрелом из вашей проапгрейденной «единички»! Левая же дверь, к сожалению, самая обыкновенная. За ней стоит Brute, смерть которого немедленно приводит к появлению второго подобного ему монстра за бывшей правой дверью. Появление это может быть совершенно честным и неприкрытым, происходящим непосредственно на ваших глазах. Да, господа из Legend не зря получают зарплату: к бывшему и без них уже весьма обширный список Unreal-ных глюков они смогли добавить массу новых и притом довольно качественных.

Взять Armor в следующем помещении вы можете по крайней мере двумя принципиально различными способами:

ли храм. Я не буду пытаться описать его своим корявым языком: уверен, вы узнаете его сразу, как только увидите. Ищите – и обрячете!

Я настоятельно рекомендую хорошо исследовать этот уровень. Помимо вышеупомянутого строения здесь есть еще много интересного: три избушки на курьих ножках, две хижины, большой дом с WeaponPowerUp, статуями, лежащим между ними Eightball-ом и секретами, а также стайка ящериц, куча Skaarj-ей и целых три Titan-а которые, впрочем, убиваются при помощи DispersionPistol без особого труда. Еще раз отметим, что для прохождения уровня совершенно необязательно все это увидеть и/или убить. Если вы поклонник скоростных методов прохождения, просто бегите к расположенному в красивом строении переходе, держась в стороне от Skaarj-ей, и от Titan-ов. Если же вашей целью является не прохождение игры, но получение от нее удовольствия – исследуйте этот уровень как можно тщательнее, и усердие ваше непременно будет вознаграждено. На дне большого водоема, к примеру, вы сможете обнаружить до боли знакомое летательное устройство (лифт в рай) и его незадачливых пассажиров. Вы также сможете открыть для себя новый, «подводный» способ борьбы с ящерицами: заведя вас с берега, темпера-



ментные твари не выдерживают, бросаются в плотоядном экстазе в воду и плывут к вам строго по прямой, довольно быстро, но все же значительно медленнее, чем они бегают на суше. Ящерицы очень уязвимы в таком состоянии. Грех не воспользоваться.

Играйте, господа, играйте и наслаждайтесь!

10-й Уровень
(Nagomi Passage)

Первым делом расстреляйте Brute и Skaarj-а и только потом прыгивайте вниз, лучше всего в воду.

Не забудьте взять броню - она будет совсем недалеко: справа от вас, под мостом, на большом железном ящике. К этому мосту вы можете подняться здесь же, рядом с ящиком, а можете развернуться на 180 градусов и пойти круглым путем.

Не пытайтесь открыть ни дверь под сфинксом, ни дверь в конце металлического моста: на данном этапе это, увы, невозможно. Дверь, которая нужна вам СЕЙЧАС, находится в небольшом красивом строении, несколько напоминающем уменьшенную копию того, в котором вы недавно нашли проход на этот уровень. С самого начала уровня вы, не мудрствуя лукаво, можете просто пойти вправо, взять бро-

1) пододвинуть к отделяющему от вас заветную амуницию бортку бочку и перепрыгнуть туда

2) нырнуть под воду, сломать там решетку и проплыть к броне по открывшемуся подводному тоннелю.

Затем, поднявшись на четырех разных лифтах к красной круглой кнопке, откройте ею расположенный здесь же люк и плывите.

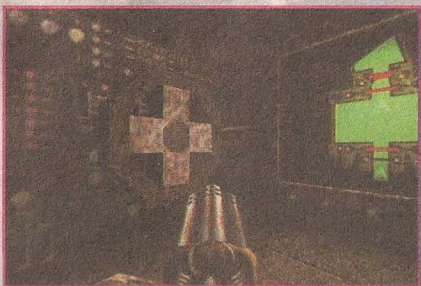
В не очень сложной системе тоннелей и соединяемых ими комнаток вы встретите парочку Slith-ов. Вы любите окрошку, господа? Тогда рекомендую вам FlakCannon: ничто не разряжает тела лучше, чем он.

Ну вот, наконец, и все. Вылезайте из воды, включайте лифт и спускайтесь на нем вниз, к двери. Она ведет на следующий уровень.

14-й Уровень (Bounds of Foundry)

Проследуйте по опущенному мосту, зайдите в дверь и оглянитесь. Видите сверху над дверью кнопку? Стреляйте по ней, и вы приобретете JumpBoots. Возвращайтесь с ними под мышкой на опущенный мост и посмотрите налево вверх. Там лежит SuperHealth. Обувайтесь и прыгайте. Удачи!

Поразбивав затем зеленые стекла и собрав все то, что вы за ними найдете, идите лифт, поднимайтесь на нем и поворачивайте на втором этаже два колеса. Вернувшись вниз, вы обнаружите, что оба костюма химической защиты



теперь стали вам доступны, равно как и две наполненные кислотой дырки в полу. По-моему, все очень доходчиво.

Плывите вперед и поднимайтесь на поверхность.

Если ваш костюмчик еще цел, можете совершить экскурсию в круглые дырочки по бокам от того металлического корыта, что ведет к двери. Вполне вероятно, что то, что вы там найдете, вас заинтересует. Возвращение наверх не составит для вас труда: для подъема на поверхность предусмотрен лифт.

В помещении, через которое вы затем движетесь по эстакаде, падений опасаться также не стоит: лифт есть и здесь.

Оказавшись рядом с крюком, не пытайтесь его включить; сперва вам придется спуститься по пандусу вниз, повернуть колесо, зайти в одну из двух открывшихся по бокам дверей и нажать там на кнопку, после чего возвращаться назад вправо через кислоту. Не забудьте предварительно обновить химикостюмчик! И еще: слева от лестницы лежит Armor.

Включайте крюк и лезьте через пролом, который он проделает для вас в стене.

Оказавшись в помещении с разделяющей большой трубой с каким-то зашкалившим циферблатом на конце, ищите сбоку от последнего открытую дверь, идите в нее, и об-

новив по пути химикостюм, поднимайтесь на лифте и дергайте, наконец, за рычаг. Результат ваших действий у вас перед глазами, немного внизу.

Возвращайтесь в помещение с оснащенной циферблатом трубой и идите к площадке, находящегося прямо напротив лифта. Поднимитесь с его помощью на второй этаж и прыгайте в кислоту.

Далее все очень просто: плыть надо туда, куда плывется. Я, однако, рекомендую не торопиться с окончательным и бесповоротным всплытием и поискать на дне Amplifier. Очень полезная штучка!

Красная кнопка слева помимо двери в то самое помещение с трубой, с которого все и началось, открывает еще и пару заслонок, за которыми лежат заряды для ASMD и ShieldBelt. Прибарахлившись, идите направо, поднимайтесь на лифте вверх, далее идите налево и включайте там рычаг. Круглая дыра перед давешним лифтом теперь открыта. Прыгайте в нее – и оттуда вас выдавит на самый верхний этаж этого странного комплекса.



Здесь вам надлежит найти ездящую по наклонному тоннелю тележку и спуститься к ее нижнему конечному пункту. Дальнейшие действия вполне очевидны: идите в единственную открытую дверь, вызывайте при помощи расположенного на стене рычага-скобы лифт, очищайте его от пассажиров и используйте затем по назначению. Оказав-

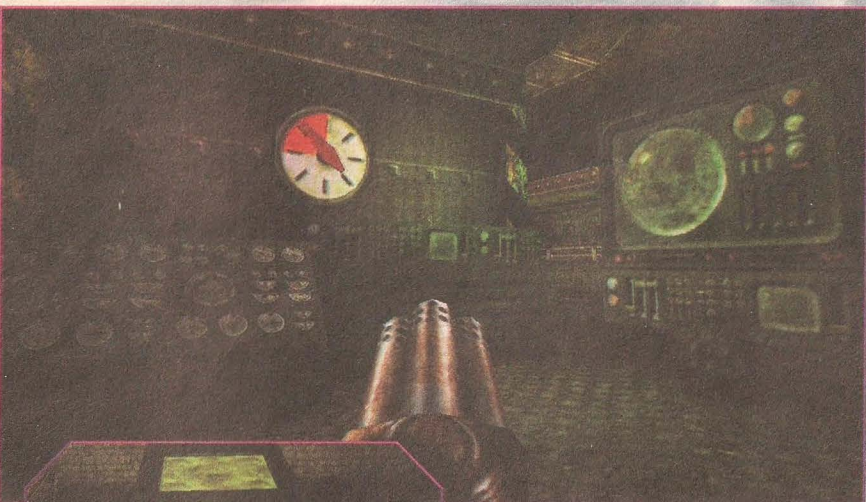


шись наверху, включайте крюк, и, когда он повернется к вам, забирайтесь на него и переезжайте на площадку напротив. Там находится открывающий левую дверь рычаг. Разумеется, если вам нужен лежащий на одном из больших ящиков SuperHealth, вам придется прокатиться на крюке как минимум дважды.

