

53

# Д ВЕЛИКИЙ ДРАКОН



Mortal Kombat 5 –  
слухи, слухи, слухи...

Metal Gear Solid 2:  
Sons of Liberty

Quake 3: Arena

Worms 1. Worms 2.  
Worms 3: Armageddon

Armored Core 2.  
Project Phantasma

Silent Bomber

Dune 2000.  
Шаг за шагом к победе

Quake-Академия.  
Огневая подготовка

Tyco R/C

Two Crude Dudes

Splatterhouse 3

Shining Force 2  
Все 15 кусков мифрила

Megaman 2

Water World

Мир аниме. Выпуск 13

Parasite  
Eve 2



# ВЕЛИКИЙ ДРАКОН™

## Внимание!

Редакция «Великий Дракон» продолжает выпуск электронных копий номеров журнала на компакт-дисках (CD). Это действительно точные копии (а не электронные версии). Каждый журнал вы увидите на экране монитора таким же, каким он является в типографском исполнении. Перед вами откроются все 100 страниц номера, которые можно будет пролистывать в любом направлении, как и в обычном, «бумажном», издании.

Но, кроме того, электронная форма позволяет быстро выйти на интересующий Вас материал журнала. Для этого достаточно «кликнуть» мышью на название статьи на обложке или «кликнуть» на нужную страницу в «Содержании» номера.

Также вы сможете устанавливать удобный масштаб, выделять (увеличивать) интересные для вас места и производить множество других операций с текстом и иллюстрациями.

Для просмотра электронной копии журнала «Великий Дракон» достаточно иметь компьютер модели не ниже 486-DX, оснащенный любым стандартным CD-дисководом, начиная с 4x-скоростных.

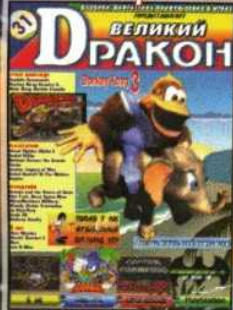
Операционная система: Windows '95 или выше.

Никакого дополнительного программного обеспечения для воспроизведения журнала Вам заранее иметь не требуется.

В настоящий момент в продаже электронные копии номеров 31, 37, 39, 44, 45 и 46.

Теперь в конце каждого диска — полный список игр, опубликованных с 21 по 52 номер журнала!

## Электронные копии журналов «Великий Дракон»™ № 31 и 37



**Fun Club**  
74 75 Хит-парады ВПЕРВЫЕ И ТОЛЬКО В НАШЕМ ЖУРНАЛЕ — МУЗ-ПАРАД ВИДЕОИГР!  
4 Критический анализ игр-поединков с последующим разоблачением  
4 Приколы геймеров  
Новая рубрика обрела название, или будут другие предложения?  
61 GAMEP  
Пьеса для хадвера с софтвером  
64 Сборка простейшего PC  
Можно ли купить компьютер за 200 условных американских единиц? Можно. Но осторожно...

**PlayStation**  
18 Batman Forever the Arcade Game  
Вот, уж, кто «навсегда», так это Бэтмен.  
19 Contra. Legacy of War  
Такая замечательная «Контра», что «контрее» и быть не может.  
20 Rebel Assault II: The Hidden Empire  
«Звездные войны» идут на PlayStation.  
22 Soviet Strike  
Слаб, слаб российский Аль-Капоне, не по плечу ему стать главным террористом восточной Европы.

**Mega Drive**  
28 Asterix and the Power of Gods  
Как известно, все дороги ведут в Рим.  
32 Star Trek. Deep Space Nine  
Представляем подлинный бортовой журнал космической станции в глубоком космосе 9.  
37 Tiny Toon Adventures. All Stars  
В мультипледе принимают участие все герои мультфильма «Tiny Toon».

**Super Nintendo**  
6 Donkey Kong Country 3. Dixie Kong Double Trouble  
Кидди Конг совсем еще маленький, но достаточно сильный для того, чтобы надавать хороших тумаков кремлингам и позволить вам ОТКРЫТЬ 103% СЕКРЕТОВ!  
14 Captain Commando  
Очередной beat-em' up с родины хакари.

24 Street Fighter Alpha 2  
Новая жизнь в знаменитой серии Street Fighter.  
26 Анонсы  
King's Field 2, Area 51, Soul Edge, Allied 5General, Tobal N1, Star Gladiator, Nitoshinden

38 bit  
66 Max Warrior  
«Послушай меня, шенок! Когда ты еще не догадывался о существовании горшка, я уже успел перелопатить такую кучу всякой нечисти, что тебе за всю твою жизнь не разгрести!» — этими простыми и доходчивыми словами начал свою повесть легендарный Воин Макс.  
71 Mortal Kombat 3  
Никто не сомневался, что МК 3 рано или поздно появится на восьмибитке!

72 Narc  
При вас лишь верный автомат, ракетница и... мозги. Но надеемся, у вас их достаточно для победы над бандой Дас Лофа

**G.Dragon рекомендует**  
76 Low G Kommando  
Мирную планету, где очень красивые закатки и мощные роботы, захватили пришельцы...

82 Фонтан фантазий  
13, 83 Комикс  
86 Нет проблем

51 Micro Machines Military  
«Дорогая редакция! Скажи, на каком я месте в конкурсе, надеюсь, на первом, ведь в классе на уроке географии я обогнал всех в режиме Party Play».  
54 Addams Family  
Гомез шепнул нам пароль.

Игра на разных компьютерах  
58 Виртуальный синдром  
«Последним будет SF Alpha 2», — мрачное продолжение агента Купера

**Fun Club**  
4 Геймерский астрологический прогноз  
5 «Вавилон 5» на экране и в Интернет  
6 Мир Anime  
10 Mortal Kombat Annihilation: 2-я часть «Смертельной битвы» на экране

**PlayStation**  
12 MK Mythologies: Sub-Zero  
Дело Саб-Зиро живет и побеждает.  
17 Iron and Blood: Warriors of Ravenloft  
Статья посвящается всем тем, кто нашел свою мечту в книгах стили фантазии, а также и тем, кто просто любит хорошие драки.

18 Final Fantasy VII.  
Решение. Диск 1. Часть 2. Сефирос возвращается. В погони!  
23 Blood Omen: the Legacy of Kain.  
Только вы вышли из таверны, как банда головорезов в вас капусту порубала. Так начинаются приключения в этой игре, представляющей собой удачную и довольно редкую смесь жанров Action и RPG.

24 Tecmo's Deception  
Игра построена по той же системе, что и шахматы — просчитал, подготовился и вдумчиво уничтожил противника.  
26 Adidas Power Soccer  
Было у отца три сына: двое умных, третий — футболист.  
28 Что год грядущий нам готовит?  
Обзор 18 (!) игр, выход которых запланирован на этот год.  
32 Анонсы  
Colony Wars, Alundra, Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back, Duke Nukem 3D: Total Meltdown.  
48-49 На постере: Star Wars. Masters of Teras Kasi  
Приемы персонажей



**Fontan фантазий**  
33 Рублемания  
Еще пара денюминаций, и рубль станет самым твердым из всех рублей.  
**Mega Drive**  
34 The Great Circus Mystery  
В игре вы будете самим Микки Маусом либо его подружкой Минни, это уж кому как нравится.  
38 Second Samurai  
Только немногие из людей решились воспротивиться воле ДЕМОНА...  
42 Marsupilami  
Длиннохвостый гепарденок Марс и слоненок Бонелли решили сбегать из цирка и обратиться до бразилских джунглей, где, как известно, много диких обезьян.

**Super Nintendo**  
61 Sparkster  
Очередную принцессу в очередной раз похищают очередные инопланетяне. И бог вы с ней, да вот неймется опоссуму по имени Спаркстер...

8 bit  
66 Big Nose Freaks Out  
Когда у тебя что-то похищают, то это самое ценное и дорогое. Потому не удивляйтесь, что неандерталец Большенос так расстроился из-за пропажи кучки костей.

**G.Dragon рекомендует**  
70 Godzilla. Monster of Monsters  
Монстры спасают Землю. Дожили...  
74 Забор трещит под грузом объявлений.  
76 Комикс  
Уличный Боец. Начало легенды. Часть вторая.  
83 Нет проблем  
Соникиада: секреты.

**Fontan фантазий**  
33 Рублемания  
Еще пара денюминаций, и рубль станет самым твердым из всех рублей.  
**Mega Drive**  
34 The Great Circus Mystery  
В игре вы будете самим Микки Маусом либо его подружкой Минни, это уж кому как нравится.  
38 Second Samurai  
Только немногие из людей решились воспротивиться воле ДЕМОНА...  
42 Marsupilami  
Длиннохвостый гепарденок Марс и слоненок Бонелли решили сбегать из цирка и обратиться до бразилских джунглей, где, как известно, много диких обезьян.

**Super Nintendo**  
61 Sparkster  
Очередную принцессу в очередной раз похищают очередные инопланетяне. И бог вы с ней, да вот неймется опоссуму по имени Спаркстер...

8 bit  
66 Big Nose Freaks Out  
Когда у тебя что-то похищают, то это самое ценное и дорогое. Потому не удивляйтесь, что неандерталец Большенос так расстроился из-за пропажи кучки костей.

**G.Dragon рекомендует**  
70 Godzilla. Monster of Monsters  
Монстры спасают Землю. Дожили...  
74 Забор трещит под грузом объявлений.  
76 Комикс  
Уличный Боец. Начало легенды. Часть вторая.  
83 Нет проблем  
Соникиада: секреты.

8 bit  
66 Big Nose Freaks Out  
Когда у тебя что-то похищают, то это самое ценное и дорогое. Потому не удивляйтесь, что неандерталец Большенос так расстроился из-за пропажи кучки костей.

Электронные копии журналов «Великий Дракон» № 39, 44, 45 и 46  
(Краткое содержание журналов, полное см. в №51 или №52)



Fun-Club  
Игра и рождение магии



Fun-Club  
Аниме и американская мультимедиа: соотносительный анализ



Англо-русский толковый словарь геймера



Fun-Club  
Картинная галерея  
Хит-парады

Saturn умер, да здравствует Dreamcast!  
PlayStation  
Mortal Kombat 4  
Marvel  
Super Heroes  
Resident Evil 2  
Road Rash  
X-Men: Children of the Atom  
X-Men vs Street Fighter EX Edition  
Final Fantasy VII

Невероятный язык, неслыханный человеком  
PlayStation  
Broken Sword 2: the Smoking Mirror  
Omega Boost  
Discworld 2:  
Mortality Bytes  
Grand Theft Auto  
X-Men: Children of the Atom  
Shadow Madness  
Resident Evil 2. Dual Shock Version  
Gex 3: Deer Cover Gecko  
Xenogears  
Ace Combat 3

Геймер — это путь развития, причем тупиковый. Что такое косплей и с чем его едят?  
Mortal Kombat для Dreamcast  
«Слово в защиту Quake»  
Японец + Японка = Хентай?  
Кое-что поспокойнее  
«Тамагочи»: симуляторы любви и жизни  
PlayStation  
PlayStation 2 — реальность!  
Анонсы  
Driver  
Dino Crisis

PlayStation  
Анонсы  
Quake II. Вторжение на PlayStation  
Final Fantasy VIII  
Silent Hill  
Music. Music Creation for the Playstation  
Dino Crisis  
Resident Evil 3: Nemesis  
Star Ocean 2: Second Story  
Darkstalkers 3  
Lunar: Silver Star Story Complete  
Gran Turismo 2 DEMO

Parasite Eve  
Dragon Balls: Final Bout  
Riot Stars  
Klonoa.  
Door to Phantomile  
Mega Drive  
Монополия  
Rampart  
Disney's Hercules  
Exo Squad  
Puggsy  
Run Ark  
Land Stalker

Road Rash 3D  
Heart of Darkness  
Mega Drive  
Super Donkey Kong 99  
Aladdin 2  
Hercules 2  
Star Trek. The Next Generation  
The Itchy & Scratchy Game  
Ринг  
The Terminator vs The Terminator  
Super Nintendo  
Castlevania 4.  
Return of Dracula

Beach Volley Heroes  
Primal Rage  
DeStrega  
D  
Street Fighter Alpha 3  
Crash Bandicoot 3  
Silent Hill  
Mega Drive  
Mortal Kombat 5: Sub-Zero  
Jewel Master  
Super Battle Ship  
Arcus Odyssey  
Aero the Acro-Bat  
Cal.50

Mega Drive  
Kawasaki  
Crack Down  
Soleil  
(Crusader of Centy)  
Ex-Ranza (Ranger X)  
James Bond.  
The Duel  
Outlander  
Crude Buster  
Что день грядущий нам готовит  
Российская анимация

The Ren and Stimpy Show. Stimpy's Invention  
Super Nintendo  
Super Punch-Out  
8 бит  
Dick Tracy  
Картинная галерея  
Комикс  
Нет проблем  
Секреты, приемы, подсказки к 90 играм.

8 бит  
Darkman  
Game Boy  
Alien 3  
Мир Anime. Выпуск 5  
Комикс — победитель конкурса  
Призрак замка Свингс-хаус  
Нет проблем!  
Секреты, пароли, приемы 113 игр.  
На вкладке (стр. 41-60):  
газета «Дракон плюс» №2.

Super Nintendo  
World Heroes 2  
Game Boy  
Bionic Battler  
8 bit  
Castlevania II: Simon's Quest  
Мир аниме  
Комикс  
Нет проблем!  
Секреты, пароли, приемы 118 игр.

Super Nintendo  
Super Ghouls'n Ghosts  
Game Boy  
Pagemaster  
8 bit  
Contra  
(Probotector)  
Новая рубрика «Персона»  
Комикс  
Нет проблем  
Секреты, пароли, приемы 133 игр

ИГРЫ №53

* PlayStation 2	Worms 3: Armageddon	20
Ace Combat 4	X-Files	88
Carrier: The Next Mutation	X-Men: Mutant Academy	88
Final Fantasy X	Xena: Warrior Princess	88
Flintstones in Viva Rock Vegas		
Gran Turismo 3 A-Spec	* Mega Drive	
Grid	Arcus Odyssey	94
Lost The	Batman Forever	93
Lunatic Dawn	Bonanza Bros.	93
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Bubble & Squeak	94
Mortal Kombat 5	Caesar's Palace	94
Resident Evil 4	Captain Planet and the Planetheers	94
Shrek	Centurion: Defender of Rome	94
	Comix Zone 93	93
* Dreamcast	F-15 Strike Eagle	94
Grid	F-15 Strike Eagle 2	94
Quake 3: Arena	Fatal Fury 2	93
Shenmue 2	Flintstones	94
	Golden Axe 3	94
* PlayStation	Gymnoid (Wings of Wor)	93
Alien Resurrection	James Pond 2	93
Animaniacs: Ten Pin Alley 2	Langrissier	94
Ape Escape	Michael Jackson's Moonwalker	93
Armored Core 2	NFL Quarterback Club '96	94
	NHL '98	94
	Putt and Putter	94
	Road Rash	94
	Road Rash 2	93
	Rolling Thunder	94
	Sailor Moon	94
	Deathrap Dungeon	93
	(Pretty Girl Fighter)	93
	Sea Quest DSV	94
	Shining Force 2	65
	Shining in the Darkness	93
	Splatterhouse 3	62
	Steel Empire	94
	Streets of Rage 3	93
	Long Live the Fighters!	(Bare Knuckle 3)
	Super Monaco GP	93
	Sword of Sodan	94
	Target Earth	94
	Tommy's Lasorda Baseball	93
	Two Crude Dudes	59
	Verytex	93
	Formula Karts	88
	Front Mission 3	90
	Cliffhanger	91
	Cyberoid	91
	Double Dragon	91
	Dragon Strike	91
	Gargyle's Quest 2	91
	Gradign (Gradius)	91
	Ice Challenge	(Heroes Hockey)
	Medieval 2	88
	(Heroes Hockey)	91
	Ikan Warriors 2	91
	James Bond jr.	91
	Jurassic Park	91
	Megaman 2	68
	Ninja Turtles 3	91
	Punisher	91
	Side Pocket	91
	Yo! Noid	91
Quake 2	53, 87	
Resident Evil 2 Dual Shock	87	
Riven	* Super Nintendo	
Rock'n'Roll Racing 2	International Superstar Soccer Deluxe	92
Roll Away	Legend of Zelda The: A Link to the Past	92
Runabout (Felony 11-79)	NHL '97	92
Shaolin	Water World	74
Silent Bomber		
Sled Storm		
Spyro 2: Ripto's Rage	* Game Boy	
Street Sk8er 2	Jurassic Park	92
Tarzan	Pocket Bomberman	92
Test Drive Off-Road 3	G Billion	92
Theme Hospital	Shanghai	92
Time Commando	Super Mario Land	92
Tiny Tank: Up Your Arsenal	Top Gun 2	92
Twisted Metal 4	Turok: Battle of the Bionosaurs	92
Tyco R/C:		
Assault With A Battery	31	
Ultimate Battle 22	88	
Vagrant Story	* Другие платформы	
Vigilante 8	Dark and Comic	
Vigilante 8:	Fairy Tale A (Xbox)	11
	Grid (аркада)	12
	Kessen III (Xbox)	12
Warhawk	Second Offence	88 (2)
WCW Mayhem	Mario Kart Advance	90
Winning Eleven 3:	(Game Boy Advance)	12
Road to France '98	Mortal Kombat 5 (Xbox)	10
World Stadium 2	Shrek (Xbox, GameCUBE, Game Boy Advance)	88
Worms	Game Boy Advance	88
	Game Boy Color	12

ЗАКАЗ электронных копий журнала «Великий Дракон»

Каждый номер журнала располагается на отдельном компакт-диске. Поэтому при заказе обязательно укажите номер (31, 37, 39, 44, 45 или 46) и ОБЯЗАТЕЛЬНО УКАЖИТЕ, ЧТО ВЫ ЗАКАЗЫВАЕТЕ ИМЕННО ЭЛЕКТРОННУЮ КОПИЮ (чтобы не было ошибки). Заказ на приобретение номера журнала на CD можно сделать одним из трех способов:

1. Оформить заказ на сайте [www.gdragon.ru](http://www.gdragon.ru), выбрав раздел «Заказ журнала».
2. Прислать заказ по почте (лучше на открытке) по адресу: 117454 Москва а/я 21, ООО КАМОТО.

3. Позвонить по телефону (095) 209-93-47 или (095) 911-07-00. После получения заказа мы вышлем Вам компакт-диск с заказанным номером журнала.

Оплата при получении компакт-диска на почте.  
Стоимость электронной копии одного номера журнала «Великий Дракон» — 90 руб. (уже включает стоимость пересылки).

Присим учесть, что на почте могут с вас взять еще до 10% (т.е. до 9 рублей) за перевод денег.

53  
ДРАКОН

ТРЕТЬЯ СТРАНИЧКА

ИГРЫ НОМЕРА

3

# СОДЕРЖАНИЕ

№ 53

ТЕЛЕФОНЫ РЕДАКЦИИ:  
209-93-47, 911-07-00

FUN  
CLUB



5, 6, 7, 14 Ваш вопрос — наш ответ

5 «Чужая» рубрика

6 Приколы геймеров

6 «Мексиканский сериал». Продолжение

6, Угадай игру по стиху

7 Морализмы

Рассуждение на тему Duke Nukem

Рассуждение на тему Spider-man

7 Эврика!!!

Статья, родившаяся за миг.

8 Частное мнение

19 «Я буду исполнять роль Скорпиона»

49 Картинная галерея

52 Забор

Бесплатные частные объявления

66 Robot Wars

86 Кроссворд

98 Наш выбор в Интернете

99 Хит-парады

10 Новости, новинки

Mortal Kombat 5 — слухи, слухи...

## Sony PlayStation 2

14 The Lost

Оказавшись на месте, вы обнаружите, что преисподняя не такое уж веселое заведение, как принято считать.

15 Carrier: The Next Mutation

Действие ужастика происходит на дрейфующем в океане авианосце, который, как водится, был оккупирован некоей внеземной формой жизни.

16 Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

В плане игрового процесса MGS2 очень сильно отличается от предыдущей части. Примерно так же, как MGS1 отличался от своих 8-битных предков.

## Dreamcast

18 Quake 3: Arena

Quake 3 взял все лучшее из первого и второго...