Идите в дверь и спускайтесь затем вниз аж на трех красных лифтах и одном большом зеленом, после чего идите по слегка подтопленному коридору, поднимайтесь на еще одном зеленом лифте и заканчивайте уровень.

15-й Уровень (Watcher of the Skies)

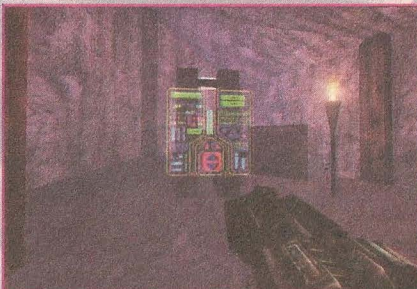
Пожалуй, в RNP это самый маленький и незамысловатый уровень. Безумно красив, и в то же время прост, как три рубля: идти вперед и всех убивать. Последнее условие является на данном уровне обязательным: пока последний



Titan (а всего их здесь – два) не испустит дух, слой льда, закрывающий вам проход на следующий уровень, будет прочнее бетона и стали. Как мы боремся с Titan-ами? Правильно: при помощи DispersionPistol. Для этих самых целей здесь и очередной WeaponPowerUp имеется. Засучите рукава и наберитесь терпения, ибо отбирание у Titan-а жизни есть процесс довольно длительный.

16-й Уровень (Gala's Peak)

И вновь красивый и простой уровень. Будучи несколько сложнее предыдущего в плане прохождения, он, как и его предшественник, обладает одной замечательной особенностью: на нем очень скользко. Имитацию скользкой поверхности до сих пор в Unreal я видел лишь на классическом сетевом уровне DmTundra, да еще на карте-самоделке DmMidWinter. Безусловно, это вносит в геймплей некоторое разнообразие вкупе с элементами реализма. Стоя на скользком льду, сделать, к примеру, при помощи ASMD сферу практически невозможно. Кроме того, со скалистой стены, по которой вам надлежит пройти к замку, даже в отсутствие жаждущих вашей крови противников очень легко свалиться. Есть, конечно, и приятные моменты: враг скользит ничуть не меньше вас, и швырнуть его взрывом ракеты в пропасть зачастую бывает очень даже просто.



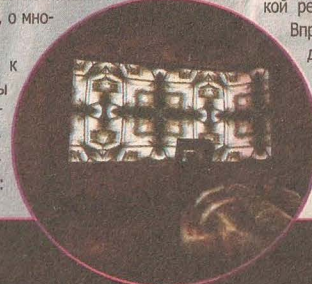
Ваша цель – включить телепортер, который находится внутри здания. Это делается внизу, аккуратно под тем самым местом, где со стены-моста вы, наконец, перейдете на «большую землю». Чтобы попасть туда, вам необходимо оказаться на карнизе, идущем вдоль скалы, на которой стоит замок. Проще всего сделать это, обойдя замок с какой-нибудь стороны и найдя один из двух верхних краев (правый – ближе) спускающегося вниз пандуса-карниза. Итак, аккуратно спускайтесь по обледенелому карнизу, сворачивайте в пещерку, включайте там телепортер и возвращайтесь обратно наверх. Заблудиться в здании невозможно, и на этом месте я вас оставляю, будучи вполне уверен в успехе.

17-й Уровень (Escape from Na Pali)

Как явствует из названия, в рассматриваемой игре это последний уровень.

Прежде всего: не торопитесь убивать Nail! Потерпите немного: пусть он откроет вам задвижки в стенах коридора, там лежат заряды для ASMD и Armor. Возьмите все это добро – и тогда уже со спокойной совестью нажимайте на курок. Большое спасибо тебе, о многорукий друг!

Вам необходимо получить доступ к космическому челноку, который, как вы надеетесь, навсегда унесет вас прочь от этой прекрасной залитой кровью планеты. Искомый челнок хорошо вам виден в самом начале уровня, но вот беда:



путь к нему преграждает решетка! Идите от нее налево, а затем, следуя, так сказать, дороге, поворачивайте направо.

Здесь вы сможете увидеть по меньшей мере два случая довольно странного поведения Krall-ов. Сперва вам встретится парочка этих существ, одно из которых при виде вас бросится вниз, в воду. Я неоднократно загружал сохранялку и даже вообще начинал уровень заново. Результат определенно: завидев меня, (а, следовательно, и вас), этот Krall всегда бросается в воду. После этой парочки на встречу вам из двери выйдет следующий Krall, который очень театрально и искусственно перед вами намеренно, якобы поскользнувшись в луже чей-то крови. Проникнуть в смысл сего спектакля мне так и не удалось. Возможно, по замыслу разработчиков это должно быть смешно? Или же, напротив, очень натурально и естественно? А может, и то, и другое вместе взятое? Неясно.

Обогнув башенку, из которой вышел поскользнувшийся Krall (а по желанию и заглянув внутрь), идите к следующей похожей на нее и проходите сквозь нее направо.

Справа и слева от вас – решетки. Поднимается пока только правая из них, а посему и выбора у вас нет. Идите до упора направо, в решетчатом тупике нажимайте на рычаг, после чего разворачивайтесь на 180 градусов и идите сквозь открывшуюся позади вас решетку все время прямо.

По бокам от вас будут ниши с некоторыми потенциально полезными для вас вещами. Сохранять ради них RocketJump-ы и прочие варварства не стоит: вы легко сможете добраться до этих предметов при помощи двух стульчиков, заботливо прибывших кем-то к полу в начале и в конце дороги.

Заходяще в двери, а затем через коридор в большое квадратное помещение с расположенной по периметру в центре крыши-навесом. Между прочим, прыгнув на эту крышу сверху, вы найдете секрет. Идите вперед, поднимайтесь на лифте и нажимайте там на рычаг рядом с витражом. Не пускаясь прежде к челноку решетка поднята! Но это еще не все: выход из коридора заперт. И через пару минут вы поймете, почему.

Внезапно пол в квадратном помещении проваливается, и оттуда из раскаленных глубин преисподней к вам поднимается ОН, властитель ада, Warlord. Зрелище, от которого в жилах стынет кровь. Смотрится здорово, величественно, стильно, но черт возьми, не маловато ли будет одного Warlord-а для ПОСЛЕДНЕГО УРОВНЯ такой игры? Лично мне его явно не хватило. Возможно, конечно, что это моя проблема: в том, что касается «последних уровней» и «монстров-боссов» я являюсь убежденным приверженцем классических взглядов. Последний уровень игры просто ОБЯЗАН быть по-настоящему жесток и тяжел. А тут... Ну чего бы, к примеру, стоило вам, господа игродельцы, выпустить нам на съедение этих тварей хотя бы двух-трех? Было бы намного веселее! А так... Ленивые стрейфы от медленно летящих ракет, тупая ответная стрельба преимущественно тем, что летит быстро и бьет сильно плюс включенный Amplifier... Никакого напряжения, никакой реальной опасности! Скучно, девушки!

Впрочем, будем справедливы: неоправданно легкий последний уровень – это единственный замеченный мною изъян в отличной и захватывающей игре, имя которой – Return To Na Pali.

PC TACTICS



СЕРГЕЙ ГРИШИН



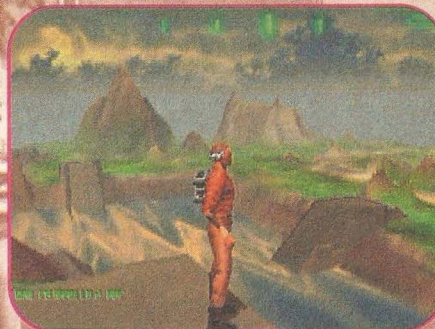
ГГ, СМЫСЛ ЖИЗНИ ИЛИ КАК ПРОЙТИ ЭТОТ КОШМАР

После установки игры начинается затяжной мультфильм, общий смысл которого заключается в следующем:

Сидел человек (главный герой, в дальнейшем ГГ) в баре (а может быть, у себя дома) и мирно бухал. Вдруг появился другой человек загадочной наружности и объявил, что пора заканчивать пьянство и собираться манатки на супер-пупер секретное задание. Когда человек очнулся и вполне резонно попросил кофе, ему грубо ответили, что кофе нет и начали наконец объяснять, куда и зачем его транспортируют. Выяснилось, что некие секретные ученые наконец осуществили мечту человечества о путешествии в параллельные миры. Они отослали пробный спутник в один из этих самых параллельных миров. Спутник потерялся и все очень обломалось, так как нарушился пространственно-временной континуум, и это грозит глобальным кердыком обоим мирам. Для того чтобы спасти мир, ГГ было предложено командовать группой ученых, посланных тем

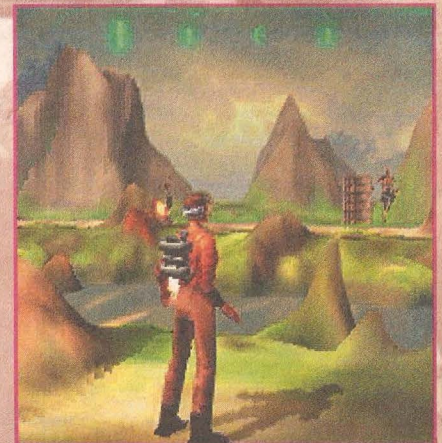
Мир Ранзаар
После того как Disc 2 был вставлен, началась непосредственно игра. ГГ очнулся в какой-то избе, и рядом с ним стояло существо в оранжевом костюме монаха, с явно нечеловеческим фейсом и двумя (зато длинными) парными пальцами на руках. Видно именно так разработчики представляли себе обитателей параллельного мира (чем сразу вызвали мой глумливый смех). Мало того, этот самый монах заговорил с ним по-английски, причем с явно средне-русским акцентом. ГГ сообщили, что мол к-нам-приехал к-нам-приехал защитник и спаситель всех угнетенных двухпалых особей, то бишь сам ГГ. ГГ был назван по преданию Урукаи.

Далее следует лирика о том, как все было клево в параллельном мире раньше, и как все фигово стало сейчас. Была поставлена задача найти каких-то NOM'ов которые были заточены в застенки антинародным режимом. Поговорив с главным монахом (Zakrim), найдите его сына Яна

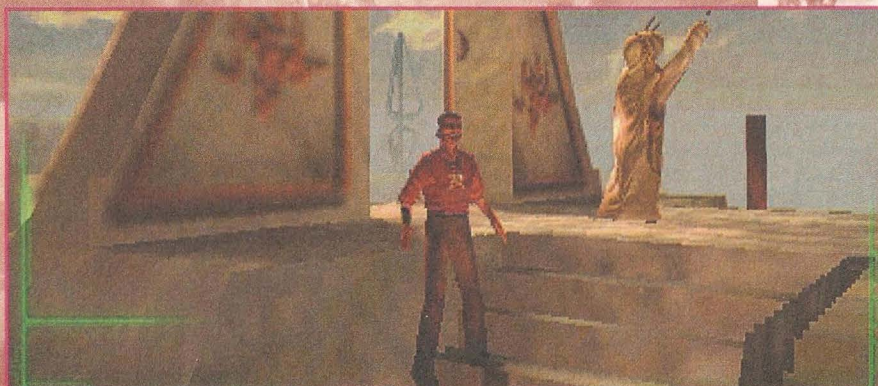


черный квадрат на который нужно встать, и, когда Ян досчитает до трех, лезь (пробелом). Суть в том, что Ян ныкает «странный фрукт» недалеко от себя, а вы должны его укрывать так, чтобы Ян этого не заметил. Как только он отвернется, встаньте, пробегите чуть вперед до снежного бортика, и ложитесь. Затем повторите это еще 1 раз, и возьмите фрукт. После этого последует вопль Яна: «You did it!», из чего следует, что вы были признаны годным для миссии спасения параллельных миров. Соберите все ценное в домах, на крышах и под водой. Ян также даст вам бинокль. Найдите Zakrim'a. Поговорите с ним. Он очень прикольно расскажет про механизм сохранения в этой игре. Якобы есть в параллельном мире такая штукавина, которая называется хитрым термином GAAMSAVV. Когда берешь ее в руки и сжимаешь, она источает свет и заливаает оным все вокруг. Мол, этот самый GAAMSAVV спасет жизнь ГГ-Урукаи в ситуации, опасной для здоровья. Но не стоит использовать его рядом с солдатами, ибо это палево — они услышат, прибегут и застрелят. Спросите у Zakrim'a про Даоку (Daoka) — это телепортер. Выберите READY TO GO. Зокрим что-то помутит рядом с даокой, и когда в ней появится характерное синеватое свечение, вам нужно войти в нее. Вы перенесетесь на другой terrain.

тем влезайте на нее верхом (левая кнопка мыши). Найдите чувака в красном халате (Leader), поговорите с ним о RISS (рисе). Они выращивают его для солдат KROAX'a, и в идеале вы должны сделать так, чтобы они его не выращивали. Отправляйтесь на поиски Plott'a на северо-запад от деревни. По пути убейте солдат. Поговорите с Илоттом. Спросите его про брата NAARN'a. Он будет отнекиваться, скажет, что будет говорить, только если придет Shamaaz и его полечит. Дуйте обратно в деревню к Shamaaz'у. Скажите ему, чтобы он вылечил Илотта (HEAL ILOTT). Пойдите к Zellinaz'у и спросите его о проблеме (WHAT PROBLEM). Он расскажет, что его друзей (то бишь TWONG HA) периодически жрут геморы (такие животные, похожие на гиен), и что очередные его друзья в опасности. Бегите на восток и убейте всех гиен, затем вернитесь к Заллинау, и он отвалит денег и других ценных вещей (на деньги можно купить новое оружие в Таланзааре).



OUTCAST



же макармом, что и проба, в параллельный мир. Также выяснилось, что кто-то хитрый и большой в параллельном мире воспользовался сей, досадной оплошностью растяп-ученых и установил в параллельном мире свою власть. Естественно этот самый кто-то не собирался никому эту власть отдавать и стало ясно, что просто так пробу обратно в наш бренный мир не вытащить. Но храбрый ГГ был, как пионер, всегда готов к спасению мира. Команда ученых состояла из двух неладящих друг с другом мужиков довольно пожилого возраста, командира ГГ, и какой-то милой дивчины с милой фамилией Вулф. ГГ и дивчину, в прошлом, видимо связывали отношения, поэтому оба оказались совсем не рады такой совместной операции. Но партия сказала надо, и комсомол ответил: «Yes!». Миссия началась, все очень эффектно засветилось-задымилось, засверкали молнии, заорали колонки, и компьютер попросил вставить Disc 2.