## ИГРА НА РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ

20 Worms 1. Worms 2. Worms 3: Armageddon

Worms — это пошаговая стратегия, повествующая о... Великой войне боевых червей!

## Sony PlayStation

24 Armored Core 2. Project Phantasma

Гигантские роботы сражаются за мир на земле.

26 Silent Bomber

Умный сюжет в играх такого рода — штука совсем необязательная, но тут он есть и, прямо скажем, недурственный.

31 Tyco R/C: Assault With A Battery

Жанр «микромашинок» не столь популярен, как какой-нибудь «Резидент», но те, кто захотят игру попробовать, не пожалеют.

32 Dune 2000.

Шаг за шагом к победе.

36 Parasite Eve 2

Данное описание поможет не только геймерам, в первый раз севшим за эту игру, но и тем, кто открыл дополнительные уровни сложности (BOUNTY, SCAVENGER, NIGHTMARE).

40 Final Fantasy IX

Все начнется во тьме, поэтому зажгите керосинку и на свет прибежит нечто ужасное.

50 На постере: Final Fantasy I — IX

53 Quake-Академия. Курс 3. Матчасть вооружения

## 16 бит. MegaDrive

59 Two Crude Dudes

Эти бойцы за хорошую плату готовы на все.

62 Splatterhouse 3

Рик — так зовут парня, которым вы будете проходить эту игру, попал в неприятную, мягко говоря, историю...

65 Shining Force 2

Местонахождение всех 15 кусков мифрила

## 8 БИТ

68 Megaman 2

Изобретатель Доктор Вили попробовал завоевать планету вместе со своими роботами. Попробовал. Не вышло.

## 16 бит. Супер Nintendo

74 Water World

Действие Water World происходит, по большей части своей, на мокром месте, то бишь, на воде и прилегающих околотовностях.

76 Мир аниме. Выпуск 13

## Комикс

80 Падшие ангелы

## Нет проблем

87 Супер секреты.

Resident Evil 2; Shaolin. Другой стиль.

95 Лавка Дракона

96 Non-Stop

## Вопрос редакции к читателям!

Какой номер "Великого Дракона" с 21 по 53 лично Вам больше всего понравился, а какой меньше всего? (если хотите, объясните почему)

НАПОМИНАЕМ ВСЕМ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСОВ АДРЕС ДЛЯ ПИСЕМ: 117454 МОСКВА А.Я. 21

## ВОПРОС-ОТВЕТ

**В1:** По какому принципу вы отбираете приколы в рубрику «Приколы геймеров»? Я послал вам два прикола, но они почему-то не были опубликованы.

**В2:** Почему вы не продаете в «Лавке Дракона» диски для PSX?

**В3:** А почему ваш журнал не может потолстеть страниц на 50-100? Представляете, про сколько еще игр и секретов вы смогли бы написать!

**В4:** Почему бы в журнале не вести нерегулярную рубрику про фильмы, сделанные по играм?

Alex, он же Scorpion, он же Black Ninja, ст. Ксеньевская, Читинская обл.

**О1:** Приколы отбираются по принципу прикольности и новизны. Как и со статьями, и с секретами, мы следим, чтобы не было повторов.

**О2:** Лицензионные дороги, а с «левыми» не хотим связываться.

**О3:** А вы представляете, сколько он будет стоить?

**О4:** Такая нерегулярная рубрика по сути есть. Еще в ранних номерах мы рассказывали о Super Mario Bros. и Street Fighter, в №22 о Mortal Kombat 1, в 24 номере — о мультфильме Mortal Kombat. Если у Вас есть интересный материал на эту тему, присылайте!

**В:** Если я пришлю описание игры для PC, зачтется ли оно мне в конкурсе?

Frad Darkman, п. Орловский, Ростовская обл.

**О:** В зачет конкурса идут **ОПУБЛИКОВАННЫЕ**, а не просто **ПРИСЛАННЫЕ** работы. Если Ваша работа попадет на страницы журнала, скажем, в рубрику «Игра на разных компьютерах», то она пойдет в зачет.

## ЛЮБИТЕЛИ «ЧУЖИХ»!

Космические паразиты живы, они продолжают вести войну за выживание, они как рука чистильщика вселенной берут оплот за оплотом, но это не потому, что у нас кончились обоймы для винтовок, и не потому, что военные, вместе с учеными, сдались, просто мы хотим этого. Мы хотим, чтобы они были! Человек — существо созидательное, и любые волнения по поводу пятой серии «Чужих» или выхода «Alien versus Predator 2» затрагивают, я надеюсь, не только меня. Так что разряжаем обстановку и пытаемся утолить голод. Чужой — существо вечно голодное.

**ТЕСТ. Насколько ты готов ко встрече с Чужими?**  
Повторение увиденного, услышанного и прочитанного... Совсем немного «кое-чего» о них, о Чужих, родимых!

**1) Название боевого десантного корабля из вторых «Чужих»?**

- A) Ностромо
- Б) Ауриго
- В) Сулако

**2) Какая кислота у Чужих вместо крови?**

- A) Соляная
- Б) Кремниевая
- В) Серная

**3) Где находятся нервные узлы у Чужих?**

- A) В голове
- Б) По всему телу
- В) В груди

**4) Передвигаются ли твари по потолку быстрее, чем по полу?**

- A) Да
- Б) Нет
- В) Одинаково

**5) Где находятся органы обоняния и зрения у Чужих?**

- A) На всей голове
- Б) Впереди головы
- В) На внутренней (второй) челюсти

**6) При помощи чего общаются Чужие?**

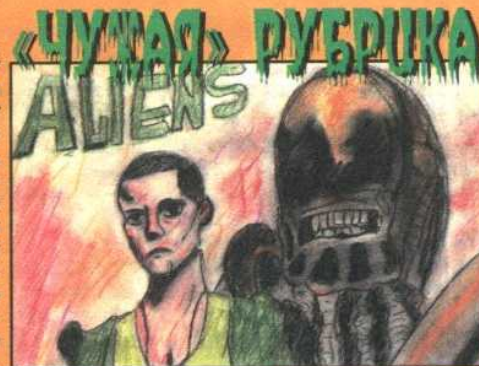
- A) Инфразвук
- Б) Ультразвук
- В) Не ведомая человеку телепатическая способность

**7) Укажите правильный цикл развития Чужого?**

- A) Кокон, паразит, рабочая особь, личинка
- Б) Кокон, паразит, личинка, рабочая особь
- В) Кокон, рабочая особь, личинка, паразит

**8) Может ли тварь вести свою нормальную деятельность в бескислородной атмосфере?**

- A) Да
- Б) Нет



## РЕЗУЛЬТАТ ТЕСТА.

**0 правильных ответов:** Вы — свой в доску.

**1-2 правильных ответа:** — спасибо за то, что хоть знаете, кто такие Чужие.

**3-5 правильных ответов:** Вы, конечно, свой, но и Чужие вам не чужие.

**6-7 — правильных ответов:** а внутри у Вас еще ничего чужого не завелось?

**8 правильных ответов:** я Вас узнал, Вы — Рипли! Ответы вы найдете (если пойдете) в этом номере журнала.

Павлов Дмитрий (Raptor)

**P.S.** Любители «Чужих»! Давайте сделаем эту рубрику постоянной в журнале. **P.P.S.**

— Это правда, что ты хочешь вернуться туда?

— Да!

Из разговора в одном из компьютерных клубов Москвы во время перерыва игры в AvP.

## ВОПРОС-ОТВЕТ

**В1:** Скажите, входит ли кроссворд в конкурс?

**В2:** Принимаете ли вы коды и пароли от игр на японском и китайских языках?

**В3:** Публикуете ли вы описания или прохождения игр, «не пройденных» до конца?

Udalov Igor, г. Москва

**О1:** Вообще-то не входит. Но за такой супер-кроссворд (см. №47), который прислал Dr.X из пос. Шилово Рязанской обл., мы просто не могли не дать приз.

**О2:** Мы ничего не имеем против этих языков и их иероглифов, но такие коды очень трудно проверять, да и Вы при их написании вполне можете ошибиться. Давайте ограничимся более разборчивыми алфавитами.

**О3:** Смотря какая игра. О таких РПГ-шных играх, как Parasite Eve, Final и т.д., вообще трудно сказать, что она пройдена полностью — все время открывается что-то новое.

**ЖУРНАЛ «Великий Дракон»**  
по ценам издательства в магазине по адресу:  
Москва, улица **КАРЕТНЫЙ РЯД**, д. 5  
Телефон для покупателей: **(095) 209-93-47**



## «Мексиканский сериал» Продолжение

Я думаю, вы этого не ожидали: я сделал продолжение (17686 серию) «мексиканского сериала» Евгения Кузьмина (см. ВД №51).

После распевания песни.

**Рикардо:** — Кумо опухло дыхало?

**Переводчик:** — Кто хочет пойти подышать свежим воздухом?

**Роза:** — Сеньор офигел?

**Переводчик:** — Да вы что? Там же холодно!

**Рикардо:** — Харкало, дыдыко приперло!

**Переводчик:** — Ну и что, хочу охладиться.

**Кончитта:** — Сеньора, тутто хаба обноски!

**Переводчик:** — Сеньора, вот ваша одежда!

**Роза:** — Обноски дермато!

**Переводчик:** — Ты что, слепая! Одежда грязная!

**Кончитта:** — Энкадо, сеньора! Тутта гуд обноски!

**Переводчик:** — Простите, сеньора! Вот чистая

одежда!

**Роза:** — Грацио, Кончитта! Темпо стирато дермато обноски!

**Переводчик:** — Сообразила, дура! Отправляйся

чистить грязную одежду!

**Рикардо:** — Забойко шестерке.

**Переводчик:** — Она, конечно, дура, но девочка хоть куда...

**Роза:** — Нон раззяво хлебало! Поперло дыхало тик-так пятнадцать!

**Переводчик:** — Не разевай рот! Пошли погуляем четверть часика!

Уходят. Переводчик уходит с ними.

Конец 17686-й серии.

DC, он же Маркин Андрей, г. Москва

## ВОПРОС — ОТВЕТ

**В:** Чем отличается работа автора — сотрудника журнала от работы читателя, приславшего в редакцию описание игры на конкурс (или просто для публикации)?  
Сергей Демин, г. Санкт-Петербург

**О:** Основных отличий четыре.

Сотрудник журнала: 1) пишет статью по заказу главного редактора или выбирает ее сам, но согласует с главным редактором; 2) обязательно снимает скриншоты (картинки) к игре; 3) не участвует в конкурсе; 4) получает за опубликованный материал гонорар.

**В:** Здравствуй, Великий Дракон!

Во-первых, я восхищаюсь Вашей идеей — выпускать журнал на сидюках.

НО. У меня такое ощущение, что Вы, вроде бы, НЕ СОБИРАЕТЕСЬ высылать «Великий Дракон CD» за пределы России. ШО ЗА НА ФИГ???????

Это же не справедливо — лишать Нас, жителей других стран, возможности читать компьютерную версию сами знаете какого нашего любимого Журнала!!! Мы ОЧЕНЬ возмущены!!!

Если все же Вы, гл. редактор, будете высылать диски за границу России, сколько же это будет же стоить?

Преданный читатель и почитатель  
Вашего Великолепного Журнала  
CYBEROLEG, г. Баку, Азербайджан

P.S. Спасибо за то, что вы не даете умереть восьмибиткам.

**О:** Пока пересылка дисков за границу дело хлопотное. Хотя мы сами и делаем CD-копии, все равно нужно доказывать таможене, что диски не с порнухой и не пиратские. Куча справок и бумажек.

**Вопрос:** Сколько писем в месяц приходит в редакцию?  
Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

**Ответ:** Примерно 2000.

## ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

**688 Attack Sub** — не многовато ли?

**Ecco Junior** — Флиппер в детстве.

**Green Dog** — а голубые бывают?

Дима М., г. Долгопрудный,  
Московская обл.

**Wrestlemania** — чем дольше живешь, тем больше хочешь.

**Haunting** — умереть, дожив до конца.

Smoker aka Макс Корчагин,  
г. Ярославль

**Worms** — дети Джима и коровы.

**Tomb Raider 1-4** — женские истории.

**Mortal Kombat** —

не бей меня, пожалуйста!

А то ведь и убить могу!

**Overblood** —

последствия большой пьянки.

Staff и Spike, с. Северное,  
Алтайский край

**Silent Hill** — однажды в вечернюю жуткую пору я вылез из джипа. Был сильный туман.

**Quake II** — врагу не сдается наш гордый десант, пощады никто не желает!

**Quake II** — иногда лучше

стрелять, чем говорить.

**Boogerman** — сделал пакость

— в душе радость.

**Goal III** — кто к нам с мячом

придет, от мяча и погибнет!

X-ray, г. Коломна, Московская обл.

**Boogerman** —

ему помогут свечи «Релиф».

Virus Urbizkovo, г. Усинск

**Contra Hard Corps** —

сезонные скидки: за

разрушение двух городов

третий получаете бесплатно!

**Shove It!** —

объявление: трезвые грузчики

перевезут мебель.

Mr. Excellent, г. Кимры,  
Тверская обл.

**Sailormoon** —

конкурс красоты «Мисс Луна».

Главный судья — Такседомаск.

Маршалл, г. Энгельс

**Resident Evil 2** —

«Ну где же ручки, ну где же

ваши ручки? Давай поднимем

ручки и будем всех хватать!»

Dr. Steel, г. Кимры, Тверская обл.

**Civilization 2** — как русские

Америку захватили...

**Resident Evil 2** —

глядя! Братва побежала!

**Caesar's Palace** —

ограбление в рамках закона.

Etimem, г. Москва

**Battleship** —

без паники на «Титанике»!

**Resident Evil** — выход всегда

есть — сохраниться!

**Boogerman** — с облегчением!

Udalov Igor, г. Москва

**Addams Family** —

телешоу «Папа, мама,

я — безумная семья».

**Parasite Eve** — железная леди.

OWL, г. Смоленск

**Игры в целом** —

встречают по цене и графике,

а провожают, как надоест.

Black Warrior, г. Печора

**Resident Evil 3** —

как ужасен этот мир, посмотри!

Alex, ст. Ксеньевская,  
Читинская обл.

**Shadowrun** — работаем на мафию, спасаем человечество.

**Phantasy Star II** — «Звезда

пленительного счастья».

**Contra Hard Corps** —

вот пуля пролетела,

и товарищ мой... попал!

**Ultimate Mortal Kombat 3** —

убойная сила.

Alex-King, п. Теплоозерск,  
Хабаровский край

**Marvel Vs Capcom** — супер

герои против разработчиков.

G.S.M. и G.V., п. Чегдомын,  
Хабаровский край

**Street Fighter II** —

семеро одного козлят.

**Tazmania** —

Таз лает — торнадо носит.

**Mortal Kombat Special Forces** —

последний гвоздь в крышку

гроба МК.

**Medal of Honor** —

да, были люди в наше время!

Морской Змей, с. Долгий Мост,  
Красноярский край

**Carmageddon** —

когда маньяки за рулем,

так плохо быть ментом.

GSM, п. Чегдомын,  
Хабаровский край

**Resident Evil** — ходячая

просроченная тушенка!

Скволл Леонхарт и Зелл Динч,  
г. Юбилейный, Московская обл.

**Dino Crisis** —

критические дни динозавров.

**Theme Hospital** —

чем дальше, тем больше.

трах, г. Москва

**Ultimate Mortal Kombat 3** —

череп и кости — итог моей злости.

Dark, Новгородская обл.

## УГАДАЙ ИГРУ ПО СТИХУ

Гнал чувачок, прицепился к машине,

А коп — простачок намотался на шину.

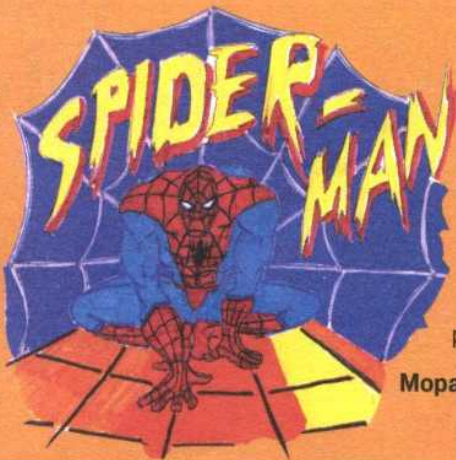
skisrip,

DC, г. Москва

# МОРАЛИЗМ

Рассуждение на тему  
**Duke Nukem**

Жил-был один дядька по имени Дюк. Очень не любил он свиней, особенно породы «коп». Решил дядька вывести всю эту свинскую породу и стал гоняться за ними с берданкой. Но в один прекрасный, для свиней, день одна сообразительная свинья взяла да и шлепнула Дюка из ракетницы, да так, что у того искры из глаз посыпались и выстроились в надпись Game Over.  
**Мораль:** уж лучше бы Дюк не влюбил тараканов.



# МОРАЛИЗМ

Рассуждение на тему  
**Spider-man**

Долго боролся Спайдер-мен с преступностью и всю ее уже почти победил. Но однажды начал он охоту за очень крутым авторитетом и сплел очень хитрую паутину, такую хитрую, что сам в ней запутался. Провисел «Паук» так очень долго, пока не пришел тот самый авторитет и не прихлопнул его. И в мире стало на одного супер героя меньше...

**Мораль:** не плети то, что не сможешь распутать.  
**G.S.M. и G.V.,**  
п. Чегдомын, Хабаровский край

ВОПРОС-ОТВЕТ

**В1:** Можете ли вы открыть в Киеве магазинчик, где можно было бы купить «Великий Дракон» без наценок?  
**В2:** Можно ли киевлянам покупать по почте журнал не по 3 доллара, а дешевле?

**Настоящий Геймер, г. Киев, Украина**

**О1:** Мы не можем, а вот если у Вас есть возможность продавать «Великий Дракон» на Украине, свяжитесь с нами и вместе поищем способ передавать Вам журналы без всяких наценок.  
**О2:** Вот решим первую проблему, автоматом решится и вторая. А по почте дешевле не выходит.

**В:** Хотели бы вы, читатели «Дракона», создавать свои игры, может объединимся и создадим компанию «The Great Dragon»? Что вы об этом думаете?

**Archangel, г. Москва**

**О:** Не хотим навязывать читателям свое мнение, заманчиво, конечно, но похоже на утопию. Этаким бокс по переписке. Но вопрос адресован читателям, пусть они на него и отвечают. А вот что касается **ОПУБЛИКОВАННЫХ** в журнале оригинальных сюжетов игр (в рубрике «Фонтан фантазий»), хотим напомнить читателям следующее: если вдруг появится игра, сделанная по такому сюжету, смело можете заявлять о своих авторских правах — они гарантированы торговой маркой «Великий Дракон».

# ЭВРИКА!!! (Статья, родившаяся за миг)

Началось-то все с маленькой распри. Устроил я с уважаемым Мак Фанком баталию на форуме ([www.gdragon.ru](http://www.gdragon.ru)) нашего еще более многоуважаемого журнала. Пудрили мы там друг другу мозги, удаляясь вглубь до Рождества Билла Гейтса и даже дальше — до создания компьютеров, поднимались до PlayStation 3 и виртуальной реальности (вот идиоты, правда?), все спорили и спорили каждый о СВОЕМ, он о полигонах, я о рекламе... Но одна из реплик посетителя по имени Wren (кстати, web-мастера прекрасного сайта [pristavki.net](http://pristavki.net)): «Суммарный объем ваших сообщений потянет на три номера «Дракона». Такую бы энергию, да в мирных целях... Эх!» — заставила меня оглянуться на тонны строк. И тут меня осенила одна любопытная мысль, один многозначительный вывод из всего нами с Мак Фанком написанного.

Забавно. Казалось бы, компьютеры это одна сторона медали. Приставка — другая. Абсолютно для разных нужд. Любой дурак скажет: «Если и играть, то, конечно, на приставках — они для этого и созданы. Компьютеры сделаны для другого, для работы, а вовсе не для игр».

И фраза Мак Фанка: «Приставка же предназначена исключительно для игры, и с этим она справляется лучше. Если она станет такой же многофункциональной системой, как компьютер, она перестанет быть приставкой, а станет писюком» — выдавила из меня всплеск эмоций!

Ведь так-то оно и происходит!!! Компьютеры соревнуются с приставками, выпуская крутые видеокарточки, наподобие GeForce, а приставки, стараясь удержать у себя народ, оснащаются модемами для выхода в интернет, онлайн-игр, покупок в интернет-магазинах и хождению по сайтам, не отрыва-

ясь от приставки. Специально выпускается жесткий диск, как у компьютеров, подсоединяемый к приставке для записи на него игр.

Так чем же приставки теперь отличаются от компьютеров? У них ныне все на равных. У приставок ровно такие же комплектующие, как и у PC. Вот только флоппи-дисковода нет. Хотя почему нет? А карты памяти чем от дискет отличаются?!

Да уж, идет явная борьба за игровой рынок. Приставки борются между собой и одновременно ведут войну с компьютерами. То, что раньше было у приставок плюсом: крутая архитектура, созданная для мощнейшей обработки графики, у компьютеров было минусом, пока не придумали стандарт AGP, AGP2, а потом и AGP4, пока не выпустили мощнейшие видеокарты (специально для игр) с крутыми процессорами просчета трехмерной графики. А приставки, в свою очередь, имея минус в разнообразии возможностей, стали их расширять за счет использования комплектующих, обычных для компьютеров.

То есть, и у приставок, и у компьютеров есть свои дыры, которые они, в последнее время, стараются залатать, **ПРИБЛИЖАЯСЯ К ОДНОЙ ОБЩЕЙ ЦЕЛИ.**



рис. автора

Компьютер всегда был мультимедийной станцией. Он служил как средством и для развлечений, обучения, так и инструментом создания этих развлечений, рабочим местом. Приставки были созданы исключительно для хорошего времяпрепровождения. Теперь они ведут агрессивную политику и хотят потеснить домашние компьютеры на его собственном игровом поле. Не думаю, что это им удастся. Но факт без сомнения интересный. Стоит задуматься.

Вот это-то, то бишь «задуматься», мы и предлагаем читателям, а интересные мысли просим в письменном виде направлять в редакцию. Также приглашаем любителей спорить по любому вопросу подключиться к форуму нашего сайта [www.gdragon.ru](http://www.gdragon.ru).

**Роман Ерохин**

53 ДРАКОН

МОРАЛИЗМЫ / ЭВРИКА!

FUN-СЛОВ

7

# «Частное мнение»

# FUN CLUB

Ответы на вопрос Combo Jr. (см. №51):  
Появятся ли у нас фирмы, делающие качественные лицензионные переводы? Интересно было бы узнать мнение геймеров об этом, возможно ли это, и какие будут цены на подобные лицензионные диски?

117454  
а/я 21

Может, вы уже заметили, что с каждым (ну так диска через три — четыре) диском переводы становятся все лучше и лучше. Поэтому и в дальнейшем я жду только лучшего.

Dart X, г. Красноярск

## TO BE OR NOT TO BE РУСИФИКАЦИЯМ?

В последнее время в прессе и Интернете активно дискутируется вопрос так называемых русификаций. Для непосвященных скажу, что так в геймерском кругу называется перевод и озвучивание видеоигр российскими пиратскими фирмами. Само по себе слово «русификация» носит откровенно негативный характер и употребляется в каче-

117454  
а/я 21

Думаю, что со временем у нас появятся фирмы, делающие качественные переводы. Но цены будут тоже немалые, а соответственно, и спрос будет незначительным. То есть я придерживаюсь того мнения, что российский геймер смотрит за своим кошельком, а не за качеством продукции. Поэтому, я считаю, что наш геймер будет отдавать больше предпочтения «левым» дискам.

Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.



117454  
а/я 21

Диски с плохим переводом терпеть уже невозможно, поэтому безумно будут появляться фирмы, делающие качественный перевод.

Ушаков А., г. Люберцы, Московская обл.

ства осуществлять эту деятельность? Что касается первой части проблемы, то подобный вопрос равен вопрос о том, нужно ли переводить книги и фильмы. Разумеется, всякий согласится, что это, в сущности, вопрос риторический. Несмотря на то, что существует немало полиглотов, читающих Шекспира, Дюма и Гете в подлиннике, большинство, включая и тех, кто языки знает, предпочитают припадать к этим источникам мировой культуры, пользуясь родным, в нашем случае, русским, языком. По-видимому, вопрос следует перевести в иную плоскость: если видеоигра — это вид искусства, то она имеет такое же право быть переведенной, как и любое литературное или кинопроизведение. Вопрос о видеоиграх как виде искусства может стать предметом отдельной статьи. Здесь же кратко, не приводя специальных теоретических аргументов, осмелюсь просто выдвинуть утверждение о том, что видеоигры — это, несомненно, вид искусства, а точнее, синтетический вид искусства. То есть, такой, в котором принимают участие другие художественные формы: музыка, живопись, театр и так далее, плюс особые технические средства. Таким образом, видеоигры встают в один ряд с кинематографом, обогащаясь дополнительной функцией, а именно, интерактивностью. Следовательно, будучи одним из видов искусства, приставочные и компьютерные игры обладают всеми правами других вербальных (то есть, речевых, языковых) видов искусства, а значит, могут и должны быть переведены на родной язык геймера. Кроме того, если мы выдвигаем неперемным условием жизни в видеомире знание хотя бы только английского языка, мы существенным образом сужаем возможности распространения видеоигр и, таким образом, в определенной мере и степени создаем условия, ограничивающие возможности развития видеоиндустрии и в нашей стране.

Разумеется, наделив видеоигры правом быть переведенными на язык страны пребывания, мы не можем остаться



117454  
а/я 21

Я считаю, что фирмы, умеющие делать качественные переводы уже появились. Перечисляю:

Фаргус, Вектор, RGR-Studio. У «Фаргуса» на «Сони» один перевод «Oddworld: Abe's Exxodus», но это, возможно, лучшая локализация за всю историю приставки. «Вектор» — великолепная команда. На их счету такие шедевры (переводы), как «The X-Files» и «Fear Effect», а также неплохая локализация «Final Fantasy VIII». Из новых компаний радует RGR со своей серией Platinum. Грандиозный перевод «Final Fantasy IX», а также неплохие переводы таких хитов, как «Worms Armageddon» и «Vanguard Bandits» на их счету.

Цена переводных дисков не превышает 70 руб., для Dreamcast — 85 руб.

Рю Бофович, г. Липецк

117454  
а/я 21

Меня интересует вопрос: «Появятся ли когда-нибудь приставки с надписью Made in Russia?»

KimX, г. Чебоксары

ЧАСТНОЕ МНЕНИЕ

FUN-CLUB



117454  
а/я 21

Со времени открытия страны и либерализации цен прошло слишком мало времени для формирования достойной рыночной экономики. Прибавим отсутствие стабильности, девальвацию, инфляцию. В итоге население у нас в своей массе по сравнению с Западом попросту неплатежеспособно. В этих условиях лицензирование на видео и компьютерном рынке России — предприятие рисковое и мало кому нужное, кроме «идеологов», у которых «идею воруют». Понятно, что себестоимость, допустим, диска, копеечная, а за ту же «идею» предлагается крупно раскошелиться. То есть сложилась ситуация, когда и производителю, и потребителю выгодно одно — быстрый сбыт и низкая цена. Тем более, что мода на компьютерные игры уходит и открывать лицензионную нишу никто не будет, не в кассу.

Мисс Геринг, г. Москва

смотря на отдельные недостатки, тем не менее, покупая игру от RGR, можно быть на 80% уверенным, что перевод будет пристойным, в самой игре не будет зависаний, и вы получите в результате свою законную долю радости и удовольствия, а не горькое разочарование.

В то же время, бесспорно, что рынок завален очевидной халтурой, и это не может не возмущать. Все игры в жанре РПГ переведены просто ужасно. Возможно, это вызвано тем, что даже в небольшой игре указанного жанра текста набирается на среднего размера книгу. Ну, а если пираты берутся переводить такие игры, как Chrono Cross или Final Fantasy 7-8, ничего хорошего ждать не приходится. Ведь для того чтобы перевести такой объем, нужно, как минимум, недели две, а наши ремесленники обходятся парой дней. Возникает вполне законный вопрос, а зачем вообще браться за перевод, если в результате пользователь может понять только отдельные невнятные реплики и слабенько пересказанную сюжетную канву? Тут ответ один: хочется быстро и по-легкому срубить бабки. Понять это желание несложно, деньги всем нужны, но беда вся в том, что своими неладно скроенными и хлипко сшитыми творениями наши умельцы умудряются заполнить рынок настолько плотно, что найти английскую версию игры становится практически невозможно. И если бы плохие переводы достались только РПГ! Так нет же, и другие жанры просто истерзаны не просто плохими — ужасными переводами. Очень многие русификаторы до такой степени недобросовестны, что вместо более или менее осмысленного текста выдают невнятный набор слов, русские буквы накладывают на английские, и в результате получается полный дурдом. Что и произошло со Spugo 2, Urban Chaos и еще несколькими десятками игр. Тут, конечно, никаким дискуссиям места нет. Поганой метлой их, в шею, в шею, дурную траву с поля вон!!! Excuse me, увлекся. Естественно, хорошему переводчику и правильному актеру и платить надо хорошо и правильно. Как говорится, сколько вложишь, столько и получишь. Так что порядочных и не сильно жадных русификаторов, которые не жалеют денег на нормального переводчика и хотя бы на одного профессионального актера, нужно всячески поддерживать.

117454  
а/я 21

У нас в России уже есть компания, по лицензии переводящая игры на русский язык. Компания зовется Soft Club. Но цены на ее продукцию гораздо выше, чем на пиратские диски. Для сравнения возьмем переведенный MediEvil.

Пиратский (плюсы и минусы):

1. Он стоит порядка 30-50 рублей.
2. Его легче достать.
3. Достаточно плохой перевод в большинстве случаев (за редким исключением).

Лицензионный (плюсы и минусы):

1. У него очень качественный перевод.
2. Его трудно достать, так как покупать через инет опасно!
3. Его стоимость оставляет желать лучшего!

Archangel, г. Москва

равнодушными к качеству этих самых русификаций. И здесь мы переходим ко второй части проблемы. Раньше я уже сказал, что неплохо знаком с практикой перевода и озвучивания художественных и научно-популярных фильмов, в частности лент широко известной компании Би-Би-Си (BBC). Должен сказать, что вопрос-то на самом деле простенький, практически, кулинарный. Для того чтобы сварить вкусный суп, надо, как минимум, взять хорошие продукты. Также и с переводом игр: для того, чтобы получить хороший перевод, нужно взять хорошего переводчика, а для озвучки подобрать хороших актеров. Именно это и делает любая, самая маленькая, компания, занимающаяся этим делом в кино. Сегодня те игровые сообщества, которые следуют этому немудрящему правилу, преуспевают и радуют потребителя, по крайней мере, приемлемой продукцией. Естественно, что говоря про качественный перевод, я не сравниваю наши доморощенные и очень молодые фирмы с мировыми компаниями, такими, как, например, Working Design.

Конечно, применять один критерий к опытным профессионалам и тем, кто занят в этом бизнесе от силы года четыре, некорректно. Поэтому я и сравниваю наших пиратских переводчиков друг с другом. Нужно сказать, что переводами игр у нас в стране занимаются многие творческие и не очень коллективы. Большинство из них, видимо, полагают, что сделать перевод игры очень легко. Чего там, бери «Стайлус», закачивай в него текст, и готово. Дешево и сердито. К счастью, есть энтузиасты, которые относятся к своему делу со всей серьезностью и вниманием, хотя они еще и не дошли до таких высот, чтобы приглашать разных актеров, а тексты нередко переводятся, может быть, и точно, но недостаточно художественно. К таковым, несомненно, относятся RGR-Studio со своими вполне качественными версиями таких игр, как Dino Crisis, Dune 2000, Die Hard Trilogy 2, Warzone 2100, Resident Evil, Tarzan и так далее. И это далеко не весь список. Не-



кузькину мать профессионалам всего мира.

Степан Чечулин АКА Tomba  
Tomba@rambler.ru

Рубрика «Частное мнение» ждет ваших новых вопросов! Напоминаем, что мнение редакции не обязательно совпадает с мнениями, высказываемыми в статьях журнала.

53  
О РАКОН

ЧАСТНОЕ МНЕНИЕ

FUN-CLUB

# НОВОСТИ

## короткой строкой

• Ходят слухи, что фирма Whooree Camp — автор оригинального квеста Tomba — начала еще один проект для PS2 (первый — Extermination). Никаких деталей пока что нет, но кто знает, может быть «Томба» вскоре появится на приставке нового поколения?

• Paramount выбросила в Инет рекламный ролик нового фильма по мотивам Tomb Raider. Лару Крофт играет Анджелина Джоули (Angelina Jolie), режиссер Саймон Вест (Simon West). Видео оставляет очень приятное впечатление, проект явно недешев. Сильно напоминает Индиану Джонса.

• ArtDink анонсировала ролевою игру Lunatic Dawn для PS2, которая должна иметь что-то общее со свежепридуманым, но так и не воплощенным в жизнь жанром FREE (Free Reactive Eye Environment). Изначально предполагалось, что к этому жанру относится Shenmue, но оказалось, что нет. LD же повествует о семнадцатилетней девушке, которая мечтает стать героиней.

• А вот так делается motion capture для второй части Kessen. Парень, забравшийся на стремянку, вообразил себя наездником.



• Демо-версия многообещающего проекта Devil May Cry будет продаваться в комплекте с Resident Evil: Code Veronica Complete для PS2. Игра выйдет в марте 2001-го года в Японии.

• Micron Technology заключила договор с Microsoft сроком на шесть лет. Согласно этому договору Micron будет производить оперативную память DDR SDRAM для приставки Xbox. Всего в «коробку» от Билла вмещается 32 модуля оперативки по 2 Мб каждый. Получается 64 Мб. Архитектура приставки построена таким образом, что нет деления на основную и видео память. Это очень удобно, поскольку разработчики игр сами определяют, сколько памяти им использовать для текстур, а сколько для всего остального.



• Началась работа над продолжениями Smuggler's Run и Midnight Club: Street Racing — игр, вышедших на PS2 одновременно с появлением приставки в Штатах. На полки магазинов сиквелы попадут не раньше осени 2001-го года. Всего Take-Two планирует в обозримом будущем издать для Sony'вской платформы 12 тайтлов. Среди этих проектов Oni и третья часть Grand Theft Auto. Последняя игра будет полностью трехмерной и, как видно из скриншотов, выглядит весьма

неудурственно. Еще две игрушки для Xbox приурочены к концу года. Не остались без внимания и GameCube, для которого разрабатываются четыре игры.

• Мода на экранизацию игр становится повальной. На этот раз Mindfire Entertainment намеревается снять фильм по файтингу Dead or Alive. Сценарий ленты пока что находится на ранней стадии написания. По всей видимости, далее на очереди сеговский ужастик House of the Dead.



• Просто супер! Onimusha: Warlords выйдет только весной, а Саротом уже показывает ранние картинки продолжения, действие которого развернется через десять лет после событий первой части.



• По данным PC Data по количеству проданных приставок в период рождественских праздников победила Sony. Несмотря на то, что ожидалось повышение спроса на Dreamcast, было продано лишь 180 тысяч сеговских машин. А на первом месте PSX — 292 тысячи, на втором PS2 — 188 тысяч, на третьем Nintendo 64 — 181 тысяча.

• A Resident Evil 4 ведь действительно разрабатывается. Никаких скринов и подробной информации еще нет, но известно, что действия четвертого продолжения развернутся сразу же после событий RE3. Из этого можно сделать вывод, что нам снова дадут сыграть за Джилл Валентайн. Появится RE4 в начале 2002-го года на PS2 и, вероятно, на некоторых других платформах нового поколения.

### MORTAL KOMBAT 5

До выхода аркадного МК5 еще ждать, ждать и ждать (до конца 2001 — начала 2002), но он уже успел обрасти таким количеством слухов и домыслов, что можно смело утверждать — нас ждет игра культовая во всех отношениях (впрочем, как и все МК). Мы постарались выбрать для читателей «Великого Дракона» наиболее правдоподобные из новостей и с удовольствием доносим их до вашего внимания.

• Скорее всего, МК5 на Дримкасте не будет, и это связано не с прекращением выпуска DC, а с его недостаточным для этой игры быстродействием. Велика вероятность, что основными платформами для МК5 станут Xbox и PlayStation 2. Но что еще интереснее, обсуждается вопрос о версии «файтинга века» для первой PlayStation!

### MORTAL KOMBAT 5

KOMBAT CONTINUES 2001

• **Предполагаемый сюжет.** После поражения Шиннока от земных воинов, Шао Кан воскрешен (Кунг Лао, кстати, тоже), продолжает проводить в жизнь планы вторжения на Землю и просит помощи у Горо и Кинтаро. На этот раз они напали не только на Землю, но и вторглись в мир самой Китаны, Эдению (бывший Запредельный мир, который был восстановлен после разгрома в МК4). Фуджин предупреждает земных воинов об этом. Смертельная битва разгорается вновь.

• **Персонажи** Скорпион — предполагается, что он уже готов, но возможно, что он будет отличаться от себя же в других играх.

Саб-Зиро — возможно, он тоже вернется после возвращения Скорпиона.

Сестра Саб-Зиро — ходит упорный слух о появлении у Саб-Зиро сестры в МК5.

Шао Кан — после поражения Шиннока в МК4, похоже, Шао Кан займет его место.

Реико — поговаривают, что он и есть Шао Кан, больно странно то погибает, то появляется вновь.

Горо — он снова появится и будет выступать на стороне повелителя Зла.

Кинтаро — возможно, он присоединится к Горо.

Китана — Шао Кан вновь попытается напасть на ее Эдению (бывший Запредельный мир).

Фуджин — после того как Райден стал старшим богом в МК4, совершенно ясно, что Фуджин займет его место в МК5.

Райден — наверняка возвратится, так как один из разработчиков МК5 уже показал его картинку.

Джарек — говорят, он не был убит в МК4.

Соня Блейд — все преследует Джарека. По слухам, в этой серии она наконец-то окончательно погибнет.

Джакс — снова будет помогать Соне.

Джонни Кейдж — возможно, на радость его поклонникам, воскреснет вновь.

**Written by Ber Dohmen a.k.a Dark-Scorpion, Webmaster of**

**WWW.MKWARRIORS.NET**



дизайнер МК5  
Louis Mangubat  
играние показывает  
модель Райден'а.



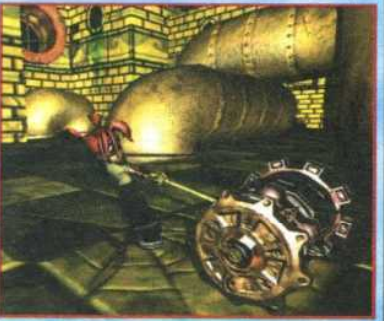


## ЛЮБУЙТЕСЬ, ХВОХ!

Итак, Билл сдержал слово и продемонстрировал в середине января дизайн своей машины нового поколения. Не обошлось, правда, и без небольшого эксцесса. Каким-то образом из стана Майкрософт утекала информация, в результате чего на одном из сайтов фотографии заИКСованной консоли появились раньше официальной демонстрации. Прознав об этом, представители корпорации потребовали картинку с сайта убрать, что и было немедленно сделано. Но все равно сюрприза уже не получилось. Как и следовало ожидать, внешне Xbox представляет собой массивную коробку с буквой «X», растянутой по всему корпусу. Это еще раз доказывает, что с фантазией у ребят из Microsoft туго. Размер ящика не маленький, и это понятно, ведь чтобы добиться такой мощности, нужно затолкать внутрь корпуса кучу микросхем. Хочу напомнить, что центральным процессором консоли является обычный Pentium 3 с тактовой частотой 733 МГц. А это означает только одно: у Xbox 32-битная архитектура, в то время как у всех остальных платформ нового поколения — 128-битная. При этом становится не совсем ясно, как разработчикам удалось сделать свою консоль самой мощной (по крайней мере, на бумаге).



Незадолго до презентации прошел слух о том, что якобы тактовую частоту центрального процессора планируется увеличить до 1 Гц. В Microsoft это сразу же опровергли и, вместо увеличения скорости, снизили тактовую частоту графического процессора с 300 до 250 МГц. Чуть позже последовало заявление о том, что количество отображаемых на экране полигонов уменьшится со 150 до 125 миллионов (это со всеми эффектами). На вопрос журналистов «почему», представители корпорации промямлили что-то невнятное. На самом деле причину такого акта понять несложно. Приставка такой мощности стоить будет явно недешево, несмотря на первоначальные заявления о том, что цена Xbox будет гораздо ниже, чем PS2.