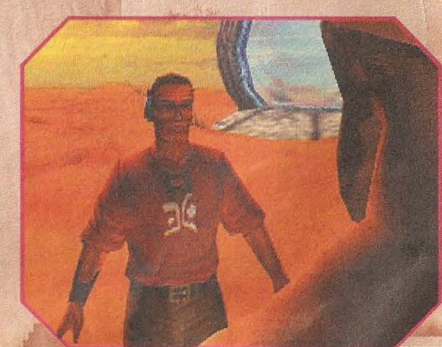
(Jan), дабы сдать нормы ГГО и быть удостоенным чести называться Урукаи. Чтобы быть допущенным к исполнению миссии мессии (типа каламбур), ГГ должен пройти 4 теста: Targeting, Swimming, Jumping и Sneak. Для того чтобы пройти Targeting test, нужно расстрелять из пистолета все горшки в месте, куда приведет вас Ян, и собрать то, что после этого осталось. Достать/убрать оружие можно клавишей «I». Нажатие правой кнопки мыши вызывает появление лазерного прицела, нажатие левой — выстрел. Swim test — поплавать в местном водоеме и собрать находящиеся в воде items (хотя бы несколько). Jumping test — в месте, куда приведет вас Ян, забраться по лестнице прямо, направо и перепрыгнуть дыру в мостике. Sneak test же, по признанию Яна, самый сложный, и для его выполнения необходима самая полная физическая и умственная отдача. Пойти за Яном, к трем кабинкам типа сортир, расположенных прямо в чистом ледовом поле. У первой кабинки внизу появится

Мир Шамазар

Очувшись в воде, обернитесь и подплывите к лестнице. Выйдя на берег, поговорите с «вьетнамцем». Он скажет, что Shamaaz Zeb ждет на севере в деревне. Выбирайте FOLLOW, и бегите за ним. По пути он расскажет о том, что всего на острове четыре замка. Самый большой, Temple of Fae, и рядом с ним еще три, поменьше. В деревне найдите мужика-кузнеца и поговорите с ним. Это RECREATOR. Очень важный чел, умеет делать патроны из ресурсов. И вообще по сюжету он крут. Найдите типа в длинном зеленом балахоне. Скорее всего, он будет в доме с камином и стеллажом с книгами. Это Shamaaz Zeb. Shamaaz — это должность (как и Recreator), а Zeb — это имя. Поговорите с ним о Naarn'e, и он посоветует найти Plott'a. Выберите HEAL ME, и ваше здоровье увеличится до первоначального. Поговорите с местными жителями. Найдите «вьетнамца» в зеленом халате, вокруг которого вьются мухи. Поговорите с ним о TWANG HA — это пометь верблюда и страуса, которая в изобилии пачается неподалеку. Он расскажет вам как на ней ездить, но покаяться не разрешит, пока вы у него не купите одного индивидуума за 280 рублей местных денег. Для того чтобы поехать на TWONG-HA, подойдите к ней слева, и ждите, пока она, как верблюд, не встанет на колени. За-

Найдите Shamaaz'a Mazum'a. Он скажет, что устал и запарился, и либо будет спать, либо подавай ему magva. Про magva знает Logar. Найдите его, и он вам ее продаст за 130 зоркинов. Отнесите ее обессиленному Шамазу Мазуму (Shamaaz Mazum). Тот попросит вас сбежать за табличкой к Маару, в деревню. Табличку принесите Мазуму. Разгромите склады риса (их три всего). Взяв ключ, отпирите дверь и возьмите внутри Essence Idol'ов. Один из складов находится на северо-востоке, а два других — около Temple Fae. Снова бегите к Шамазу, он напишет в табличке, как расставить Essence Idols в правильной последовательности в трех храмах. Затем вы увидите анимацию, как они складываются. Последний Idol у Наарна, который выйдет из даоки в Temple of Fae, когда вы правильно разместите 3 своих Idol'ов.

Возьмите у него последний ключ и положите в механизм внутри Temple Fae — пламя опустится, и вы возьмете possession of Mon (нужно бежать по ступенькам быстро, иначе пламя снова появится и закроет проход). После этого бегите к Илотту, и скажите ему, что Наарн погиб. Затем бегите к Zeo, и спросите его о Камне Силы. Их два — нормальный и поддельный. Нормальный найдете между Temple of Ka и Temple of Eluee. Отнесите этот камень в башню к Zeo. Если вы убили достаточно солдат, то беги-



те в деревню к Maar'у и скажите ему, чтобы тормозил производство riss'a.

Поговорите с Zolass'ом. Он скажет, что от него сбегал TWONG HA. Сбегайте к Залинасу и он даст вам GUI. Затем приведите TWONG HA назад к Золассу. Бегите обратно в деревню и передайте Залинасу то, что вам сказал Золасс.

Найдите temple, где местные жители разбирают завал на крыше. Подойдите к их главному, поговорите с ним, затем заложите динамит на вершине ступенек. Подождите пока рабочие разойдутся и взорвите динамит. Позже в игре: Ezeф, брат Yagu, один из тех кто работает на завале, в храме, расположенном рядом с силовым колодезем. На Таланзааре Ягу попросит вас сходить-проведать его брата на Шамазааре. Если вы получили второй holocall от Марион, то вы узнаете, что ее заточили за барьером (что-то вроде цепи высоковольток, которые бьют током на расстоянии) в северо-восточном Шамазааре. Таланы будут звать вас, чтобы это сообщить. Вы должны пересечь этот барьер и атаковать две башни. Дверь одной из этих башен закрыта. Заходите в другую башню, пробегите по маленькому мосту и нажмите на кнопку, которая находится в маленькой комнате на другой стороне. Эта кнопка открывает дверь в другой башне. Бегите туда.

Мир Мотазар

Найдите Ashkar'a. Это лидер, который живет в деревне на западе. Он поведает, что Shamaz Keb, который знает где находится Мон, пленен на севере региона. Вам нужно задержать казнь Шамаза, разрушив мост на севере – достаточно просто его расстрелять. Разрушив мост, возвращаясь к Ашкар, он попросит вас поговорить с Zogapom, инженером, разрабатывающим машины на Мотазаре. Зоран находится в kaful'e (ветряной мельнице), на северо-востоке от даоки, ведущей на Таланзаар. Будьте осторожны, там много солдат. Убейте их всех. Зоран скажет, что его ассистент Makee ушел на Таланзаар, в Окриану, искать запчасти, чтобы починить мост, который вы разнесли. Вы найдете Makee рядом с даокой, ведущей на Таланзаар, которая находится на востоке региона. Он расскажет вам, что его друга, того, у которого были запчасти, сожрали гоморы где-то на юго-западе. Бегите на юго-запад. Найдите труп этого друга, рядом с ним лежит необходимая Зорану запчасть. Как только вы ее возьмете, заметите солдат, выходящих из Таланзаар-даоки. У них есть ключ от тюрьмы Шамаза Кеба. Отнесите запчасть Зорану, он будет ждать у механизма управления мостом. Он скажет, что починит механизм, при условии, что вы защитите его от солдат. Вы найдете три других ключа в центральном складе, вместе с картой лабиринта. Если вы дадите карту Shamaz Zagu, который находится в его храме позади даоки, ведущей к Shamazaaru, он нарисует на ней путь к выходу. Как только у вас будет ключ, перейдите мост. Следуйте маршруту на карте, чтобы выйти из лабиринта. Вы встретите охранника Dolotap. Если вы отдадите ему карту, он вознаградит вас. Теперь вы должны пройти ряд испытаний, которые зовутся Суд над Fae. Вы окажетесь перед ячейками. Если у вас есть все ключи, вы можете собирать предметы в камерах 1, 2 и 4. 3-я – та, в которой заточен Shamaz. Если вы вставите правильный ключ в 3-ю замочную скважину, то больше не сможете брать предметы из других ячеек. Когда Shamaz Keb освободится, и вы окажетесь во владении Мона, поговорите с Shamaz'ом. Если вы навестите Ashkar, и если вы уже уничтожили достаточно солдат, можно остановить производство helidium'a (оружие солдат резко потеряет убойную силу). В шахте на севере деревни вы должны найти 2 faene для друга Zine. Надо вернуться, отдать их Zin'у, и затем поговорить с ним. Можно также поговорить с его другом, тогда он даст вам награду. Также Zine скажет, куда надо пойти, для того чтобы получить большой кусок helidium'a, который нужен, чтоб отремонтировать маяк в городе Cyana. Найдите helidium между шахтами и деревней. Zogard – администратор шахт на востоке региона. Вы должны помочь ему взорвать шахту тремя кусками динамита. Отдайте ему динамит, и отбегите – шархнет. Теперь Zogard'a еще и завалило. Вернитесь к нему – он отправит вас в Окриану за запчастью, необходимой для ремонта шахты. Zakk даст вам эту часть. Отдайте часть местному, что живет около шахты Zogard'a, и тот его освободит. Zogard даст вам кусок helidium'a, который позволит модернизировать ваш Hawk-MK8. Отыщите Azirad'a в Окриане. Чтобы поймать вора, про которого говорил Ashkar, надо взять его с полицином. Чтобы вернуть Twon-Ha, у вас должны быть hoti (находятся в Окааг'е). Выкладывайте их на землю, и Twon-Ha будет тянуться за ними. Так вы сможете отвести его назад к владельцу.