Позтому теперь предпринимаются попытки хотя бы немного уменьшить себестоимость. Но есть у меня и другая версия. Не исключено, что с самого начала планировалось сделать приставку именно с такими характеристиками, а официальные характеристики были намеренно завышены, дабы привлечь внимание к платформе. Этот трюк практикуется разными компаниями уже много лет.

Теперь джойстик. Скажите, он вам ничего не напоминает? Да это же копия контроллера Dreamcast. Вообще, на данный момент существуют два варианта джойпадов: а-ля PlayStation и а-ля Dreamcast. Билл Гейтс — человек гордый, и заимствовать идею у своего главного конкурента Sony ему показалось несolidным. Поэтому пришлось воспользоваться моделью от Sega. В крайнем случае, всегда можно сказать, что, мол, мы принимали участие в создании Dreamcast, так что имеем право. На одном из сайтов даже повесили такую забавную программку «Создай джойстик Xbox». Берется контроллер Dreamcast и окрашивается в черный цвет. В центр лепится зеленый логотип с буквой «X», а справа аналоговая ручка а-ля GameCube. Добавим три дополнительные кнопки, слегка уменьшим в размерах и готово.



Одной из игр, продемонстрированных на презентации, была трехмерная приключенческая игра от Argonaut Malice: A Dark and Comic Fairy Tale. Главная героиня — девочка, вооруженная нехилым молотом, который может трансформироваться в нечто, вроде газонокосилки. Графика выглядит очень красиво, хотя ничего из ряда вон. Правда, было упомянуто, что на данный момент игра использует только 20% мощности приставки, поскольку разработка консоли еще не завершена. В Штатах Xbox ожидается в конце этого года, точной даты все еще не известно. Но вот в Европе приставка появится не раньше 2002-го.



А вот и первые скрины четвертой части Ace Combat, которая выйдет в этом году на PS2.

# НОВОСТИ

короткой строкой

НОВОСТИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

НОВОСТИ/НОВИНКИ

• Одновременно с заявлением о прекращении производства Dreamcast'a Sega объявила, что осенью выпустит карту для компьютера, которая позволит играть в игры для Dreamcast на PC.

• Вполне возможно, что Seagate Technology займется производством жестких дисков для PlayStation 2. Не исключено, что в начале выпустят винт, который будет подключаться к приставке как периферийное устройство, а позже появятся модели консоли, у которых винчестер будет встроены прямо внутрь корпуса. Пока что Seagate Technology занимается поставкой жестких дисков для Xbox.



вется игрушка Flintstones in Viva Rock Vegas. Но, к сожалению, судя по картинкам, графическая сторона игры не заслуживает высокой оценки.

• Гоночный симулятор с участием семейства Флинтстонов разрабатывает для PS2 Idea Factory. Это

• Согласно заявлению Microsoft диски для Xbox не будут иметь никакой зональности. То есть на американской приставке совершенно свободно можно будет играть в японские игры, и для этого не потребуются впаивать в приставку левые чипы. Хотя, конечно, сами производители программного обеспечения при желании могут установить такую зональность для своей продукции.

• Фирма Interact анонсировала взломщик игр Game Shark 2 для PS2. Стоить он будет 50 долларов и иметь в комплекте диск, содержащий более 2000 кодов.

• Nintendo намеревается выпустить в Японии специальный адаптер, который позволит подключать Game Boy Advance к мобильному телефону. Таким образом можно будет скачивать что-то из Интернет, получать и отправлять E-mail и, естественно, играть в сетевые игры. Первой такой игрой станет Mario Kart Advance.

• Выход гоночного симулятора Gran Turismo 3 A-Spec в Японии снова отложен. Теперь игра появится не раньше апреля (предыдущая дата выхода 15 февраля). По словам Sony, вызвано это необходимостью некоторых доработок и желанием включить в игру модели машин образца этого года.

• Koei заявила о том, что не собирается издавать стратегическую игру Kessen III для Xbox.

• Nintendo, желая еще более усилить связь между своими игровыми системами GameCube и Game Boy Advance, в ближайшем будущем выпустит карту памяти, которая позволит переносить информацию с одной игровой платформы на другую. Видимо получится аналог Dreamcast'овского VMU. Разрабатывать девайс будет Matsushita.

• Фирма Mad Catz сделала для PlayStation новый беспроводной контроллер Dual Force. Отличительной его чертой является невероятно мощный сигнал. Держа в руках этот джойстик, можно не думать о том, куда вы его направили. Волны пройдут сквозь любые предметы, поэтому играть можно, даже если приставка находится в другой комнате. Но есть у Dual Force и недостатки, среди которых неудобная крестовина и аналоговые ручки, а также нескромный вес.



Ведущий рубрики — Mac Fank

## GRID ОТ «КОМБАТОВЦЕВ»

В самый разгар слухов о будущем МК5 и обсуждения причин ухода Джона Тобиса из Midway совершенно неожиданно для всех фэнов выплыла новость о том, что создатель МК Эд Бун вместе с оставшейся командой работает над игрой, не имеющей никакого отношения к вселенной Mortal Kombat.

Итак, что же это за новый продукт варится на кухне великой Midway? Grid — трехмерная стрелялка от третьего лица, включающая в себя взрывные элементы из Smash TV (ветераны знают), Duke Nukem и Quake и замешанная на традиционно аркадном безумии.

Цель игры, как всегда, проста и понятна — загасить всех соперников и, по возможности, сделать это красиво. В отличие от классического экшна мясорубка происходит не на военных базах или просторах ада, а на неких спортивных аренах, заполненных ловушками, бонусами и толпами сходящих с ума фэнов. Дело в том, что Grid — популярнейшее телешоу, транслируемое на весь мир (помните «Бегущего человека?»).

На данный момент сказать многое о перипетиях сюжета не представляется возможным, так как игра все еще живет лишь на аркадах (домашние версии ожидаются в этом году: в начале на Dreamcast, чуть позже на PSX2 и, возможно, PC-версия), но несомненно одно — гении из Midway не подкачают. О графике можете не волноваться, дух она из вас вышибет почище Quake 3 и Heavy Metal. Фейерверк красок, традиционный уже Motion Capture, зашкаливающее количество полигонов на каждого персонажа, куча спецэффектов и самые навороченные уровни среди всего аркадного экшна! Если не верите, скачайте себе ролики с [www.noob.com](http://www.noob.com) или [www.midway.com](http://www.midway.com).

Бой ведется от третьего лица, но пока главная проблема трехмерных игр — камера ведет себя вполне достойно и показывает саму битву, а не куски текстур на стенах (лично мне до сих пор снятся кошмары из Fighting Force 2).

Само собой в игре просто море секретов и бонусов для самых крутых (хитрых) бойцов. Собратьям по Kombat'у сообщую — в Grid уже засветились в качестве секретных героев такие «легенды», как Scorpion, Sub-Zero и Noob Saibot.

На последнем чате с МК/Grid-командой (на котором я, кстати, присутствовал), создатели намекнули на возможность поддержки Dreamcast-версией режима online mplayer(!!!) и об их планах раскрыть Grid-вселенную чуть ли не до размеров МК! (Да, Midway воистину велик).

Судя по всему, это не простые слова, так как на официальном сайте [www.thegridgame.com](http://www.thegridgame.com) уже появилась первая часть потрясающего по красоте online-комикса (автор John Vogel) о похождениях одного из главных героев игры Chiller'a, и ходят слухи о создании мультисериала по мотивам игры.

### Владимир Легкоступ а.к.а. Vladirus

P.S. На момент написания данного preview я получил согласие на интервью от Alan Villani, одного из членов команды МК/Grid. Думаю подробно распросить его о судьбе Grid и, конечно же, рассказать обо всем Великому.

## ШРЕК — ФИЛЬМ И ИГРА

Компании DreamWorks и TDK Mediactive подписали контракт сроком на пять лет, дающий право последним разрабатывать игры на основе готовящегося к выходу компьютерного фильма Shrek. Игры будут делаться, само собой, для платформ нового поколения: PlayStation 2, Xbox, GameCube, Game Boy Advance, а также для Game Boy Color. Плюс к этому, разрабатывается версия игры для некоей еще не вышедшей игровой системы нового (совсем нового?) поколения, которая предстанет перед нашими глазами в конце 2001-го года. Интересно, что это может быть?.. Игровое воплощение фильма не будет строго придерживаться сюжета, но зато сохранит всех основных персонажей. Сюжет же лентой повествует о зломом огре по имени Шрек, чью родную землю захватили сказочные существа. А стоит за всем этим злой принц Фаркуард. Шреку вместе со своим ослом, конечно, придется навести порядок и освободить принцессу Фиону.

## FINAL FANTASY X

Да, десятая «Фантазия» уже совсем близко. Только народ успел пройти англоязычную версию девятой части, как Square обнародовала информацию о сиквеле. Как уже говорилось ранее, FFX выйдет на PlayStation 2. А это значит, что традиционная концепция игры, сложившаяся на 32-битных платформах, рухнет.

На этот раз неистовая фантазия сценаристов забросит нас в пост-апокалиптическую вселенную. В результате какого-то глобального катаклизма планета оказалась почти полностью заполнена водой. Сюжет вертится вокруг противостояния двух стихий: водяной и огненной. Известно, что последнюю стихию представляет огненный бог, напоминающий Ифрита из FF8. И в эту борьбу каким-то образом влетены судьбы главных героев: семнадцатилетнего паренька Тидуса и девушки Юды. Последняя выглядит, как стандартная героиня FF. То есть симпатичная брюнетка с длинными волосами. Юноша же представляет собой нечто среднее между Клаудом из FF7 и Скволлом из FF8. Вооружен он, как водится, здоровым тесаком, который, видимо, в этот раз не имеет никакого родства с огнестрельным оружием. Имя главного злодея тоже, примерно, уже известно. Его зовут то ли Sin, то ли Shin. Победить его вроде как может только Юда, поскольку является дочерью summoner'a. Благодаря мощности PS2, графику удалось сделать полностью трехмерной, без ущерба качеству. Персонажи непосредственно в игре выглядят совсем как живые люди. Камера может приближаться к ним как угодно близко, при этом отчетливо видна их мимика! И что, наверное, самое впечатляющее, чтобы понять сюжет, вам больше не придется прочитывать тонны текста, все разговоры озвучены! То есть фактически с выходом FFX ролевые игры поднимутся на качественно новый уровень. Огромное количество писанины, которое отпугивало от RPG многих геймеров, теперь заменено действительно живыми сценами общения персонажей, где видно их мимику, жесты и слышно голос. Теперь ролевушка — это не просто длинная игра с кучей разговоров, это действительно имитация жизни.

О боевой системе было сказано немного. Известно лишь, что она мало изменилась. FFX окажется на прилавках магазинов в Японии уже весной.

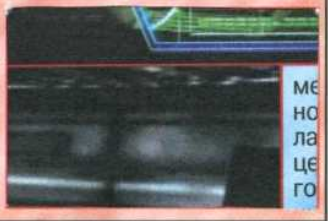


...Jaleco не разить  
...Carrier полнос  
...ть любовь ных пе

## SHENMUE 2

Больше стало известно о продолжении нашумевшей игры Shenmue (Dreamcast). Вторая часть этого весьма оригинального квеста выйдет на целых шести GD-дисках (предыдущая часть занимала 3 диска + 1 диск-паспорт). Игровой процесс вряд ли претерпит большие изме-

нения, да и графику улучшать, в общем-то, некуда — и так все замечательно. Вот только текстуры на персонажах станут еще качественнее. Но зато разработчики обещают сделать игровой процесс более насыщенным событиями и драками. Японские геймеры получат в свои руки Shenmue 2 где-то ближе к концу 2001-го года. Англоязычную же версию игры, видимо, стоит ожидать в 2002-ом.



МЕ  
НО  
ла  
це  
го

## SONY ВЫБИЛАСЬ ИЗ ГРАФИКА

Из-за урезания количества экземпляров PlayStation 2, доступных в день релиза приставки в Соединенных Штатах 26-го октября 2000 года, Sony выбилась из графика. По ее же собственным прогнозам, к концу календарного года количество проданных приставок должно было равняться 1 миллиону 300 тысячам. Но в конце ноября выяснилось, что реализовано только 700 тысяч, хотя к этому времени должно было разойтись 900 тысяч. Причины постоянных задержек поставок назывались разные, но наиболее правдоподобная версия заключается в том, что Sony не успевает произвести необходимое количество консолей ввиду реструктуризации производства. Дело в том, что раньше PlayStation 2 делалась на основе 0.25-микронной технологии, которая теперь постепенно заменяется 0.18-микронной. Но, несмотря на это, Sony полна решимости нагнать упущенное и продать к весне аж 13 миллионов (!) приставок.

## НОВОСТИ короткой строкой

- В Штатах неназванная женщина подала в суд на компанию Midway, заявив, что в 1997 году ее 13-летний сын погиб из-за игры «Mortal Kombat». Он, якобы, повторял со своим другом удары из этого файтинга и в результате получил смертельное ножевое ранение. На момент написания этого текста «Midway» сохраняла гробовое молчание. С одной стороны можно говорить об убитой горем матери, а с другой, что было так долго тянуть с иском? Все это сильно смахивает на желание нажить денег даже на смерти сына. В свое время подобные иски захлестнули Европу и Америку. Только направлены они были против известных рок-музыкантов и основывались на том, что те или иные фрагменты их текстов провоцировали слушателей на суицид.
- Компания Interplay официально заявила о прекращении разработок игр для PC и опубликовала горячий список игр на 2001 год для PlayStation 2. Вчитайтесь в эти названия и затрите дыхание: ведь не за горами «Giants», «MDK2: Armageddon», «Rock & Roll Racing», «Barbarian», «Baldur's Gate», «Bloody Roar 3», «Forces of One», «Formula X», «Galleon», «Munkuru», «Run Like Hell», «Super Runabout: New York» и «V'room». Вот ведь, что творится!!!
- Компания Mindfire Entertainment планирует создать полноценные мультсериалы по играм «House of the Dead», «Dead or Alive» и «Sonic». По непроверенной информации проекты находятся на стадии завершения сценарной разработки и увидеть их можно будет где-то через год.

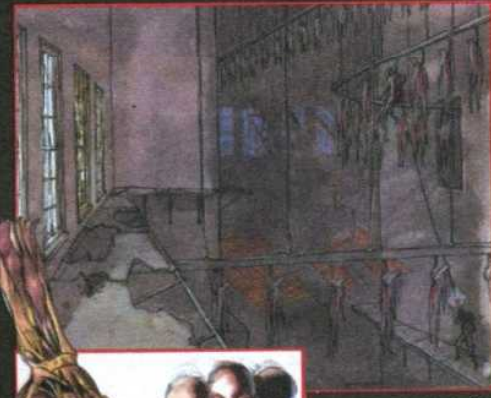
Прислал Archangel, г. Москва

# THE LOST



Очередную холодящую кровь историю собирается поведать нам фирма Irrational Games. И называется эта страшилка The Lost, что означает «Потерянный». Итак, представьте, вы студентка-медик по имени Аманда, вынужденная упорно заниматься, чтобы не вылететь из училища, и не менее упорно работать, чтобы прокормить маленькую дочь. Согласитесь, уже страшно урезать вам и без того мизерную зарплату. В результате этого ваша жизнь начинает постепенно разлаживаться и окончательно рушится после трагической смерти дочери. Аманда впадает в глубокую депрессию. Морально разбитая и наполненная отчаянием, она начинает подумывать о самоубийстве. Но внезапно откуда-то появляется некое сверхъестественное существо и говорит, что еще не все потеряно. Существо предлагает девушке отправиться прямо в ад, чтобы найти и вытащить оттуда свое чадо. Что ж, нам терять уже нечего... Но тут напрашивается вопрос: почему ни в чем не повинного ребенка вдруг засунули в самое пекло, девочке ведь место в раю?! Вся проблема в том, что случился какой-то сбой в системе транспортировки душ, и теперь в ад попадают не только грешники, но и праведники. «Так им и надо», — подумали бы многие, но только не Аманда. Девушка решает помочь всем потерянным душам обрести покой. Легко сказать...

THE LOST



Оказавшись на месте, вы обнаружите, что преисподняя не такое уж веселое заведение, как принято считать. Да и никаких признаков сходства со сталелитейным заводом тут тоже нет. Ад — это место, где воплощаются тайные страхи каждого конкретного человека. Каково вам, например, оказаться на поле брани, усыпанном свежими трупами солдат? А что если мертвецы восстанут?.. Сами разработчики любят скромно сравнивать свой проект с произведением Данте «Божественная комедия». Почему, правда, не понятно, поскольку никакого Вергилия, как и философских мыслей, в игре нет. Но зато есть множество жестоких поединков и сложных головоломок. Конечно же, хрупкая девушка не сможет противостоять всей загробной нечисти для своей продукции, поэтому ей помогают три духа: Тень, Свет и Искажение. А Тень и Свет владеет целительной магией и может залечивать раны. Искажение же способен передвигать объекты. The Lost — полностью русский адаптер, который работает на движке LithTech. Вообще-то, обычно этот движок используется для телефонов. Такими же разработчиками созданы и другие игры, например, Predator. Но специалисты и разработчики его с расчетом на action с видом от третьего лица. Причем переделали весьма неплохо. Персонажи состоят из 10 тысяч полигонов, что очень много. Для сравнения: в весьма продвинутом в графическом плане гоночном симуляторе Gran Turismo 3 (PS2) на модель одной машины тратится 5 тысяч полигонов. А в Test Drive (PS2), где графика выглядит просто заоблачно, на машину уходит 7 тысяч. К сожалению, на момент написания статьи в Интернет не было картинок, иллюстрирующих геймплей, поэтому приходится довольствоваться карандашными набросками. Но, несмотря на это, не знаю, как вас, а меня проект The Lost заинтересовал. Выйдет игра не скоро — осенью 2001-го года.

Mac Fank

PS2

PLAYSTATION 2

ВОПРОС-ОТВЕТ

**В:** Два месяца назад я послал по почте заказ на журналы, но они так и не пришли. Почему?

С.В.Платонов, г. [неизвестно]

**О:** Мы регулярно высылаем все заказанные журналы, поэтому причиной того, что журналы не пришли, скорее всего является какой-либо сбой при пересылке.

**СЛЕДУЮЩИЙ ТЕКСТ ПРОСИМ ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТАТЬ ВСЕХ, КТО ЗАКАЗЫВАЕТ ЖУРНАЛЫ. НАДЕЕМСЯ, ЭТО ПОМОЖЕТ ВАМ ИЗБЕЖАТЬ НАКЛАДОК ПРИ ИХ ПОЛУЧЕНИИ.**

1. Если Вы отправили по почте ОТКРЫТКУ с заказом, то через 10-12 дней мы этот заказ прочтем. На заказ в ПИСЬМЕ следует накинуть еще 3 дня (пока письмо вскроем, прочтем и где-то внутри обнаружим заказ). Поэтому мы и пишем, что присылать заказы лучше НА ОТКРЫТКАХ. Если Вы заказываете журналы по тел. (095) 209-93-47 или (095) 911-07-00 или на нашем сайте в Интернете www.gdragon.ru, то пункт 1 не для Вас, сразу переходите к п.2.
2. Далее через 5-10 дней мы Вам отправим заказанные журналы. Именно в это время (ну, или позже, понятно) Вы можете позвонить по тел. (095) 209-93-47 (ТОЛЬКО ПО ЭТОМУ НОМЕРУ) с 12 до 17 час (время московское) в рабочие дни и УЗНАТЬ, КОГДА БЫЛ ОТПРАВЛЕН ВАШ ЗАКАЗ.



спросите в журналы (бандероль) должны прийти на почту. Если после прохождения извещения Вы не получили (ну, добавьте еще 5 дней задержки), позвоните на ВАШУ ПОЧТУ и узнайте, пришла ли БАНДЕРОЛЬ НА ВАШ АДРЕС.

**SHIP** Компания обращает Ваше внимание на то, что нужно ЧЕТКО и ПОЛНОСТЬЮ указывать Ваш ПОЧТОВЫЙ АДРЕС, а в качестве ПОЛУЧАТЕЛЯ указывать человека, ИМЕЮЩЕГО ПАСПОРТ.