Мир Оказанкаар

В Cyana (главный город Оказанкаара) убейте всех солдат прежде чем говорить с местными. Бойтесь парня в турельной установке, его огневая мощь – это что-то с чем-то. Навестите Shamaz'a в одном из высоких зданий в деревне, и он скажет, что Мон находится на острове gorgor'ов, и что единственный местный, способный помочь вам – это некто Oru-охотник. Чтобы доплыть до острова Ору, найдите Sadar'a в гавани. Он просит, чтобы вы принесли ему какой-то zeedog, с помощью которого он сможет отремонтировать лодку. Оказывается, zeedog – это местные плотоядные растения: убиваете такое, и забираете то, что от него осталось, чтоб отдать Sadar'у. Теперь он отвезет вас к Oru. Тот расскажет о даоке, которая ведет в Окааг. Oru попросит вас найти оружие и боеприпасы, чтобы бороться с gorgor'ами. Вернитесь в Cyana, и попросите Shamaz'a помочь вам найти оружие Ору. Тот скажет, что оружие находится в маленьком подводном храме. Точное место покажет вам Egar-рыбак. Вход в храм закрыт: механизм для открывания расположен неподалеку. Две кнопки надо нажать одновременно. Вы должны также получить боеприпасы для Ору, навестив Zele около гавани. Он попросит, чтобы вы дали ему 5 booyats и 5 daguerachs. Чтобы раздобыть этих самых booyats, навестите помощника Zel, – Zafar'a, и купите один, а чтоб получить еще 3, навестите самого Zafar'a, и он сообщит, где их добыть в Darosham'e. Гравировка, на одной из стен подводного храма, расскажет, как открыть камеру в Darosham'e – booyats находятся там. Идите к Darosham'у. В здании находится колесо с 4 симво-

ловьят gorgor'ом, чтоб sannegtas по дороге к острову Мона не пытались вас сожрать.

Мир Окааг

Здесь вас встретит Kyuran-охотник. Он расскажет о том, что Мон – на военной базе с другой стороны моста. Еще он объяснит вам, как найти Shamaz Zave. Когда вы идете искать Shamaz'a, выясняется, что Oogoobars хотят принести его в жертву. Вы должны спасти его и поговорить с ним. Он даст вам карту области. Потом Shamaz Zave расчувствуется, и скажет, что он, вроде того, к вашим услугам, и дожидается вас около даоки. Вы должны вернуться к охотнику, и рассказать ему про карту. Он отметит на ней места, где вы найдете флейты, без которых нельзя отыскать Мона. Вы должны найти все 4 флейты (когда подходишь близко к месту, где флейта заныкана, играет странный арт-кор). Одна лежит в арене gamors'. Вторая у корней дерева. Третья на западе, около военной

Найдите Zot'a, «лидера» Talarzaar'a. Убедите его прекратить платить налоги. Zot находится в западной части Talarzaar'a, около Храма Fae. Heza скажет вам, что у него проблема с колодезем на юге Okriana. Вы должны поговорить с помощником Heza и попросить, чтобы он очистил близлежащий район, потому что вы собираетесь ремонтировать скважину, взорвав все, что мешает добывать воду. Когда увидите, что из скважины бьет вода – значит, колодезь в порядке. Теперь коллекционер Balazar (конкурент Оминела) попросит, чтобы вы нашли древний артефакт вне границ Okriana, в Таланзааре (в местности, населенной пауками). Найдите ему артефакт – он заплатит кучу денег. Еще рядом с Balazar вы найдете Mored, продавец hoti's'ов. Он хочет, чтобы вы принесли ему 10 hoti's'ов. Вы уже собрали десять штук? Если нет – они есть в области Окааг. Отнесли, денег взяли? Отлично. В riss bok вы повстречаете Nika, который спросит вас относительно того, не одолжите ли вы ему денег, в форме соуды, которую вы ему щедро



лами. Стреляйте по ним и проходите во вторую часть Darosham'a (только быстро – воздух там ядовитый). Подберите зуб gorgor'a. Чтобы получить последний booyat, нужно уничтожить всех солдат, и освободить военнопленного в Zorkatraz (туда вас отвезет Zidar – второй рыбак). Подробно процесс описывать не стану, упомяну только, что для того чтобы смелься из Zorkatraz'a нужно подудеть в горн возле дебаркадера; на звук вернется Zidar и возвратит вас в Cyana (но только если вы убили всех солдат в Zorkatraz). В Cyana Zele покажет вам, где найти daguerachs. Вы должны вернуться к острову Ору и по лилиям перебежать на маленький островок, населенный гоморами. Восстановите daguerachs. В Cyana вы также встретите Zemar'a, который сообщит вам про беду с маяком Сианы. Бегите к Motazaар и получайте большой кристалл helidium'a. Замените старый кристалл на маяке новым. Теперь убедите Zemar'a остановить производство sankaa'a – это ослабит солдат. Вернитесь к Oru, и уже через пару секунд вы окажетесь лицом к лицу с gorgor'ом. Убейте его (теперь это несложно). Подойдите к трупу: надо как следует про-

базы под деревом. Последняя находится в логове дракона – Achondar'e. Убивать дракона не нужно – просто нажмите на четыре кнопки, и увидите, что случится с логовом. На карте есть два идентичных символа, которые соответствуют двум идентичным ключам. Вы должны поместить эти ключи в пазы 1 и 3. Поместите оба оставшихся ключа в орган – оттуда выпадет ключ. Идите в место, отмеченное на карте (к западу от водопада и к северу от моста). Подстрелите два шарика (появится большой – глядите, чтоб он на вас не упал). Теперь войдите в пещеру водопада и заберите второй ключ. Теперь атакуйте военную базу. Мон находится в камере с каменной дверью. Разместите оба ваших ключа в замочных скважинах. Вот и Мон!

Мир Таланзаар

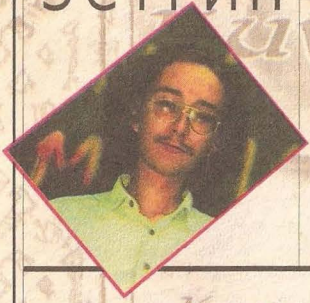
Найдите алкогольного барыгу по имени Zoss. Он попросит, чтобы вы помогли ему понизить цену воды, проданной Heza. Навестите Heza, который находится на главной дороге с тележкой, запряженной Twon-Ha. Чтобы убедить его понизить цены, надо навестить трех других торговцев – Ominel, Yagu, Zakk. Идите и найдите Ominel; он попросит, чтобы вы нашли его oogooabar'овый нож (он валяется где-то в лесу). В лесу спасите Shamaz'a (если уже не спасли) и заберите нож. Соберите как можно больше hoti's'ов (красных плодов) – пригодятся позже. Верните нож Ominel – он понизит цены. Теперь навестите Yagu – он просит, чтобы вы пошли и узнали новости относительно его коллеги Ezeф'a из Shamazaar'a. Ezeф – один из местных, разбирающих завалы в храме. Возвращаетесь, и Yagu в Talarzaar'e понизит цены. Теперь найдите Zakk, одолжите ему ваше оружие (ненадолго), и он тоже понизит цены. Навестите Zoss'a, чтобы сообщить ему, что вы разрешили спор между ним и Heza. Zoss даст вам немного своей браги бесплатно.

дадите и возвратитесь, чтобы забрать должок позднее. К юго-западу, в sankaa bok, вы найдете Gizo, он даст вам браслет, который нашел в одной из партий товара. Если вы отнесете этот браслет Zele в Okasankaar, он даст Вам награду, которую надо будет отнести Gizo. А тот позволит вам оставить ее себе, да и еще денег даст просто так. В bok'e стещий вы найдете Zagu (учтите: он странный малый). Он сообщит вам, что может приготовить бутылку с зажигательной смесью (причем, если это нечто добавить к спиртному напитку, оно дает усыпляющий эффект). Нужно пять Zoss'овских бутылок и daguerach (из Okasankaar). Как только «Хороший Лунный спиртной напиток» (это теперь так называется?) будет готов, идите и отыщите музыканта Shadi неподалеку от колодца Hez'a на юге). Он сможет всучить эти бутылки солдатне с военной базы к юго-востоку от Okriana (правда, за деньги). Теперь найдите нищего Mogi к западу от Дворца Fae. Его надо выслушать очень внимательно, не прерывая (наш человек). Далее найдите Azirad'a. Он может помочь вам: например, если у вас есть кусок необработанного синего helidium'a из Motazaар, он может обработать его. Возьмите получившийся обработанный кусок, и тащите в Okasankaar – чинить тамошний маяк. Если у вас есть изношенный helidium от маяка и инжектор перфоратора, Azirad может модернизировать ваш инжектор перфоратора (HAWK-MK8) к уровню 1.

Так. Теперь пора переходить к финалу. Вы должны найти Марион в Okriana. Для этого вы должны навестить Shamaz Zokrace. Его дом – к западу от Дворца Fae. Он сообщит вам, что последний раз видел Марион около дома Зелба, к юго-западу от Дворца. Если поговорить с Зелбом, он сообщит вам, что Марион была повязана солдатами в доме к западу от Дворца. Если вы подберетесь достаточно близко ко входу в дом, начнется длинный ролик. Этот дом – недалеко от места, где вы сталкиваетесь с патрулем за Okriana. После мультика вы окажетесь во Дворце для финального поединка с Kroax'ом. Вы должны уничтожить всех местных солдат прежде чем мочить Kroax'a (если вы не перебьете их, он не может быть ранен). Как только он умрет, вам покажут длинный и содержательный мультик, символизирующий конец.

PC TACTICS



А М И Т Р И Й
Э С Т Р И Н

СДЕЛАЙ СВОЙ ВЫБОР ИЛИ КАЖДОМУ ОВОЩУ СВОЕ ВРЕМЯ

Полная стратегия прохождения Total Annihilation: Kingdoms? Должно быть, вы шутите. Игра настолько огромна, что втиснуть на несколько страниц полный набор стратегических и тактических советов просто-напросто невозможно. То ли дело спецвыпуск «Страны Игр», посвященный творению Cavedog... Здесь же мы постарались дать общие советы и привести только небольшую часть тактических приемов, классифицированных по четырем расам. Читайте и совершенствуйтесь!

Арамон (Aramon)

Общий обзор

- Достоинства:**
- Возможность создания сверхмощной армии на суше.
 - Наличие юнита, способного частенько избавлять вас от лишней головной боли – рыцаря.
 - У требушетов (trebuchet) самая большая зона поражения во всей игре.
 - Эффективные противовоздушные силы.
 - Хорошо сражаются строители.

- Недостатки:**
- Самые слабые воздушные юниты во всей игре.
 - Очень слабые юниты первого уровня.
 - Ограниченные стратегические возможности.

Итак, за Арамон стоит играть, если вы предпочитаете простые наземные сражения с использованием артиллерии

и быстрые атаки конных юнитов на врага. Базу Арамон очень просто оборонять. Однако, если вам больше нравятся воздушные сражения и разнообразие стратегических приемов, об этой расе лучше всего забыть.

Стратегические советы

Играя за Арамон, следует помнить, что у вас есть неоспоримое преимущество перед другими королевствами – скорость развития. Все что вам нужно в начале – это занять большую часть территории и попытаться ее удержать. Основной ошибкой новичков является неоправданное использование конного юнита первого уровня – всадника (horseman). На самом деле, его характеристики не особенно впечатляют и уступают характеристикам воинов (warrior) и пехотинцев (swordsman). Единственным достоинством всадника является его скорость.



Атака армии, состоящей преимущественно из этих юнитов, обречена на провал, если противник успел возвести самые простейшие укрепления первого уровня. Впрочем, и для всадников может найтись работа в самом начале игры. Используйте небольшие отряды по 5-6 юнитов для уничтожения магических камней. Избегайте столкновений с мало-мальски серьезным противником, но старайтесь не оставлять в живых строителей, осмелившихся уйти далеко от базы. Таким образом уже в самом начале игры вы сможете подорвать экономическую мощь врага и создать реальный фундамент для будущей победы. Использовать всадников имеет смысл лишь на больших картах, на маленьких такие же вылазки могут совершать любые другие юниты.

Пока всадники веселятся, все ваши усилия должны быть направлены на создание замка (кеер). База Арамон достаточно уязвима и могла бы быть легко уничтожена при первой же атаке врагов... если бы не монарх Элзин (Elsin), который обладает достаточной силой для отражения ударов небольших вражеских отрядов. Разумеется, не без помощи некоторого количества дополнительных юнитов. С постройкой замка у вас появляется возможность создания по-настоящему мощной армии, состоящей из пресловутых рыцарей (knight). Рыцарь – это самый лучший юнит при игре за Арамон, если не считать самого Элзина и божества (deity). Большая армия рыцарей, в принципе, может уничтожить базу врага, даже если тот ушел в глухую оборону. С другой стороны, они совершенно бесполезны против воздушных юнитов. Незнание этого факта может обернуться катастрофическими последствиями.

Но если враг не догадался использовать «авиацию», у вас появляются реальные шансы на победу. Основными целями при атаке рыцарей являются прежде всего те здания, которые что-либо производят. Забудьте об оборонительных сооружениях – к тому времени, когда участники первого набега будут уничтожены, у вас появится новая армия. Атака рыцарей обречена на провал, если затруднены подступы к вражеской базе. Одно из основных достоинств этих юнитов – скорость – теряет всякий смысл в узких ущельях и густых лесах.

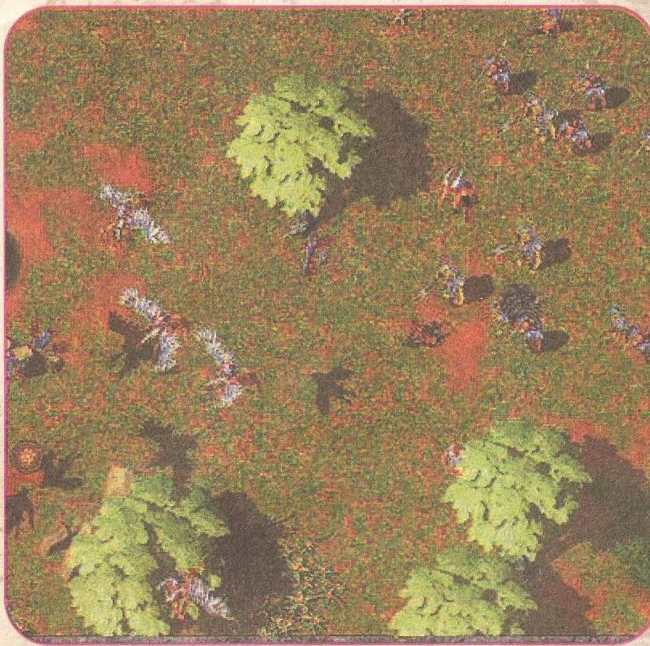
Впрочем, при игре за Арамон есть еще один вариант развития событий – осада. Атака армии рыцарей захлебнулась и была отбита врагом, которому вы даже не нанесли ощутимого ущерба. Что делать? Во-первых, ни в коем случае не посылать на верную гибель очередной отряд рыцарей – ослиное упрямство в Kingdoms не поощряется. Прежде всего постарайтесь удержать свои завоеванные позиции. Ну а дальше можно вводить в дело требушеты. Поговорим об особенностях их использования. Следует еще раз отметить, что требушеты обладают самым большим радиусом стрельбы и в то же время они чрезвычайно мощны. С другой стороны, требушеты чересчур дорого стоят и легко уничтожаются воздушными юнитами, про-



TOTAL ANNIHILATION: K I N G D O M S



тив которых они беспомощны, также как и рыцари. Основной их целью могут быть статичные постройки, особенно действенна тактика уничтожения магических камней с дальнего расстояния. Экономическая мощь противника будет серьезно подорвана, следовательно, он не сможет собрать силы для уничтожения требушетов, которых вы будете защищать большими отрядами рыцарей и лучников (не стоит забывать об опасности с воздуха). Иногда требушетам стоит предпочесть катапульты. Они не настолько мощны и не так далеко стреляют, зато мо-



гут перемещаться и стоят в десять раз дешевле – вместо одного требушета вы сможете построить десять катапульт. Противник заперся в глухой обороне и медленно, но верно копит силы? Что ж, самое время ввести в бой армию рыцарей, которую будут поддерживать пушки. Только не забудьте о том, что артиллерия все-таки должна находиться в арьергарде.