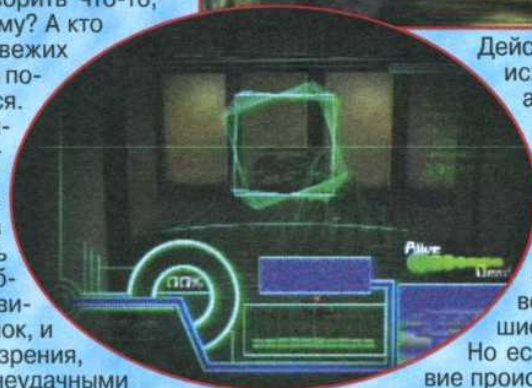
5. При заказе ЭЛЕКТРОННОЙ КОПИИ журнала, ОБЯЗАТЕЛЬНО, кроме номеров, указывайте, что Вам нужна именно ЭЛЕКТРОННАЯ КОПИЯ.

6. И последнее. Номера журналов и комплекты, к сожалению, имеют тенденцию заканчиваться. Поэтому при заказе внимательно прочитайте на последней обложке и в Лавке Дракона последнего вышедшего номера, какие номера есть, а каких уже нет. Или предварительно позвоните по тел. (095) 209-93-47 или (095) 911-07-00. А ЭТО ПЕЧАЛЬНОЕ СООБЩЕНИЕ ДЛЯ ТЕХ, КОМУ ЖУРНАЛЫ ИДУТ ТОЛЬКО АВИАПОЧТОЙ.

В связи с увеличением тарифов на АВИАДОСТАВКУ мы вынуждены установить на журналы следующие цены: один журнал — 75 руб. два и более журналов — по 60 рублей за каждый.

# Carrier: The Next Mutation

Всем известна любовь создателей компьютерных игр к заимствованию чужих идей. Не желают они думать головой, им подавай готовую концепцию. И уж так сложилось, что чаще всего неугомонные разработчики пытаются сотворить что-то, напоминающее Resident Evil. Почему? А кто их знает... Наверное, просто свежих идей не хватает, а RE — игра очень популярная, грех не воспользоваться. Действительно, берешь суперкомпьютер, генерируешь на нем двумерные background'ы фотографического качества, делаешь наспех модели монстров и главных героев (тут главное не ошибиться, кто есть кто), натягиваешь все это на шаблонный сюжет и готово. Много я видел в своей жизни подобных поделок, и практически все они, с моей точки зрения, являются, мягко говоря, крайне неудачными (Silent Hill и Parasite Eve клонами «Резидента» прошу не считать). Но чем больше таких проектов проваливается, тем больше открывается новых. Вот и фирма Jaleco не осталась в стороне. Их игрушка под названием Carrier первоначально вышла на Dreamcast, но завоевать любовь геймеров ей так и не удалось. Однако неудача не сломила дух разработчиков, и они решили сделать своего рода римейк игры для PlayStation 2, в котором должны были быть исправлены все основные недочеты. А чтобы как-то обозначить границу между старой и новой версией Carrier, к названию был приделан не несущий абсолютно никакой смысловой нагрузки доверток The Next Mutation.



Действие ужасика, как и раньше, происходит на дрейфующем в океане авианосце, который, как водится, был оккупирован некоей внеземной формой жизни. Правительство же не смогло придумать ничего лучше, чем заслать на корабль двух секретных агентов, за которых вам и придется играть. По прибытии на место, на вас, естественно, сразу же нападут мутировавшие члены экипажа и прочая нечисть.

Но если в версии для Dreamcast действие происходило только на авианосце, то на PS2 должны появиться еще некоторые дополнительные локации. А это, в свою очередь, не могло не отразиться на развитии сюжета. Диалоги так вообще были полностью переписаны. Изменения коснулись и основных персонажей, которых не просто переделали, но даже переименовали.

Теперь об игровом процессе. Первое, что хочется отметить — это управление. Оно заметно отличается от традиционного для подобных игр. Раньше, чтобы заставить персонаж идти вперед, нужно было нажать джойстик «вверх». А чтобы заставить его пойти в другую сторону, необходимо было сначала повернуть его в нужном направлении кнопками «влево» и «вправо». Теперь же ваш герой будет идти туда, куда указывает стрелка джойстика. А стрелять можно не только стоя на

месте, но и во время ходьбы. Всякая всячина, вроде новых орудий смертоубийства, конечно же, тоже прилагается. Чтобы как-то разнообразить унылый процесс уничтожения мутантов, в игру добавлены новые головоломки, которые обещают быть более интересными и разнообразными, чем в версии для Dreamcast. В плане графики ожидаются заметные улучшения. Первая версия Carrier визуально выглядела не особенно впечатляюще, поскольку не использовала в полной мере даже возможности сеговской приставки. Этот недочет разработчики обещают исправить на PS2. Прежде всего, точки обзора станут более удобными. Количество полигонов на трехмерную модель тоже возрастет, да и текстуры станут более качественными.

Carrier: TLM намечен к выходу в середине 2001-го года, и не исключено, что мы наконец-то получим приличный клон Resident Evil, достойный носить гордый титул Survival Horror.

Mac Fank

# METAL GEAR SOLID 2: Sons of Liberty

Разработчик/издатель: Konami  
Дата выхода: конец 2001-го года

Когда два года назад Sony обнародовала технические характеристики своей новой игровой системы PlayStation 2, люди задумались. Каждый думал о своем: кто-то грезил о перерождении всей игровой индустрии, кто-то размышлял о судьбе своей обожаемой Dreamcast. Но лично я попытался представить себе игры, которые когда-нибудь появятся на этой платформе. При виде них все скептики отбросят свои сомнения и предадутся созерцанию их великолепия. И вот прошла всего пара лет, и лед наконец-то тронулся. Гениальные творцы из славной фирмы Konami собрали волю в кулак и, полные решимости, взялись за самый, наверное, грандиозный проект за всю историю индустрии.

Первая часть MGS, вышедшая в 98-ом году, поразила игровую общественность, прежде всего, кинематографичностью всего происходящего. На редкость качественный и продуманный до мельчайших деталей игровой процесс в сочетании с превосходной (по тем временам) графикой обеспечил MGS1 любовь и почитание миллионов обладателей PSX. Один у игры был недостаток — уж больно быстро она проходила, хотя и занимала целых два CD. Высосав из «Металл Гира» все соки, геймеры принялись ждать официального заявления Konami относительно продолжения. И они (то есть мы) дождались. Случилось все на прошедшей весной прошлого года в Лос-Анджелесе выставке E3 (Electronic Entertainment Expo). Именно тогда именитый дизайнер и создатель Metal Gear Хидео Кодзима (Hideo Kojima) устроил пресс-конференцию. В средних размерах аудитории пригласили полторы сотни игровых журналистов. Там-то и было показано видео, содержащее отрывки из игры. Красноречивее любых слов тот факт, что после просмотра ролика весь зал взорвался аплодисментами. «Неужели MGS2 действительно так круто?», — спросите вы. Мой ответ краток: «Да!»

В первую очередь хочется коснуться графики. Все происходящее выглядит настолько впечатляюще, что далеко не сразу удастся поверить в то, что обрабатывается это все внутри приставки в реальном времени (в игре вообще нет «силиконовых» роликов). И люди, и окружающая обстановка выполнены с потрясающей степенью детализации. 3D-модель Солида Снейка и других ключевых персонажей не состоит из отдельных кусков, как было принято раньше. Она монолитна и движется только благодаря деформации полигонов. Таким образом достигается пластика и реалистичность. Плюс к этому всякие элементы экипировки, вроде пряжек и ремней, выполнены не при помощи текстурирования, они трехмерны, как и все остальное. Такого качества лицевой анимации не было еще ни в одной игре. Герой может широко открыть рот, при этом губы его растянутся. Он может чихнуть и при этом сморщить нос. А как красиво



шевелятся усы Револьвера Оселота! Зря говорят, что из-за скромного объема видеопамяти (четыре мегабайта) тексты PS2 не катят. Пропускная способность шины видеопамяти у приставки, аж, 48 гигабайт в секунду! Это позволяет графическим данным подгружаться с диска моментально. Как бы близко ни приближалась камера к какому-либо объекту, текстуры все равно смотрятся четко. Некоторые сетуют на то, что все «раскрашено» как-то однотонно. Так оно и есть, но это никак не связано с возможностями PS2. Примерно в той же цветовой палитре была выполнена и первая часть этого шпионского боевика. MGS — игра серьезная, мрачноватая, чрезмерная цветастость здесь ни к чему. Окружающая среда в целом поражает своей масштабностью. Большая часть игры происходит на плавающем неподалеку от Нью-Йорка грузовом танкере. На многочисленных заставках видно, как в бушующий шторм громадный корабль раскачивается из стороны в сторону и как волны разбиваются о его палубу (волны, между прочим, тоже трехмерные). А в это время огромный, похожий на динозавра робот бродит по танкеру, ища притаившегося за ящиком Снейка. И все это сопровождается потрясающими погодными и световыми эффектами. Отчетливо видно, как падающие с неба капли разбиваются о плечи насквозь промокшего спец. агента и как от воды его волосы становятся еще более растрепанными. Каждый предмет теперь отбрасывает тень в зависимости от расположения источника света. Причем она не ложится исключительно на пол, а расплывается по всем окружающим предметам. Иной раз только по внезапно возникшей тени можно определить, что к вам приближается охранник. Но есть и другие, не менее впечатляющие спецэффекты. К примеру, если стрелять по стеклу, оно не просто разлетится на осколки. Сначала в нем появятся дырки, потом трещины, а потом крошечные кусочки стекла, подобно водопаду, осыплются вниз. Вообще степень разрушаемости окружающей среды очень велика. Задев автоматной очередью какую-нибудь полку, вы можете



METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

PLAYSTATION 2





Так будут выглядеть игрушечные фигурки персонажей MGS2.



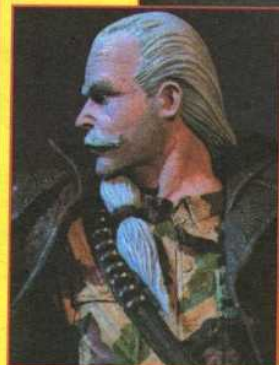
У некоторых фигурок, вероятно, будут к тому же двигаться конечности.



Можно даже разглядеть небритую щетину Револьвера Оселота.



Появление этих замечательных фигурок в продаже приурочено к выходу игры.



выбить оттуда книгу. Причем будет отчетливо видно, как переворачиваются ее страницы.

Для придания происходящему еще большей натуральности разработчиками был использован эффект размывания. То есть, если камера сфокусирована на каком-то одном предмете, все остальные объекты становятся немного размытыми.

Кое-какое представление о графике можно получить из имеющихся скриншотов, но поверьте, в движении это выглядит еще более впечатляюще. Вся эта детализация, масштабность, спецэффекты при 60 кадрах в секунду производят неизгладимое впечатление. Виртуальная реальность в полном смысле этого слова!

Кроме привычного вида от третьего лица в MGS2, как и в VR Missions, имеется возможность вести бой с видом «из глаз». И в определенных ситуациях без этого просто не обойтись, ведь некоторые враги прикрываются пластиковыми щитами, и, чтобы поразить их, приходится стрелять по ногам. Но главенствующую роль в MGS2 по-прежнему играет умение передвигаться незаметно. Хидео Кодзима упомянул о возможности пройти всю игру, вообще никого не убив (если не считать боссов).

В плане игрового процесса MGS2 очень сильно отличается от предыдущей части. Примерно так же, как MGS1 отличался от своих 8-битных предков. Разработчики постарались убрать из игры все аркадные элементы. Трупы врагов больше не растворяются в воздухе, их надо самостоятельно перетаскивать в укромные места. Фишек, вроде гранат, вырубающих всех охранников в радиусе ста метров, тоже не будет. Враги стали значительно умнее, чем раньше. Это уже не просто «чайники» с автоматами, которые ходят по заранее заданному маршруту и видят на расстоянии трех метров перед собой. Это хорошо обученные террористы, которые умеют стратегически мыслить и работать к команде. Не даром на их искусственный интеллект тратится, аж, 30% ресурсов PS2. Враг легко может выследить раненого Снейка по оставленным на полу каплям крови. Ну, а коли вам повезет, и вы сумеете загнать супостата в угол, то он, скорее всего, добровольно сдастся. Короче, фразу «Мы стремимся к реализму», наверное, стоит сделать девизом Konami. Но Хидео Кодзима человек

умный и отлично понимает, что чрезмерный реализм может сделать игру слишком сложной. Поэтому им сознательно были введены некоторые упрощения. Например, враги в упор не будут замечать лазерный прицел пистолета Socom, поскольку уж больно часто приходится им пользоваться.

Звук. Что можно о нем сказать? Да ничего, его надо слушать. Музыка действительно очень хороша. В игре по всей вероятности есть две основные музыкальные темы: воодушевляющая героическая мелодия и лирическая тревожная песня.

Ой, что-то я заболтался, совсем забыл рассказать о сюжете. Несмотря на все старания, чертежи Металл Гир Рекса просочились на черный рынок. В результате некоторые страны и преступные сообщества стали владельцами сверхмощной боевой машины. В связи с этим некая организация (вероятно FoxHound) выпустила еще более мощный агрегат под названием Металл Гир Рей, чье предназначение заключается в уничтожении старых моделей. Монстра этого погрузили на пришвартованный у берегов Нью-Йорка танкер. Но тут вновь откуда-то появились террористы и захватили корабль, а вместе с ним и сие чудо инженерной мысли. Как и в прошлый раз, на выручку был послан храбрый спец. агент Солид Снейк. Уж он-то наведет порядок! Кроме новых персонажей, в MGS2 сохранились и некоторые «старые». В их числе молодой ученый Отакон и однорукий стрелок Револьвер Оселот. Из новых героев была пока замечена только экстремальная девушка по имени Ольга, видимо новая любовь главного героя. MGS2 выйдет в свет лишь ближе к концу 2001-го года, и за это время на PS2 наверняка появится множество замечательных игр. Но, несмотря на это, с абсолютной уверенностью можно сказать, что этот год запомнится геймерам всего мира исключительно как год выхода неувядаемого шедевра от Konami.

### Mac Fank

P.S. Полностью игральная демо-версия MGS2 поступит в продажу в конце марта в комплекте с боевиком от Konami Zone Of Enders. Это значит, что некоторые счастливицы уже очень скоро смогут лично опробовать эту великолепнейшую игру.



**Макрон мертв**

Оттремели пушки на Строггосе, взорван Big Gun, но это не конец. Почти сразу после выхода Q2 Id Software анонсировала выход третьей части этой замечательной игры. Не прошло и двух месяцев, как начали ползти слухи о том, что работы над Ку 3 остановлены или даже прекращены. Через некоторое время Джон Кармак заявляет, что Ку 3 действительно не будет! Но вместо этого ведется разработка нового проекта Quake 3: Arena. Причем это игра, изначально ориентированная на интернет! Это вызывает неординарную реакцию у геймеров, и Ид решает сделать и сингл (single или singleplayer — игра для одного, англ.).

**Вечеринка монстров**

Сказать, что Ку 3 это хорошая игра, значит, не сказать ничего! Это своеобразное «собрание сочинений». Ку 3 взял все лучшее из первых двух игр и обернул это все в блестящую обертку великолепной графики и звука.

Радость от продаж Квейка омрачил выход его главного конкурента Unreal Tournament. Но фанаты и просто геймеры с удовольствием хватили коробки с Ку 3, чтоб был! И не ошиблись, Квейк — игра высшего класса. Одним словом, хит, он и в Африке хит.

**Всем по пирогу**

Конечно же Ид не оставил без внимания обладателей приставок. PSX игру не потянул, и Ку 3 был выпущен на Dreamcast. Перевод выполнен довольно хорошо. Придраться можно лишь к длинным, нет к Д Л И Н Н Ы М загрузкам и подвисаниям во время игры, что очень сильно мешает играть. Сингл выполнен очень хорошо, Вы сражаетесь с противником на самых популярных и известных картах Ку 3. Как только вы пройдете 1 тир (4 карты обычные и 1 турнирная), Вам покажут красивый мультик. После этого становится доступен следующий уровень (тир). Чем больше ботов играет, тем интересней. Можно попробовать разные тактики: от охотничьей до снайперской. Кстати, за разные заслуги вам дают медали ака награды. За фраги — «100 Frags», за снайперские выстрелы — «Imperfect» и др. Играть я советую на уровне «Кошмар!», так как он единственный из представленных в игре уровней сложности реально симулирует живого игрока. Также я советую тренироваться в стрельбе из рейлгана, это может пригодиться.

**Бесконечный стрейф**

Управление назначайте сами, так как представленные схемы никуда не годятся. Кстати, перекрестье прицела ставьте, как показано на картинке, оно лучше всех. Ну, о передвижении бегом говорить, я думаю, не надо, все и так знают, что пешком ходят или трактористы, или трупы. Прыгать рекомендуется, только выходя с противником «один на один». Из-за рева вашего персонажа при прыжке, вас будет слышно на всей карте (особенно, если это дивчина!!!).



Пытайтесь забираться повыше, хватая с собой рейлган. От позиции на карте зависит ваш успех.

**Их ищет милиция**

Все персонажи делятся на четыре пола: Дяди, Тети, Роботы и Демоны. Тетки орут, как коты весной, но у них весьма утон-



**НЕ БРАТЬ!**



**ОПЯТЬ НЕ БРАТЬ**



**МОЙ ВЫБОР**

ченная фигура, в которую сложно попасть. Бывают еще субъекты женского и мужского пола, которые либо плотно позавтракали, либо не следят за фигурой. Толстяки, назовем их так (поляки называют полных людей «Пушистые»). Их брать нельзя, так как это бегающая мишень на ножках. Роботы слишком велики, у них тоже высокая площадь поражения (взгляните на Танка-младшего (Привет =Ex= и Ку 2)). Не брать. Оптимальный вариант: Демоны и Дяди.



**ЭТО ВАМ НЕ**



**СТРЕЛКИ**

Демоны, хоть и хлюпают ногами, но они самые худые. А мужики просто отличные герои для начинающих. Старайтесь выбирать однотонную расцветку, хотя для игры с ботами это неважно. Можете окраситься в камуфляж, бот все равно заметит. Глаз с руками — выбор самоубийц. Персонаж умеет победно мычать и махать руками. Папское развлечение. А вообще, квейкеры — народ с характером.

**Оружие**

Я не стал придумывать ОСОБЕННОЕ название этой главе, так как вооружение — тема серьезная и требует максимальной собранности.

Бензопила — можете ей ногти точить! Пулемет — отличное оружие начального класса. Любая дистанция поражения, высокая скорость и средняя / малая мощность. Дробовик — универсальное оружие ближнего боя. Высокая способность поражения цели делает дробовик незаменимым помощником в большой драке. Гранатомет — практически бесполезное оружие. Гранаты почти не рикошетят, как в Ку 1 и 2. Да и вообще попасть в кого-то гранатой почти невозможно. Ракетница — шайтан-труба. Лучшее оружие, если вы его раздобыли и руки у вас не как парабола, считайте себя победителем! Гигантская мощь и средняя скорость перезарядки только красят ракетницу. Из недостатков отмечу лишь низкую скорость полета самих ракет, хотя это окупается мощностью оружия.

Бластер — среднее по мощности оружие. Не слишком высокая мощность с лихвой окупается бешеной скоростью перезарядки. Этим оружием надо научиться грамотно играть. Громобой — это оружие пришло из Ку 1. «Раз и готово!» — вот девиз этой пушки! Перезарядки почти нет, но надо точно попадать по цели. Иначе эффект пропадет.

Рейлган — друг снайпера. Поражает любую цель со 100 км. Очень низкая скорость перезарядки. Остальное увидите сами! БФГ 10К — пушка убийца и символ Ид. Максимальная мощность была лишь в Думе. Потом она катилась по наклонной плоскости. В Ку 3 БФГ не производит такого впечатления, как раньше. Просто пушка...

**Заключение лечащего врача**

Играть в Ку надо! А уж в третий обязательно. Великолепная графика и отличный звук (СОВЕТ: играйте в наушниках!) делают Ку лучшим представителем 3D на Dreamcast. Во все времена игры от Ид устанавливали своеобразную планку качества в игровом мире. Так и сейчас, Q3 — игра, на которую надо равняться!

**Вангер Рома**

Мнение морпехов о своём вооружении, наградах и игре в целом может не совпадать с мнением автора статьи.



# «Я буду исполнять роль Скорпиона»

53  
ВЛАДИМИР ЛЕГКОСТУП  
ИЗДАТЕЛЬСТВО «ВЕСНА»

«Я БУДУ ИСПОЛНЯТЬ РОЛЬ СКОРПИОНА»

FUN-CLUB

FUN-CLUB

19



**КК:** Компьютерные эффекты — это всегда сложно, потому что ты не видишь, что происходит. Тебе приходится представлять, что находится перед тобой. К тому же нужно вести себя очень осторожно.

Телесериал нравится мне больше по двум причинам: во-первых, там проливается свет на прошлое Скорпиона и даже показывается его лицо; во-вторых, Скорпион мочил в этом шоу всех подряд. 4:0 в пользу Скорпиона!

**В:** Хотели бы вы сыграть Скорпиона в игре?

**КК:** Конечно.

**В:** Ваш персонаж помогает силам зла. Неужели он действительно такой плохой?

**КК:** Нет, он хороший парень в теле плохого парня. Он хочет отомстить людям, которые отняли у него семью.

**В:** Что произвело на вас самое сильное впечатление в процессе съемки фильма МК?

**КК:** Знакомство со всеми этими замечательными людьми, стоявшими перед камерой и за ней.

**В:** Вам приходилось работать и с Джорджем Клуни, и Уэсли Снайпсом (Wesley Snipes). С кем вам понравилось работать больше?

**КК:** Я проводил больше времени с Клуни, но и Снайпс — отличный парень. Они оба были ко мне очень доброжелательны.

**В:** Что, по вашему мнению, более важно в сражении: сила и агрессия или тактика и ясный ум?

**КК:** И то и другое. Самое важное в драке — это неожиданность и подготовленность.

**В:** Извините за нетактичный вопрос, но помните ли вы свою первую любовь?

**КК:** Конечно... Как же можно забыть свою первую любовь?..

**В:** Некоторые люди влюбляются слишком рано, поэтому и не помнят.

**КК:** Я не согласен с высокомерными высказываниями о том, что люди влюбляются слишком рано. Какое отношение имеет возраст к любви? Такие вещи, как национальность, религия, цвет кожи, пол никак не влияют на любовь. Любовь — это показатель того, кем мы являемся на самом деле. Я думаю, люди путают любовь со страстью. Между этими двумя понятиями огромная разница. Чем старше ты становишься, тем проще их разделять.

**В:** Насколько я помню, современный стиль карате зародился где-то в 70-80 годах и благодаря киноиндустрии приобрел множество поклонников. Как вы думаете, в следующем тысячелетии карате и подобные ему классические стили умрут из-за появления смешанных стилей, вроде «Боев без правил»?

**КК:** На самом деле современный стиль карате был привезен в Соединенные Штаты в начале 50-х одновременно с дзюдо и айкидо десантными войсками «джи-ай», до этого побывавшими в Японии. Свободный стиль же дает ряд преимуществ в ближнем бою. В будущем он станет частью других уже существующих стилей. Но и классические стили никуда не денутся. Они останутся поблизости, как хорошая пара джинсов «Levi's», потому что они были созданы на века.

**В:** Ваше любимое оружие — «кама». Почему?

**КК:** Это оружие принесло мне большой успех на одном соревновании.

**В:** Какой ваш коронный прием?

**КК:** Удар ногой с разворота, вплетенный в комбо.

**В:** Как вы попали из мира спорта в мир кино?

**КК:** В киноиндустрию попасть сложнее. Но зато спорт дает необходимый опыт. Меня впервые заметили на национальном чемпионате в Атланте.

**В:** Какие из когда-либо живших бойцов, по вашему мнению, самые великие?

**КК:** Кино: Брюс Ли. Спорт: Шугар Рей Леонард и Мухаммед Али.

Перевели с английского **Mac Fank** и **Агент Купер**

Представляем вниманию читателей интервью с исполнителем роли Скорпиона в первом фильме «Mortal Kombat» **Крисом Касамассой (Chris Casamassa)**, которое взял у актера и любезно предоставил редакции «Великий Дракон» представитель сайта [www.mkwarriors.net](http://www.mkwarriors.net) **Vladirus (Владимир Легкоступ)**.

**Vladirus:** Первый и очень актуальный для фанатов МК вопрос: будете ли вы принимать участие в съемках третьей части фильма «Mortal Kombat»?

**Крис Касамасса:** Да, я буду по-прежнему исполнять роль Скорпиона. Благодаря упорству моих фанатов, я, возможно, буду играть еще и Джонни Кейджа.

**В:** Легендарный боец Дэвид Танк Эбботт (David Tank Abbott) сказал: «Орлы летают в одиночку». Вы согласны с тем, что настоящий воин должен сражаться один?

**КК:** Нет.

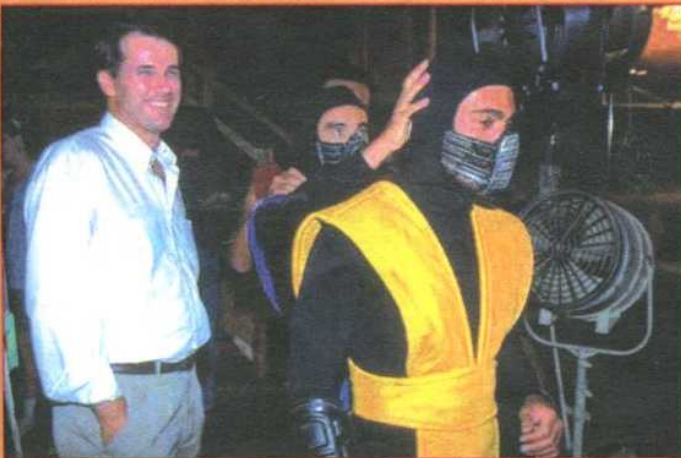
**В:** Очень важный вопрос: каковы ваши жизненные принципы и какова ваша философия? Кто такой Крис Касамасса как человек?

**КК:** Живи каждый день, как будто он последний, и смейся над всем! Люби то, что делаешь, и делай то, что любишь! И самое главное: никогда не сдавайся, воплощая в жизнь свои мечты.

**В:** Вы были одним из самых популярных актеров первого фильма «Mortal Kombat». Фанаты очень расстроились, узнав, что вас не будет в «МК: Annihilation».

**КК:** На самом деле предполагалось, что я буду в «МК2». Но, к сожалению, в это время я был занят в фильме «Бэтмен и Робин» с Джорджем Клуни (дублируя Клуни в сценах драк). График съемки обеих картин постоянно менялся, и, в конце концов, оказалось, что они будут сниматься одновременно. Но так как я уже подписал контракт на «Бэтмена», я был «привязан» к этому фильму.

**В:** Кроме фильма МК, вы также участвовали в проекте «МК: Conquest». Какой из двух проектов был для вас более сложным?



**Тип игры:** пошаговая стратегия

**Сложность:** зависит от противника; в сингле ставка делается не на «ум» компьютера (хотя он есть, я его увидел), а на «хитрость» уровней.

**ВВЕДЕНИЕ**

Не секрет, что многопользовательские игры сейчас становятся все более и более популярны. Люди проводят целые недели за Quake, Unreal Tournament, Ultima On-line и другими шедеврами. Многие даже утверждают, что в далеком будущем вообще забудут об одиночной игре и полностью перейдут на подобные творения. Только представьте себе: гигантские мировые чемпионаты, огромные призы, миллионы людей со всего света участвуют в подобных мероприятиях, не выходя из дома! Компьютерные игры признают видом спорта, и все будут следить за ходом чемпионата по какому-нибудь StarCraft 12, Diablo 7 или же Blood 5. Лично я с этим не совсем согласен, ведь игры на одного игрока с запутанным сюжетом и прекрасной атмосферой тоже пользуются большой популярностью. Одна из таких называется Worms. Что же это за игра замечательная такая? Ну, какая бы она ни была, факт остается фактом: если вы не умеете в нее играть, то даже и не пытайтесь и близко подходить к многопользовательским шедеврам. В Worms играют все знакомые и незнакомые мне люди. Эта игра очень популярна в России! Владельцы почти всех платформ не остались обделенными. На PlayStation, SNES, SEGA MD & GAMEBOY, на PC — всюду есть Worms!

**Война Червей**

Worms — это пошаговая стратегия, повествующая о... Великой войне боевых червей! Прощу не смеяться. На самом деле, это очень даже серьезная вещь. Кроме своего, мягко говоря, неожиданного оформления, игра имеет еще более неожиданный процесс.

Итак, имеется в наличии уровень с очень неровным ландшафтом, на который помещаются группы боевых червяков. Каждый игрок управляет своей группой. Задача играющих — полностью уничтожить команды противников, при этом оберегая свою армию. У каждого червяка есть какое-либо количество единиц здоровья, которое увеличивается, благодаря аптечкам, или уменьшается, благодаря успешным выстрелам противника. Ходят по очереди. За один ход один червяк может применить какое-либо оружие или воспользоваться вспомогательным предметом. Например, подложить оппоненту динамит или просверлить нору в земле. Такие действия, как прыжки или применение веревки для того, чтобы зацепиться за стену, в счет не идут. По-моему, правила игры я объяснил. Теперь рассмотрим сериал «по частям» и разберемся, чем же они друг от друга отличаются.

**Немного истории**

В далеком 1995-м году на PC и на Мегадрайве увидела свет первая часть игрового сериала.

# WORMS

## WORMS 1. WORMS 2. WORMS 3: ARMAGEDDON.

(SEGA MD, SNES, GAMEBOY, PC, PLAYSTATION)

Она отличалась довольно-таки страшной графикой и сравнительно бедными возможностями. Немного позже эта игра вышла и на других приставках. Уровней там не было, а были карты. Черви ходили по очереди (у каждого беспозвоночного есть свой порядковый номер, который показывает, когда наступит очередь его обладателя). Во второй части графика изменилась в лучшую сторону, появились заставки. Игрок всегда выбирает, каким червем ходить. Появились редакторы уровней и оружия (сила взрыва, количество патронов, вылетающих за выстрел и т.д.), а также расширились игровые опции. Ах, да! Стал доступен режим кампании.

Потом появилась Worms 3! Еще больше оружия, ландшафтов и всего прочего. Стало возможным выбирать, каким червем можно ходить. Неплохо, очень даже неплохо! Теперь, пожалуй, взглянем на то, какими предметами и оружием вы можете пользоваться.

**Оружие и предметы**

Все три части игры про червяков мало чем отличаются друг от друга. Если же говорить об оружии, то оно не отличается друг от друга ничем. Если какое-то оружие есть в первой части, то оно есть и во второй. Поэтому я не стал разбивать список, тем более что и разбивать-то тут нечего. Если же учесть, что сейчас все играют именно в «третьих червяков», то это тем более не нужно.



Вторые «Червяки» на персоналке



Первые «Червяки» на Mega Drive и Super Nintendo — братья-близнецы.

Внимание! Урон от оружия замерялся лично мной в третьей части игры при стандартных установках. Если он будет несколько другим, чем, допустим, в Worms 2, то не намного. Если же честно, то он нисколько не менялся при переходе от одной серии к другой.

**Базука.** Базовое оружие во всех трех частях игры. По умолчанию имеет бесконечные снаряды и обладает достаточной взрывной силой. Снаряд летит по параболе, при этом учитывается направление и скорость ветра, а также сила выстрела. Используется для уничтожения врагов (довольно редко, так как есть оружие, превосходящее это) и для рытья нор (если нору нужно сделать широкой, но не слишком глубокой). Обычный урон — 30 ед. здоровья, максимальный — 50.

**Обычная граната.** Кидается во врага. Ветер не учитывается. Можно также положить на землю и использовать вместо динамита.

**Самонаводящаяся ракета.** Лучше использовать на открытых пространствах. Самый простой способ попасть в цель таков: указываете, куда вы хотите выстрелить, и жмете на курок с максимальной силой, нацелив оружие максимально вверх. Конечно же, если дело происходит на открытых пространствах! Максимальный урон — 40, обычный — 25.

**Осколочная граната.** Работает почти так же, как и обычная граната, но при взрыве раскалывается на части. Я бы вам рекомендовал использовать ее вместо динамита. Если все куски попадут в одну точку, то... будет весело! Также можно кидать ее в воздух, чтобы град осколков достал находящихся вдали от



вас противников. Это трудно, но никто вам и не говорил, что играть будет очень легко. Максимальный урон — 100 ед. здоровья (если все осколки попали в одного червя), минимального просто не существует.

**Бомба-банан.** Работает так же, как и осколочная граната, только раз в десять мощнее. Максимальный урон — 200.

**Святая граната.** Улучшенный аналог обычной. Лично я никогда ее не бросаю, а кладу на землю в местах большого скопления вражеских червей. Очень помогает. Каков же максимальный урон? Что-то около 150 ед. здоровья.

**Мортира.** Выглядит так же, как и базука, но действует по-другому. Если снаряд mortar с чем-то сталкивается, то раскалывается на множество смертоносных кусков. Лучше всего использовать эту гадость тогда, когда у вашего червя останется совсем уж мало здоровья (меньше двадцати единиц). Берите в руки mortar, вставляйте на голову оппоненту, наводите пушку точно вниз и стреляйте! Максимальный урон сосчитать очень трудно, но то, что он иногда заходит за сотню, ясно каждому.

**Бутылка с зажигательной смесью.** Очень интересная по своей сути вещь. Огонь может разойтись по всей территории поля боя, а ветер с легкостью переносит искры с одного места на другое. Кидайте в ямы с противниками. Смотрите, не покальчите свою армию!

**Автомат УЗИ.** Обычный автомат. Не очень сильный, но скорострельный. Максимальный урон — 50.

**Ружье.** Дает возможность выстрелить два раза. Конечно же, с помощью него можно рыть длинные норы (еще бы, целых два выстрела), но я бы советовал воспользоваться им тогда, когда два червя противника оказались рядом с водой или просто стали слишком слабы (а умирающие червяки особо вредны, посмотрите хотя бы, как они могут использовать mortar). Урон — 25 ед. жизни от каждого выстрела.

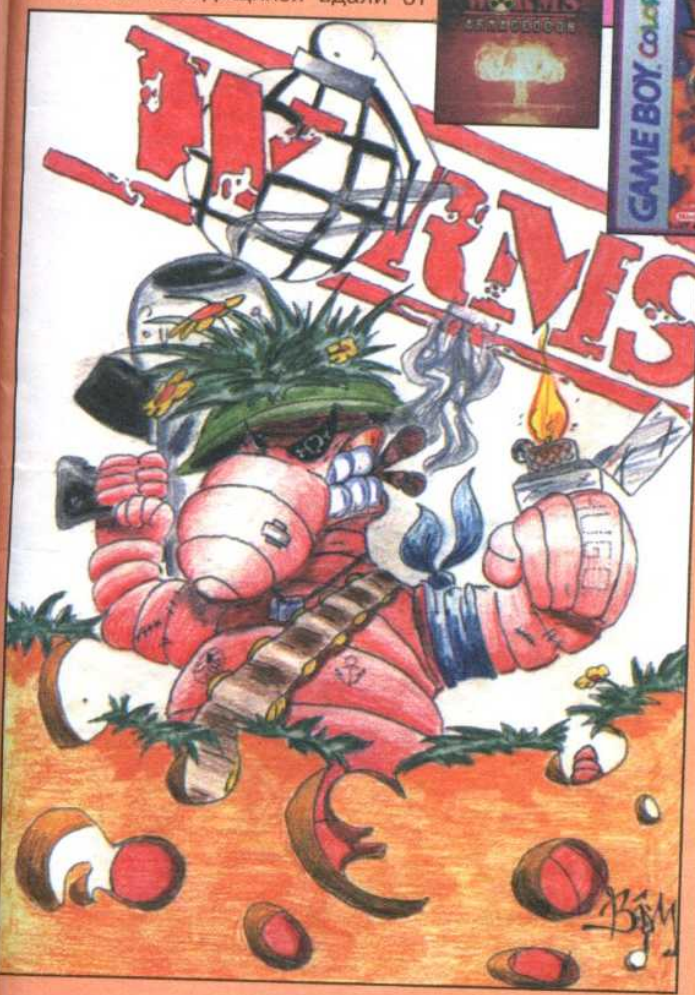
**Пистолет.** Странное оружие. Стреляет вроде бы очередью, но не совсем. Его нужно использовать, чтобы, к примеру, «достать» одним выстрелом несколько червей или чтобы прокопать где-нибудь нору. Вы когда-нибудь видели человека, копающего с помощью пуль? Лично я даже представить себе не могу. Хотя, я не могу сказать, что это оружие очень уж бесполезно. На некоторых миссиях (например, уровень с огромной жабой в третьей части игры или «сырная паутина» во второй) он бывает ОЧЕНЬ полезен, чтобы пробивать тонкие прутья, веточки и прочий мусор.

**Пулемет.** Он и в Африке пулемет. Как автомат, только в десять раз смертоноснее. Им можно не только копать, но и устраивать противнику небольшие диверсии. Представьте себе, есть несколько островков, на каждом из них — по червя противника. Вы достаете пулемет и стреляете. Сначала в воду летит один, потом — другой, потом — третий червь. Это же очередь, а очередь — реальная экономия игрового времени и боеприпасов! Или вот противник собрал в одну кучу червей с очень маленьким запасом здоровья. А вы тут как тут с пулеметом. Или вот еще штука. Представьте себе, что на одном уровне находятся банки с напалмом, а враг под ними! В общем, проявляйте свою садистки творческую фантазию.

**Удар в челюсть.** Fire punch. Это вам может пригодиться для того, чтобы сбрасывать врагов в воду. Кроме того, этим приемом можно собирать ящики, бить врагов, которые забрались выше, чем вы, в конце концов, это просто очень полезная штука, причем весьма универсальная.



Worms Armageddon на Game Boy Color





Стоит вам освоить прием «удар снизу» (ящик находится на мосту, а вы — под ним, вы применяете этот удар, и ящик уже находится в вашем кармане), как вы сразу почувствуете, что играть стало легче. Учтите также, что врагам эта вещь придает вертикальное направление движения. То есть, если нужно, чтобы червь противника полетел вверх, а не куда-нибудь иначе (например, на мину), то этот прием — находка для вас. Кстати, им можно еще и тоннели рыть. Хотя в стандартном бою лучше всего подложить динамит. Урон — 30 ед. здоровья.

**Огненный шар.** Урона наносит мало. Копать с его помощью нельзя. Зато враг летит далеко и красиво. Иногда прямо в воду. Для этого огненный шар и применяется. Урон — 30 ед. здоровья.

**Камикадзе.** Умиравшие червяки — злые червяки. Они могут без труда пожертвовать собой, нанося вред врагу. И хотя особого вреда этим не нанесешь, зато подобные пиротехнические работы — самый лучший способ прокопать тоннель (в Worms 3 даже есть миссия, где вам просто придется это сделать).

**Суицид.** Секретное оружие из второй части стало полностью «легальным» в третьих червяках. По сути, упрощенная версия камикадзе, не такая «буйная», но и не такая полезная. Единственное, что можно сказать про самоубийства, то, что умирать нужно в местах большого скопления вражеских червей. Особенно если у них мало здоровья. Ведь, по сути дела, если червь погиб на суше, то он взрывается сам по себе, чем может убить другого червяка, который убьет уже третьего, а он убьет четвертого! Хорошо, если рядом с целой группой таких «взрывных трупов» оказался враг с огромным запасом здоровья!

**Динамит.** Подкладывается врагу под ноги. Конечно, лучше если это будет группа врагов. Также идеально подходит для взрыва мостов. Кстати, черви этот динамит не кладут, а метают. Не далеко, правда. Зато можно безбоязненно сбрасывать его на головы противников с высоких точек. Максимальный ущерб — 70 ед. здоровья, если бросить в толпу, то будет очень весело.

**Мина.** Ее можно просто положить к ногам врага. Не действует, правда, на то, что она все разнесет!

**Чаша.** Кладется на землю, а потом начинается фейерверк. Как ее использовать, додумайте сами.

**Воздушная поддержка.** Air strike. Кидается в большие толпы врагов. Особенно это интересно в первой части игры, ведь там можно поставить в опциях, чтобы в начале игры все черви стояли «плечом к плечу». Нацелить удар — дело тонкое. Если перед вами группа врагов, то бейте прямо в центр. Есть также еще некоторые хитрости, которые словами не передашь, это от опыта зависит.