Веруна (Veruna)

Общий обзор

- Самые мощные морские юниты во всей игре.
- Дальнестрельная артиллерия.
- Множество дешевых юнитов.
- Отличные юниты третьего уровня.
- Самый мощный воздушный юнит в игре – дирижабль.
- Эффективные оборонительные сооружения.

Недостатки:

- Монарх Киренна (Kirena) не так сильна, как Элзин или Локкен (Lokken).
- Среди представителей третьего уровня нет юнитов, у

которых было бы одновременно хорошее здоровье и высокая характеристика атаки.

- Нет мощного мобильного юнита третьего уровня, у которого был бы большой радиус стрельбы.

Конечно же, за Веруну стоит играть, если вам больше всего нравятся морские сражения. Однако не стоит забывать и о том, что у этой расы наилучшие возможности для обороны и чрезвычайно мощные воздушные юниты.

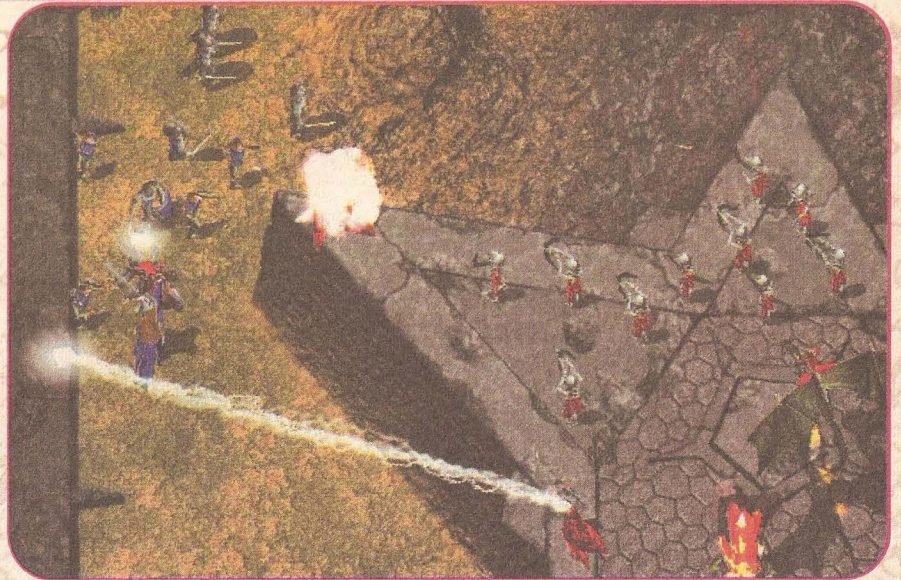
Стратегические советы

Начнем с того, что за не слишком высокую цену в вашем распоряжении могут оказаться достаточно эффективные юниты. Этим Веруна выгодно отличается от Арамона. Стандартные воины (warrior) и лучники (crossbowman) первого уровня способны показать отличные результаты на поле боя. Иначе говоря, существуют некоторые шансы смести базу противника в самом начале игры. Постройте сразу несколько барраков (enclave) и клепайте армию лучников, поддерживать которых будут десятипятнадцать воинов.

Однако шансы шансами, но порой лучше не идти ва-банк, а укрепиться на будущем поле боя. После того как в вашем распоряжении окажутся реальные силы, приступайте к постройке цитадели (citadel). С ее появлением вам станут доступны берсерки (berserker), мушкетеры (musketeers), амазонские рыцари (amazon knight) и крестоносцы (crusader). Самым эффективным из них может показаться берсерк. Действительно, при небольшой стоимости эти юниты обладают чудовищной силой. С другой стороны, они мрут как мухи и не выдерживают напора рыцарей и демонов (blade demon). Если ваш противник увлекается артиллерией, эти сумасшедшие ребята подойдут как нельзя лучше, однако не стоит забывать о том, что успех использования берсерков напрямую зависит от того, насколько быстро они доберутся до цели.

Crusader – более статичный юнит, которого следует использовать в самых что ни на есть стандартных ситуациях. Он немного покрепче берсерка, хотя и бьет противника значительно слабее. Фактически крестоносцы нужны лишь для тех случаев, когда врага нужно просто задержать.

Амазонские рыцари стоят довольно дорого по сравнению с другими юнитами Веруны, но зато обладают рядом дополнительных способностей. Во-первых, их стоит использовать в сочетании с другими юнитами. Особенно эффективно амазонские рыцари действуют на пару с берсерками. Также очень важно то, что они могут отражать



воздушные атаки. Компьютерный противник достаточно странно относится к амазонским рыцарям и всегда начинает преследовать именно их. Таким образом, при известном старании целую вражескую базу можно оставить без единого охранника.

Мушкетер, на первый взгляд, чрезвычайно крут. Никто не может сравниться с ним по части стрельбы, однако долгое время перезарядки сводит все его достоинства на нет. Ситуации, в которых следует использовать мушкетеров, достаточно экзотичны, обычно можно обойтись лучниками и амазонскими рыцарями.

Дирижаблям, конечно же, отводится особое место. Удивительно, но несмотря на чрезвычайно высокую эффективность они достаточно дешевы. 15-20 дирижаблей вполне достаточно для того чтобы внести жуткий хаос в стан противника. По идее, в ответ тот должен бешеными темпами начать производство лучников. Но... если он не позаботился о них заранее, дирижабли успеют снести все постройки.

Перейдем к кораблям, которые являются главной отличительной чертой Веруны. Морская осада – дело не слишком простое, но в то же время ее результаты могут быть просто ошеломляющими. Центральным юнитом на море является корабль, на котором установлен требушет (trebuchet ship). По дальности стрельбы его превосходят только наземные требушеты. Единственная сложность заключается в необходимости развеять fog of war над

вражеским станом. С этой задачей легко справится десяток попугаев. Следите за тем, чтобы они не селились на землю, используя команду patrol.

Поддерживать «морские требушеты» могут гарпунные корабли (harpoon ship). Они достаточно дешевы и эффективны. Еще один корабль – Man of War – является универсальным морским юнитом. Он способен предотвратить воздушную угрозу (правда очень посредственно), неплохо проявляет себя при осаде и ничто не сравнится с ним в обычном морском сражении. Единственный его недостаток – достаточно высокая стоимость.

Как видите, играющим за Веруну предоставляется большой выбор стратегических решений и тактических приемов. Однако не следует замыкаться на юнитах одного типа. Только одновременное использование сухопутных, морских (если есть водные пространства) и воздушных сил принесет вам победу.

Тарос (Taros)

Общий обзор

Достоинства:

- Дополнительные возможности Локкена делают его чрезвычайно трудной мишенью.
- Небесные рыцари (sky knights) – самые мощные воздушные юниты в игре после дирижаблей.

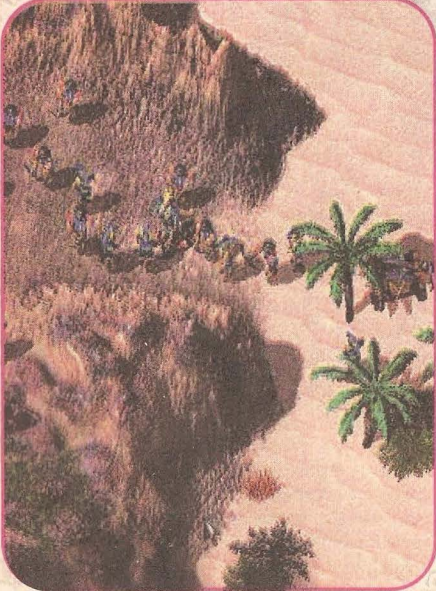


- Очень дешевые бараки (caval).
 - Высокая эффективность демонов и палачей (executioner).
 - Большой выбор магических юнитов.
- Недостатки:**
- Очень плохие стрелки.
 - Целых три постройки, производящие юнитов (вместо двух).
 - Несмотря на невысокую стоимость, храмы строятся очень долго.
 - Нет хорошей артиллерии.
 - Весьма затруднительны морские сражения.