**Напалм с неба.** Napalm strike. Принцип такой же, как и у бутылки, но только прицеливаться нужно очень аккуратно. Учитывайте направление ветра и прочие вещи, чтобы у вас все получилось.

**Ракетный удар.** Как «обычное» оружие был только во второй части. Насчет того, перешло ли оно в секретное, я не

знаю. Не попадалось. А так оно вызывает очень много ракет, которые ударяют в одну цель. Легко и просто, одного вражеского червя уже нет. Лично я рекомендую немного позабавиться. Поставьте в настройках этой штуки «все по максимуму» и развлекайтесь, видя, как ваша атака разносит чуть ли не все игровое поле.

**Осколочная граната, синяя версия.** Тоже странное оружие. Ну очень секретное, обитающее во второй части игры. После взрыва ее осколки врезаются в выбранную цель. Да, фантазия так и прет...

**Тупой осел.** Еще один секрет. С неба падает статуя осла, вдалбливая в землю всех и вся. Конечно, это дает огромные просторы для тактики, но, из-за дефицитности ослов даже не буду про это писать.

**Письма.** Взрываются, летают по воздуху. Как воздушная поддержка, только немного по-другому.

**Балка.** Если куда-то нужно запрыгнуть или укрыться от вражеских пуль, то балка к вашим услугам. В основном, она вам пригодится для прохождения одиночных миссий в третьей части игры.

**Отбойный молоток.** Сверлит дыры вертикально вниз. Также им можно кромсасть врагов (правда, не очень эффективно). Максимальный ущерб — 40 ед. здоровья.

**Бита.** Как огненный шар, только в этом случае можно задать направление удара. Урон — 30 ед. жизни.

**Пинок.** Используется, если нужно сбросить врага в какую-нибудь узкую яму, а он стоит на самом краю. Главное, научиться правильно использовать эту штуку. Успех будет у вас в кармане. Если вы не поняли, то сообщая, что «правильно» в данном контексте означает «разумно», так как червь, получивший пинок, улетает всего на два-три миллиметра, что, в большинстве случаев, просто бесполезно.

**Телепорт.** Может очень вам пригодиться. Ладно, не буду таить от вас: правильное использование телепортов — залог вашего успеха! Об этом читайте ниже, когда я начну про тактику рассказывать.

**Канат.** С помощью него вы можете ловко перемещаться по всему уровню! Советую научиться этому прежде всего. Подробнее, опять-таки, смотрите в разделе про тактику.

**Резинка.** Для мягкого спуска. Червь привязывает себя к краю пропасти с помощью этой самой резинки и тихо на ней спускается вниз. Таким образом, можно обезвреживать мины (вы коснулись ее, а мина взорвалась уже тогда, когда вы назад отлетели).

**Парашют.** Более «мягкий» вариант безопасного спуска. Смотрите на показатель ветра, прежде, чем лететь!

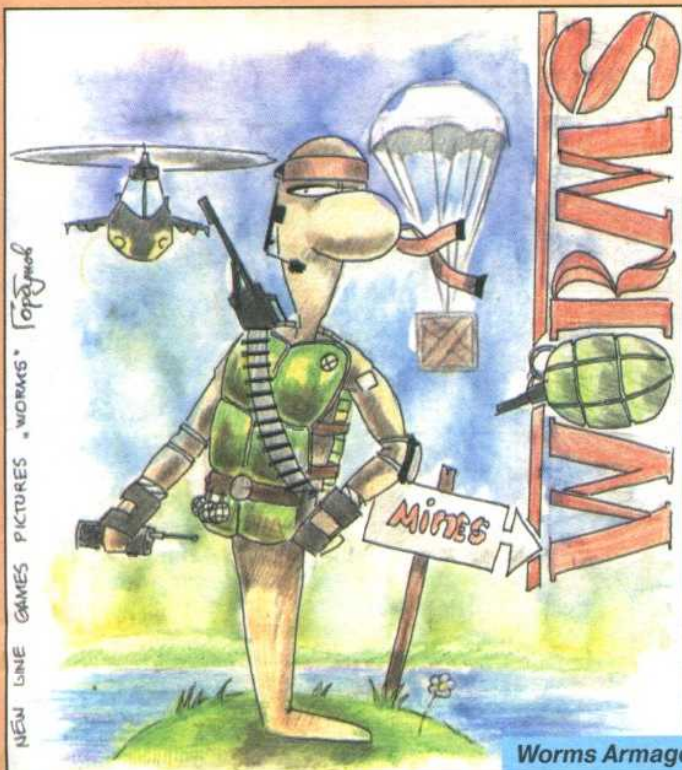
**Овца, корова, старушка.** Они очень похожи. Ходят туда-сюда, пока не взорвут(ся). Также иногда прыгают. Если



Worms Armageddon на Nintendo 64

Worms Armageddon на Dreamcast





NEW LINE GAMES PICTURES \* WORKS \* Горюнов

Worms Armageddon на PC

до врага далеко, а дорога, в общем-то, ровная, почему бы тогда не пустить туда, к примеру, корову? Правда, лучше всего их спускать откуда-нибудь высоко, если противник внизу, а спускаться не хочется или неможется.

**Автоген.** Годится для рытья нор по горизонтали.

**Голубь.** Сам находит дорогу до жертвы. Притом, благодаря своему маленькому размеру, почти всегда правильно.

**Супер-овца.** Может летать! Нет, вернее, вы можете управлять ее полетом! Круто, правда? Годится для подрыва врагов, сбора призов и всего прочего. А вот для рытья нор не годится, рожденные летать ползают под землей редко!

**Супер-банан.** Как обычная бомба-банан, только мощнее.

**Кроты.** Специальное оружие из третьей части игры. Роют землю. Применяется редко, но на одной из миссий необходимо.

**Топор.** Тоже оружие из третьей части. Рубит врага пополам. Всегда. Если у него было 200 ед. здоровья, то станет 100 и так далее. Годится против врагов, которые наелись аптекчек и теперь ходят, как самые крутые существа в мире. Против слабых врагов не поможет ни чем.

**Лук.** Да, в третьих червяках вы наконец-то можете пострелять из лука! Как оружие он слаб (если вы не получили специальный приз в тренировке со стрельбой по старушкам), но, благодаря воткнутым в стены стрелам, можно забираться даже на самые крутые вершины (и сбрасывать оттуда динамиты, коров и еще много всякой всячины). Урон — 15 ед. здоровья от каждого выстрела, после получения приза в тренировке — 50 ед. жизни.

**Огнетет.** Помесь пулемета и бутылки с зажигательной сме-

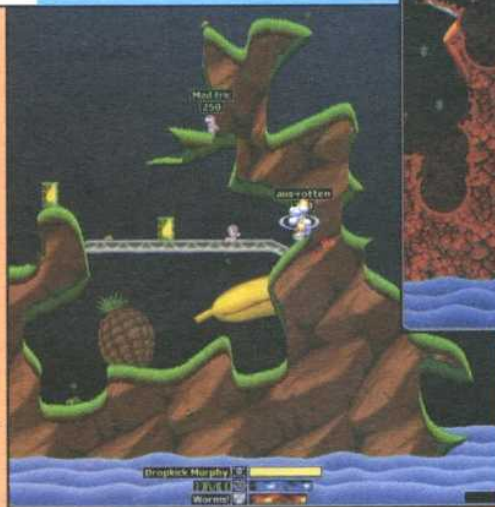
сью. Позволяет держать врага под огнем до полного победного конца (для противника он будет проигрышным). Максимальный урон — 70 единиц здоровья. Это оружие доступно только в третьей части игры!

**Овцетет.** Стреляет... овцами! Грамотно направьте овцу по «пути истинному», потом врагам можно будет грехи отпустить (посмертно). Оружие из третьей части игры.

**Водная овца.** Не только летает, но и плавает. Урон — 70 ед. жизни. Новое оружие в Worms 3!

### ТАКТИКА

Хотите верить, хотите нет, но и ЭТОТ список оружия может быть далеко не полным. Все-таки, человеческая память не резиновая, брал все оттуда. Впрочем, даже этого списка вам хватит, чтобы понять одну очень простую истину. Дело в том, что любое оружие может быть использовано по нескольким различным методикам и что два разных игрока в Worms это две разные игры. У каждого свой стиль, свои любимые «пушки». Кому-то нравится взрывная овца, кому-то — стандартная ракетница, кому-то что-то оригинальное, вроде статуи осла. Это прекрасно! Червяки привлекли всю игровую общественность именно благодаря разнообразию! У каждого игрока своя тактика, свои приемы. Как вы видите, в этом и есть вся соль, поэтому я специально не буду вдаваться в тонкости, а объясню лишь, что надо знать всем (как это ни парадоксально, многие этого не знают). Запоминайте, в какой последовательности ходят черви противника (ко второй части это не относится)! Червь, очередь которого вот-вот наступит, должен быть уничтожен



раньше, чем тот, которому хода еще ждать и ждать (это в теории, а на практике убивают тех, до кого легче добраться). Запоминайте, какое оружие враг уже растратил, это тоже пригодится. Можете телепортировать некоторых ваших бойцов по-

дальше от «линии фронта», оставив их «на черный день». Если у врага остался только один червь, то тут нужно быть предельно внимательным, так как все ходы теперь выпадают только ему. Конечно, это не относится к Worms 2 и к тем случаям, когда включена опция выбора червя в Worms 3. Кстати, о телепортах и канатах! С помощью них можно проделывать много фокусов. К примеру, есть мины и есть враги. Вы лихо пролетаете на канате, слегка задевая взрывчатку и приземляясь в безопасном месте. Что же выходит? Ни мин, ни врагов! Очень рекомендую мою фирменную тактику под названием «захват заложника». Вы переносите с помощью телепорта своего червя рядом к противнику, тем самым, ставя его в тупик. Он может, конечно, выстрелить по нему, но тогда пострадает и его команда, а может и обеспечить вам полную неприкосновенность, что очень даже неплохо. Решать ему, но компьютер выбирает первое.

Освойте высокий прыжок назад. Он может вам очень и очень пригодиться.

Ну вот, теорией я вас напичкал, осталось добавить практики. Идите и СРАЖАЙТЕСЬ, вперед!

ТАКТИКА БЫЛА ОЧЕНЬ ЛЮБЕЗНО ПРЕДОСТАВЛЕНА  
АЛЕКСАНДРОМ СЕРГЕЕВИЧЕМ!!!  
ПИШИТЕ: BAS@PALMIRA.NET

53 ДРАКОН

ИГРА НА РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ

WORMS-1,2,3...

Эта игра отображает мечту любого человека японской национальности. Любовь японцев к гигантским роботам, особенно боевым, наблюдается довольно долго. Гигантские роботы сражаются за мир на земле. В этой игре вы выступаете в качестве вольнонаемника, представителя клана таких же наемников. В свободное время от работы в клане происходят тренировочные бои, которые помогают выяснить, кто круче в клане. По мере роста числа побед над вашими братьями по оружию, вы получаете награды в виде запчастей к вашему роботу. Сама работа представляет собой обычные миссии, как и в других играх. Выполняя миссию, вы получаете повреждения и тратите боеприпасы. В конце, по выполнению миссии вам представляют счет за ремонт и истраченные патроны и ракеты — это все вычитается из вашего гонорара.

### ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ.

#### Миссия 1. Search and Destroy

Вообще-то Вам надо уничтожить три танка и одного робота. Но если вы по ходу дела поуничтожаете железнодорожные вагоны (чем больше, тем лучше), вы получите больше дополнительных денег. Короче, ломай и круши!

#### Миссия 2. Infiltrate Amber Base

В этой миссии вам надо уничтожить четыре генератора, чтобы попасть внутрь базы, и четыре подземных генератора. На последнем этаже в тупиковой комнате есть на полу решетка: расстреляйте ее и спускайтесь вниз.



#### Миссия 3. Rescue the Allies

В самом начале езжайте на бустере прямо по мосту на другую сторону. Там отстреляйте имеющихся роботов и ждите машин. Когда они подъедут, уничтожьте всех роботов и ждите встречи со Stinger-ом. Это главный злодей.

#### Миссия 4. Raid the laboratory

Спустившись на второй подземный этаж, вы попадете в зону туннелей... В пути придерживайтесь правой стороны. Дойдя до конца, вы вновь встретитесь со Stinger-ом, на сей раз вам предстоит серьезное сражение. В этой битве вам нужно экономить броню и патроны. После бит-

# ARMORED CORE 2. Project Phantasma



вы зайдите в дверь — вы вновь попадете в зону туннелей. Из второй двери поверните направо, затем прямо и налево. В конце пути вы увидите дверь, за ней находится генератор, взорвите его и сработает сигнализация. Ступайте в следующую дверь на лифте вниз. За дверью ждут два гада, убейте их и затем ищите туннель со стеклами по обеим сторонам. Если вы его нашли, значит, вы идете в правильном направлении. Продолжайте свой путь до лифта, на лифте вверх. Далее все просто: взорвите две хреновины и ступайте за третьей в челнок. Теперь у вас есть помощница по имени Sumika.

#### Миссия 5. The Underground Maze и Disrupt Military Units

Здесь предлагают сделать выбор: одну из двух миссий. В The Underground Maze вам надо уничтожить секретный вражеский материал в виде ящиков. Вооружите своего робота большим боекомплектом и броней. Придерживайтесь левой стороны и будьте предельно внимательны, так как тут есть три места, где вас могут взорвать за считанные секунды. Не буду портить вам удовольствие и перейду к следующей миссии.

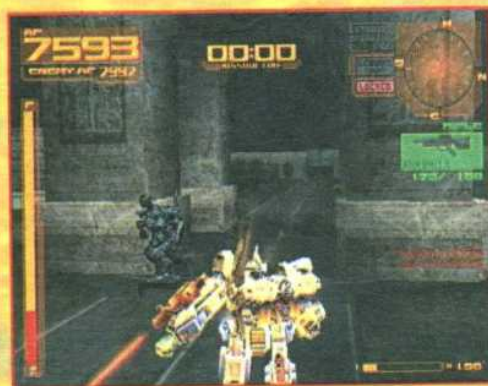
В Disrupt Military Units все проще. Надо уничтожить все летающие цели, затем роботов и пару четырехножек.

#### Миссия 6. Disrupt Shipping Lanes

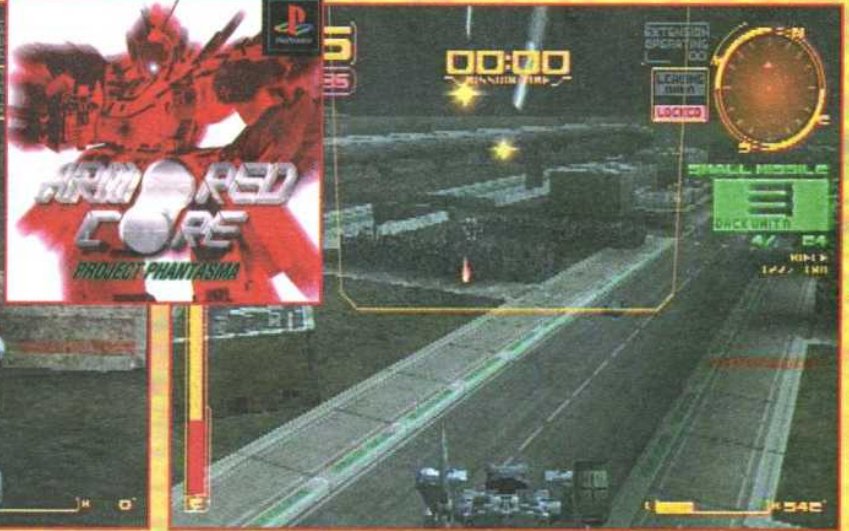
В начале непременно изучите карту. Внизу карты изображено три пункта прибытия машин, а сверху два пункта их отъезда, дороги обозначены светлыми полосами. Итак, вы начинаете снизу карты, сначала идите пешком до первого выстрела противника (по типу «от забора и до обеда»), после чего сразу же езжайте на бустере в верхний левый угол карты, но помните: не ввязывайтесь в битву с противником! Прибыв на первый пункт отбытия машин, вы увидите, что машины уже в пути. Уничтожив первые три машины, летите на бустере через горы к развилке дорог, ведущих из второго пункта. Тем самым вы должны успеть перехватить остальные машины. Mission is over.

#### Миссия 7. Capture the VIP

В этой миссии нет ничего сложного, если следовать двум правилам: во-первых, на бустер не влезать, во-вторых, на минах не взрываться. Принцип довольно прост: вам нужно придерживаться правой стороны границы, обозначенной на радаре. Езжайте (но не влезайте) на бустере. По пути







вам встретятся три машины и два вертолета, а чуть дальше три танка. Когда доберетесь до места назначения, вас Sumika предупредит, чтобы вы обязательно дождались вертолета. Зачем? Да затем чтобы, когда вертолет прилетит, взорвать его и трех роботов! А вы, что, надеялись на нем полетать?

**Миссия 8. Protect the VIP**

Ничего сложного. Уничтожьте всех и вся. И очередная стычка с Stinger-ом.

**Миссия 9. Destroy Receiving Base и Destroy the Detachment**

Здесь, как вы уже заметили, вам вновь дан выбор. В Destroy Receiving Base нужно уничтожить всех на поверхности, а в подземном помещении требуется перебить всех противников и при этом как можно меньше повредить генераторов.

**Миссия 10. Destroy Main Facility**

О, брат, это жулики! Одним словом — вешалка! Эту миссию можно отнести к самым сложным. Условно миссия разбивается на две части. В первой части вам надо зайти в здание и по пути до места назначения обязательно уничтожить все пушки. Здесь не обязательно заходить в комнаты, достаточно обходиться коридорами и лифтами. Когда вы доберетесь до места назначения, то откуда ни возьмись появится Sumika и скроется в соседней двери, и тогда прилетят гадкие штуки. Отбейтесь от них. Когда снова появится Sumika и вновь исчезнет, вам восстановят боекомплект, и тут начнется вторая часть. Вам надо вернуться тем же путем, которым пришли, и самое гадкое, что все жуки снова здесь, но пушек нет. Выбравшись на поверхность, вы станете свидетелем бомбардировки базы. Тут вылезут три робота. Стреляют они хорошо, но брони у них мало... Good Luck!



**Миссия 11. Confrontation**

В этой миссии надо уничтожить всех противников и снова Stinger-а в новом обличье.

**Миссия 12. Intercept Enemy Units and Destroy Secret Base**

И опять выбор. В Intercept Enemy Units просто всех перестреляйте. А в Intercept Enemy Units спуститесь в подземный этаж. Обратите внимание на строение перед вами: с другой его стороны есть дверь. Сломая голову, неситесь туда, зайдите в дверь, спуститесь на лифте вниз, подойдите к генератору, установите бомбу и рвите когти из здания.

**Миссия 13. Search the Facility**

В этой миссии вам надо расстрелять трех роботов, зайти в три бункера и открыть, как ни странно, три решетки, а после этого спуститься в коридор и зайти в туннель. По пути расстрелять пушки и леталки, в конце туннеля свет, справа в дверь и снова Stinger.

**Миссия 14. The Final Battle**

О, это поистине последняя битва. Но не надейтесь на доброго дядю, который вам подскажет, как замочить и постирать Stinger-а. Но могу сказать одно: «Вешайтесь!» Теперь, я надеюсь, вам не составит труда пройти игру. Но игра на этом не кончилась, так как в ней есть еще две забавных опции: Arena и VS Battle Mode. Опция Arena позволяет вам сразиться с членами клана. И я вам советую начать игру именно с нее, так как здесь дают запчасти, деньги и, самое главное — опыт сражений. А вот в опции VS Battle Mode вы сражаетесь вдвоем, друг против друга, при этом можно использовать свои игровые записи на карте памяти.

**Slon, пос. ГАЭС, Московская обл.**

P.S. Первая часть этой игры оказалась настолько популярной, что Armored Core 2 выпустили сразу в двух реализациях: Project Phantasma и Master of Arena. Причем, как на PlayStation, так и на PlayStation 2.