Скажем прямо: играть за Тарос достаточно просто. Основное отличие этой расы заключается в том, что победы можно достичь пользуясь каким-то одним типом юнитов. С другой стороны, Тарос должны постоянно атаковать, оборона для них – дело весьма невыгодное.

Стратегические советы

Самыми используемыми юнитами при игре за Тарос должны стать два типа демонов – blade demon и fire demon. С огненными демонами стоит обращаться как можно осторожнее. Высокая точность попадания и уровень наносимых повреждений может убедить вас в том, что эти юниты должны стать основной силой при атаке



хаос, а значит, демоны свою задачу выполнили. Blade demon`ы значительно более просты и в то же время весьма эффективны. Похожи они одновременно на берсерков и на рыцарей, и эта похожесть говорит сама за себя. Да, это тот самый юнит, который приносит победу, однако преувеличивать его значение не стоит. Эти демоны очень хороши при уничтожении вражеского монарха. 3-4 группы по 7-8 юнитов в каждой и... удачной вам охоты!

Раз уж речь зашла о демонах, стоит упомянуть демона в клетке (caged demon). Это статичный юнит, основное предназначение которого – оборона. Забудьте о нем! Стоит он дорого, а вложенных средств не оправдывает. Вот башня магов (mage tower) – другое дело.

Перейдем к небесному рыцарю. По некоторым параметрам он превосходит дирижабль – к примеру, небесный рыцарь значительно быстрее уничтожает вражеских юнитов (и медленнее – постройки). Вам не найти лучшего юнита для уничтожения магических камней. Небесные рыцари годятся и для охоты на вражеского монарха. Единственное, чего им стоит опасаться, это мощных оборонительных сооружений. Против них небесные рыцари фактически бессильны.

Переходим к юнитам, способным поражать противника на расстоянии. Начнем с личей (lich). Их главным недостатком является то, что они очень медленно передвигаются и обладают небольшой зоной видимости. Помимо этого личи плохо попадают по движущимся юнитам. Для того чтобы исправить это досадное упущение, прикажите им стрелять в то место, в котором вражеский юнит окажется лишь несколько мгновений спустя. Может получиться весьма эффектно. Не забывайте о том, что личи могут перемещаться по воде. Конечно, атаковать с их помощью корабли – дело в высшей степени неразумное, но порой стоит пересечь речку или озеро, для того чтобы оказаться в тылу врага. Личи неплохо атакуют воздушных юнитов.

Огненные маги (fire mages) часто недооцениваются игроком, однако я бы советовал обратить на них особое внимание. Иногда огненный шторм (fire storm) может полностью изменить все соотношение сил. Если вражеские юниты движутся плотным строем, можно не обращать на них никакого внимания – через несколько секунд они просто исчезнут. Эти маги очень быстро набирают experience, что само по себе весьма приятно.



вражеской базы. Однако это не так. Огненные демоны чрезвычайно уязвимы при перемещении, а двигаются они, надо сказать, не особенно быстро. У них очень маленький радиус обзора, они могут стрелять только на ровной территории и, кроме того, наносят повреждения дружественным юнитам. Именно поэтому обращаться с огненными демонами нужно очень аккуратно. Разбейте их отряд на группы по пять существ и попробуйте атаковать позиции врага с разных сторон, не вводя в дело сухопутных юнитов. Можно обеспечить поддержку с воздуха. Когда огненные демоны исчезнут с поля боя, атакуйте свежими силами – в стане врага в это время должен царить



Несколько слов о том, чего в игре за Тарос делать не стоит. Прежде всего, не нужно создавать армию черных рыцарей (black knights). Во-первых, они дороги, во-вторых, медленно производятся, в-третьих, не особенно эффективны. Их стоит использовать лишь в том случае, если больше ничего не доступно (но даже тогда можно предпочесть палачей). Стрелки-скелеты (skeleton archers), кстати, на порядок лучше черных рыцарей, хоть и передвигаются значительно медленнее. Скорпионы (fire sprouts) также довольно бесполезны. Единственное их преимущество – возможность становиться невидимыми – сводится на нет низкой скоростью передвижения и довольно слабым уровнем атаки.

Общий обзор

- Монарх может летать.
- Строители могут создавать юнитов в непосредственной близости от базы противника.
- Магические камни в три раза крепче, чем у других рас.
- Очень эффективные юниты первого уровня.

Жон (Zhon)

Достоинства:

- Каменные гиганты (stone giants) – один из самых лучших юнитов в игре.

Недостатки:

- Строители погибают значительно быстрее, чем здания, в которых производятся юниты.
- Строитель первого уровня не может создавать себе подобных.
- Очень дорогие и слабые воздушные юниты.
- Нельзя строить стены и ворота.



Играть за Жон стоит в том случае, если вы любите нестандартные стратегические ходы.

В конце концов, вы избавлены от утомительного строительства базы, юнитов производят не здания, а строители, об обороне можно забыть. Однако при этом силы Жон должны находиться в перманентном состоянии атаки, да и запустить среди строителей очень просто.

Стратегические советы

Жон называют расой воздуха. Действительно, вам доступен большой набор летающих юнитов, но лишь некото-

рые из них достойны применения, и никто не может сравниться с сухопутными войсками. Все эти грифоны (gruphon), гарпии (harpy) и летучие мыши (bat) обладают очень узкой специализацией, универсальных юнитов среди них нет. Посему спустимся на землю и поговорим о троллях (troll) и охотниках (hunter). Сразу же постройте штук пятьдесят этих существ и попытайте счастья на базе противника. Если карта небольших размеров, оно должно вам улыбнуться. В любом случае в самом начале враг не ждет такого количества весьма неплохих бойцов, так что этим можно воспользоваться. Единственное, чего им следует опасаться, это какого-нибудь действенного заклинания. Этих юнитов можно использовать и для охраны магических камней.

Каменные гиганты – это та самая тяжелая артиллерия, с которой в Kingdoms ничто не может сравниться. Если вы сможете построить двадцать гигантов (под прикрытием троллей и охотников), то при правильной организации атаки победа вам будет обеспечена. По крайней мере, достаточно сложно представить себе силы, которые могли бы сокрушить такое количество этих монстров. По одиночке каменных гигантов не так уж сложно уничтожить, с этим легко справляются маленькие быстрые юниты. Именно поэтому каменных гигантов лучше всего объединять в группы. Особенно эффективно они действуют на пару с орками джунглей (jungle orcs). Удар таких сил после налета армии троллей и охотников со стопроцентной гарантией принесет вам победу.

Однако следует опасаться того, как бы противник не нанес удар первым. С обороной дела у Жон обстоят не слишком хорошо, хотя... что нужно оборонять, когда нет базы? В любом случае можно порекомендовать тактические приемы, которые позволят, как минимум, задержать врага. Начнем с василиска (basilisk). Этот юнит достаточно дорогое стоит, он не особенно быстр и даже не слишком силен. Однако при атаке василиска действует заклятие окаменения, и враги остаются на поле боя уже в виде скал. Таким образом можно серьезно затруднить подступы к...

чуть было не сказал – базе. Короче, к тому месту, где была бы база у остальных рас. У Жон есть одно единственное оборонительное сооружение, которое, порой, может реально помочь вам. На мертвые тотемы (death totems) не стоит возлагать больших надежд, но, по крайней мере, с воздушными юнитами они справляются очень хорошо.

Не забывайте о своем основном преимуществе: строители, производящие юнитов, могут очень быстро захватить большую часть территории. После появления магического камня оставляйте рядом с ним десяток гоблинов и охотников и бегите дальше. Впрочем, не стоит забывать и о централизованном войске.



PC TACTICS