Странно, но редко кому-то из создателей компьютерных игр приходит в голову сделать игру на основе какой-нибудь классической или, как принято считать, устаревшей концепции. Им бы давно уже пора перестать заниматься разведением однотипных 3D-action'ов и прочих Tomb Raider'ов и начать черпать вдохновение из прошлого. Не все, к сожалению, но многие потихоньку начинают приходить к этой мысли. Фирма же Bandai задумалась и вспомнила, что, оказывается, была когда-то на свете такая игра Bomberman. И игра была очень хорошая, даже, наверное, гениальная. Не даром же геймеры всех возрастов часами могли долбиться в нее без признаков усталости. А ведь там действие ограничивалось крошечной ареной размером в два три экрана. А почему бы не развить эту концепцию, не сделать ее более масштабной. Так и родилась игра Silent Bomber — что-то среднее между Бомbermanом и Контрой. Умный сюжет в играх такого рода — штука совсем необязательная, но тут он все равно есть, и сюжетец, прямо скажем, недурственный. Главный герой, молодой солдат-подrywник Юта Фейт (Jutah Fate), вместе со своим отрядом был послан на космическую крепость Данте (Dante), угрожающую цивилизации Хорнет (планета такая). Почти всю свою сознательную жизнь Юта провел в сражениях, которые превратили его в настоящую машину разрушения, почти напрочь лишив эмоций. Как правило, командование, прежде чем соваться на вражескую территорию, посылало туда Юту, чтобы он там все вычистил. И послушный солдат, ураганом проносясь по укрепленным базам, оставлял после себя лишь выжженные огнем пустыри. Причем пользовался он всегда одним и тем же оружием — бомбами. Специальные приспособления, которые он носит на руках, позволяют устанавливать взрывчатку на любой поверхности и взрывать ее дистанционным образом. Грозное оружие. Но нынешняя миссия Юты ставит перед ним новую цель: не просто уничтожить Данте, но еще и помочь своим сослуживцам.

Вообще, сюжет развивается весьма интересно. Видно, что люди действительно потратили на него время. Особенно радует проработка характеров героев.

Вся игра состоит из 14 миссий. Каждая миссия обычно требует от вас уничтожения каких-то объектов. Никаких сложностей подобные директивы не вызывают и присутствуют в игре с единственной целью: придать происходящему какой-то смысл. Выход из уровня обычно стережет босс — большой и злой.

В остальном же геймплей представляет собой чистую аркаду, но аркаду очень качественную. Разработчики грамотно переработали концепцию старого доброго Bomberman'a, придав игре стремительность. Бомбы можно ставить не только на землю. Нажав соответствующую кнопку, вы образуете перед собой виртуальный захват. Если в его область попадает враг, захват автоматически наводится на него. Отпустив кнопку, вы установите на неприятеле взрывчатку. После этого жмем другую кнопку, и БАБАХ! Ну, а если враг находится вне досягаемости захвата, то можно попытаться стрельнуть бомбой, авось попадет.

Окружающая среда практически полностью разрушаема, непоколебимыми являются разве что пол и стены. Все остальное можно и нужно уничтожать.

Как и в большинстве японских игр, в SB присутствуют элементы RPG. Но очки опыта в данном случае заменяются чипами (E-Chip), которые спрятаны на поле боя. С их по-

мощью можно апгрейдить экипировку своего героя. Всего имеются три шкалы: максимальное количество бомб, которые вы можете поставить за раз, размер автоматического захвата и мощность защитного поля. Совершенство Юту, не повторяйте мою ошибку: не тратьте все чипы на увеличение количества бомб. Прежде всего, доведите до максимума шкалу защиты, а уж потом занимайтесь бомбами и захватом. Хотя, конечно, распределение чипов может варьироваться в зависимости от ситуации. Еще на поле боя можно обнаружить бомбы с дополнительными эффектами. Всего их три вида: огненная бомба — взрываясь, поджигает около себя участок земли; парализующая бомба — парализует на некоторое время любого врага, кроме мутантов; гравитационная бомба — образует энергетическую воронку, которая затягивает врагов, отнимая при этом энергию.

Кроме всего прочего, иногда встречаются информационные чипы (Data Chip), назначение которых так и осталось для меня секретом.

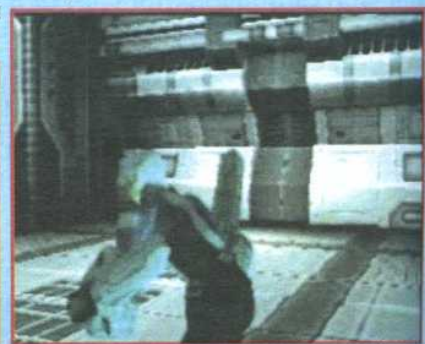
Графика хороша. Не фонтан, конечно, но в целом очень неплохо. Камера обычно располагается сверху или сверху-сбоку на приличном расстоянии, так что недостатки текстурирования и всяческие глюки не заметны. Упор сделан не на детализацию, а на скорость и масштабность. Здесь вы не найдете сложных трехмерных моделей, да и текстуры выполнены в узкой цветовой палитре.

Графика сделана так, чтобы просто выглядеть прилично, создавать атмосферу, но ни в коем случае не тормозить игровой процесс. И благодаря этому в SB не просто нет никаких торможений даже при скоплении на экране десятков врагов. Нет даже раздражающих экранов Loading.

Музыка и звуковые эффекты очень хорошо дополняют общую картину. Сквозь постоянный грохот взрывов и гул стрельбы время от времени прорезается голос вашей командирши

Анри (Anri) и других сослуживцев, которые дают вам советы, либо сообщают о том, что они в очередной раз попали в западню и им срочно требуется помощь. А что стоит отметить особо, так это рендерные заставки, по качеству сравнимые с творениями SquareSoft.

Единственное, что можно поставить в упрек разработчикам — это чрезмерная скоротечность. Игру вполне реально пройти за несколько часов. Но зато, поверьте мне, это время не пропадет даром. Ну, а если кто-то зафанатеет от SB по-настоящему, то добро пожаловать в дополнительный режим VR Arena. Там можно устроить сражение между какими-то двумя персонажами игры. Причем вашего противника может контролировать как компьютер, так и ваш приятель со второго джойстика. Такой вот мини-файтинг.



Прежде чем переходить к решению игры, дам вам **несколько советов**:

1. Ни в коем случае не пропускайте тренировочный уровень (Tutorial), иначе будете потом долго бессознательно тыкать пальцами кнопки, пытаясь понять, что нужно делать. Управление в SB очень удобное, к нему просто надо привыкнуть.
2. Самый важный совет: обыскивайте (то есть взрывайте) все, что выглядит разрушаемым. Очки и рейтинг в конце миссии — это, конечно, хорошо, но главное — чипы. На каждом уровне всегда имеется хотя бы несколько, и горе вам, если вы их пропустите. А если к финальному боссу вы не наберете достаточного количества этих девайсов, то одолеть вы его не сможете и за год.
3. Устанавливая взрывчатку, старайтесь придать ей как можно большую мощность. Для этого ставьте несколько бомб в одну точку. Взрыв получится большей силы и радиуса.
4. Старайтесь не тратить бомбы с дополнительными эффектами на обычных врагов. Лучше приберегите их для того чумазида, который ждет вас в конце миссии.
5. Если, подпрыгнув, еще раз нажать кнопку прыжка, то за спиной у Юта заработают ускорители, которые швырнут его вперед с бешеной скоростью. Очень полезная штука, если вас окружили враги или вы хотите спастись от взрыва.
6. Банально, но все-таки: перед тем как взрывать бомбу, убедитесь, что не стоите рядом с ней.
7. Чтобы войти в меню распределения чипов, нужно нажать Start, а затем Select.

### Прохождение игры

Тренировочная миссия. Таинственный голос за кадром будет обучать вас ремеслу сапера. Делайте все, что он вам говорит, и не выпендривайтесь. Когда вводный курс будет завершен, прилетят первые враги, чтобы принять у вас экзамен. Мочите их в сортире и встречайте босса

— танк на воздушной подушке. Ну, рассказывать тут особо не о чем, босс, как и весь уровень, — тренировочный.

### MISSION 1

**Задание:** уничтожить 11 пушек  
**Количество чипов:** 6

Итак, незаметно проникнуть в Данте не вышло. Средства ПВО засекали космические корабли десантников и открыли по ним огонь. Юта, которому удалось высадиться на поверхность крепости, теперь должен уничтожить всю артиллерию, которая обстреливает ваших соратников. Начинаете вы около конвейера по производству мелких стреляющих роботов. Лазерные ворота левее подпираются генераторами по краям. Чтобы их отключить, достаточно уничтожить один из них. Как только



увидите первые три пушки (около них надпись TARGET), сразу же доставляйте кисть и начинайте красить их масляной краской, а то еще заржавеют. Эй! Почему положили джойстики, куда пошли?! За краской?! А ну назад, курсанты, командир пошутил! Разделавшись с ПВО, заберитесь на возвышенность справа, там, в

контейнерах, найдете чипы. За следующими воротами стоят еще две пушки. Остальные находятся слева и справа от выхода. Сровняв их с землей, топайте к боссу. Босс — здоровый шагающий танк, оснащенный лазером, ракетами и пулеметом. Залезайте ему под брюхо и ставьте туда огненные бомбы, предварительно оглушив его парализующей. Но учтите, временами железяка включает защитное поле и идет на таран.



### MISSION 2

**Задание:** нет  
**Количество чипов:** 3

Те же самые враги, ничего нового. Как только доберетесь до двери, прилетит стайка киборгов. Сконцентрируйтесь на товарище с большой пушкой — он тут главный. Получив достойный отпор, враги улетят, а вы шагайте в дверь к боссу.



А вот это уже посерьезнее. Огромная пушка, стреляющая лучом зверской мощности, плюс две маленькие пушки по бокам, стреляющие самонаводящимися зарядами, плюс две линии по производству роботов. Для начала избегайте от последних, после чего гасите главную пушку. Мелкие не трогайте вообще, поскольку после уничтожения они через некоторое время возникнут снова. Бомбы ставьте не захватом, а на землю около основания конструкции.



### MISSION 3

**Задание:** уничтожить 19 генераторов  
**Количество чипов:** 9

Пробегитесь по мосту, попутно взрывая большие ездящие туда-сюда пушки. Но учтите, они постоянно включают защитное поле. Контейнеры у стен, содержащие чипы, теперь помечают красными лампочками. Кроме



этого, чипы можно найти в ящиках того же цвета. Поднявшись на второй ярус, вы повстречаетесь с солдатами, которые будут тщетно пытаться остановить вас базуками и прочим маломощным оружием. За первой дверью расположены искомые генераторы. Подрывая их, отходите подальше, уж

больно круто они взрываются. Да, и обратите внимание на возвышенность впереди, там можно найти несколько чипов.

На развилке идите сначала направо, там найдете дополнительный чип. Потом налево. Разломав генератор, шагайте наверх до запертых ворот. Справа и слева от них находятся платформы с оставшимися генераторами. После их аннигиляции откроется путь на следующий уровень.



### MISSION 4

**Задание:** уничтожить киборгов  
**Количество чипов:** 3

Закованные в броню киборги — это уже некоторая угроза вашему здоровью. На каждом этаже уничтожайте сначала неподвижных механических пехотинцев.

После этого принимайтесь за активированных роботов и громите их, пока не придет лифт. Начиная со второго этажа, к обычным хилым киборгам присоединятся красные, вооруженные лазерными мечами вышибалы. Вот на них не брезгуйте трахать гравитационные бомбы, но хотя бы штук пять приберегите для босса, который поджи-



### MISSION 5

**Задание:** защитить свой корабль

**Количество чипов:** 6

Нет, как вам это нравится?! Пока мы тут, понимаешь, работали, Данте крушили, двое ваших нетрезвых соратников выделывали финты в космосе и, в конце концов, раздолбали звездолет о взлетную полосу. Обнаружив себя в тылу врага, братья пилоты задраили люки и принялись ждать Юту.

С этим громилой вы уже встречались на втором уровне. Но с тех пор он набрался сил, и теперь побить его будет сложнее. Надеюсь, у вас еще остались парализующие бомбы, потому что здесь они будут крайне полезны.

Ну что ж, пускай ждут. Двигаясь на восток, старайтесь бежать по верхнему ярусу, потому как внизу стартуют космические корабли. Идя на север, уничтожайте зеленые летающие аппараты, чтобы поднимались лифты. Как только вы достигните звездолета, прилетят враги и начнут его обстреливать. Какое счастье, что защитное поле еще работает. Но долго оно не продержится, если вы вскорости не разгоните всех стервятников. Держитесь преимущественно слева от корабля, так вы отвлечете внимание врагов на себя. Отстрелявшись (вернее отпрыгнувшись), топайте в распахнувшуюся на западе дверь. Босса сегодня не будет.



Но что ж, пускай ждут. Двигаясь на восток, старайтесь бежать по верхнему ярусу, потому как внизу стартуют космические корабли. Идя на север, уничтожайте зеленые летающие аппараты, чтобы поднимались лифты. Как только вы достигните звездолета, прилетят враги и начнут его обстреливать. Какое счастье, что защитное поле еще работает. Но долго оно не продержится, если вы вскорости не разгоните всех стервятников. Держитесь преимущественно слева от корабля, так вы отвлечете внимание врагов на себя. Отстрелявшись (вернее отпрыгнувшись), топайте в распахнувшуюся на западе дверь. Босса сегодня не будет.



### MISSION 6

**Задание:** нет

**Количество чипов:** 6

Анри, которая приказала вам проникнуть в этот отсек Данте, внезапно исчезла из

радиоэфира. Вместо нее появился другой ваш соратник Биноит (Benoit) и начал нести всякий бред. За неимением конкретных приказаний единственная наша цель в данной ситуации — выбраться отсюда и поскорее.

Первая часть уровня — это сплошная сеть коридоров. Но заблудиться здесь все равно

невозможно, поскольку все пути ведут к выходу. Светлые участки на полу — лазерные ловушки, которые можно перепрыгнуть или взорвать. Местами проход будет заблокирован аппаратами, производящими пушки. Наиболее простой способ избавиться от них — поставить парализующую бомбу с тройным зарядом. Для того чтобы отключить лазерные заграждения, теперь нужно взорвать бомбу около крутящегося диска на полу. Но через некоторое время заслон снова включается.



невозможно, поскольку все пути ведут к выходу. Светлые участки на полу — лазерные ловушки, которые можно перепрыгнуть или взорвать. Местами проход будет заблокирован аппаратами, производящими пушки. Наиболее простой способ избавиться от них — поставить парализующую бомбу с тройным зарядом. Для того чтобы отключить лазерные заграждения, теперь нужно взорвать бомбу около крутящегося диска на полу. Но через некоторое время заслон снова включается.

Босс — шагающий танк, типа того, что был на первом уровне. Только этот гораздо страшнее и... красного цвета. Стреляет веером лазерных лучей дикой мощности, а также самонаводящимися зарядами. Бой может затянуться надолго, если у вас нет при себе штук 16 парализующих бомб. Переключите все свои чипы на бомбы и поставьте взрывчатку с зарядом восьмой степени. Дождитесь, пока робот отключит щит, и давите на кнопку детонации. Эта атомная бомба снимет у босса половину линейки.



### MISSION 7

**Задача:** уничтожить 6 воздухоочистительных агрегатов

**Количество чипов:** 4

Итак, командиршу взяли в плен, и Юта полон решимости ее освободить. Вопрос лишь в том, где ее держат. А вот девица по имени Мичино знает, но не говорит. В обмен на информацию она хочет, чтобы Юта сделал ей небольшое одолжение: разрушил воздухоочистительные агрегаты в жилом отсеке. Чем они не угодили Мичино, никому не известно. Наверное, пло-

хо воздух очищают... Жилой отсек — небольшой участок площади, застроенный домами и засаженный кустами. Из врагов водятся паукообразные роботы с электрическим жалом. Призы содержатся в постройках, окруженных зелеными пирамидами. Лишив здешних людей све-

жего воздуха, отправляемся бить босса. Ба! Наш старый знакомый — киборг с большой пушкой и кривыми руками — обзавелся новым телом. Этот стенобойный агрегат неприличных размеров, конечно, обладает огромной разрушительной силой. Но вот с рефлексам у него явные проблемы. Залезайте ему на спину и ставьте туда бомбы. Слезайте только тогда, когда он, на секунду отвлекшись от методичного разрушения окружающих построек, решит зацепить вас своей клешней.



### MISSION 8

**Задача:** освободить Анри

**Количество чипов:** 4

Мичино раскололась и поведала Юте о местонахождении командирши. Пленницу держат, где бы вы думали, в тюрьме. Самому добраться до

тюремного отсека проще всего через канализацию. Поездка на сверхзвуковом пароме — захватывающий аттракцион. Только вот уж больно много тут всякой мелочи летает. Ну, а чтобы взрывать катера, ставьте бомбы на паром и подрывайте их, когда те проплывают под ними. Приплыв на



сушу, держитесь подальше от дверей, потому что если вы подойдете слишком близко, появятся враги. Просто соберите все призы и садитесь на следующий паром. Босс, вернее, боссы — три летающих робота из элитного отряда Голубой Туман (Blue Mist). Не особенно сильны, но драться с ними придется долго, поскольку под удар они себя подставлять не любят. Из всех атак, опасность представляют лишь шаровые молнии, которые будут гоняться за вами до тех пор, пока вы их не уничтожите. Для этого ставьте бомбы на землю.



### MISSION 9

**Задача:** найти Анри  
**Количество чипов:** 6

Весь тюремный отсек состоит из узеньких коридорчиков, заполненных паукообразными роботами.



Да еще включенные повсюду лазерные ограждения превратили его в самый настоящий лабиринт. Путь вам будет указывать стрелочка, так что не заблудитесь. Заглядывайте в камеры, там частенько можно найти призы. Поднявшись на лифте, вы попадете как раз в ту часть тюрьмы, где держат Анри.

Пауков здесь уже нет, но зато есть пушки. Искомая камера находится в самом центре помещения.

### MISSION 10

**Задача:** уничтожить биологическое оружие

**Количество чипов:** 5

Анри на свободе, и в ее голосе снова слышатся властные нотки. На этот раз нас послали в научный центр, где разрабатывается биологическое оружие.



Прибыв на место и увидев вокруг обглоданные трупы ученых, Юта заподозрил неладное.

«Кто-то здесь уже побывал и вместо меня все разрушил», — догадался он и тут же передал это по рации. Внезапно откуда-то сверху прыгнула здоровенная образина, внешне напоминающая что-то среднее между динозавром и богомолем. Вот оно — то самое оружие, ради которого мы

здесь. Значит, все-таки развлечемся.

Лаборатория представляет собой ряд комнат, доверху забитых подобными монстрами, которые являются одними из самых опасных рядовых врагов хотя бы потому, что на них не действуют парализующие бомбы. Но зато огненные и гравитационные более чем



рушка займет его надолго, а тем временем, вы поставите еще один такой заряд... А когда кончатся гравитационные бомбы, в ход пойдут огненные. Так этим насекомым и надо!

### MISSION 11

**Задача:** проникнуть на командный мостик

**Количество чипов:** 3

Тяжелой поступью мы движемся к сердцу Данте — командному мостику. Но, чтобы добраться до него, нужно воспользоваться лифтом. Как только подъемник разгонится, прилетят трое роботов из отряда Голубой Туман. Но на этот раз они самые обычные враги. Пользуйтесь прежней тактикой, чтобы уничтожить их, и приготовьтесь встречать вторую партию летунов. Как только вы перебьете их, лифт остановится и отовсюду повывезают пушки. Тут-то и надо собирать чипы и другое полезное барахло. Дождавшись, когда лифт заработает, вставайте на него и уничтожьте послед-



нюю тройку роботов. Под конец вы узрите командующего доблестного отряда, последних членов которого вы только что отправили к праотцам. Робота, внутри которого находится взбешенный полковник, победить нелегко. Постоянные атаки самонаводящимися ракетами



могут запросто довести вас до белого каления, если вы будете передвигаться недостаточное быстро. Бомбы устанавливайте на вертящиеся диски, которые иногда высовываются из плеч робота.

Причалив к командному мостику, Юта обнаружил, что вся электроника, позволяющая управлять Данте, уже кем-то разрушена. Ну надо же, опять кто-то опередил! Вовремя подоспевший Биноит поспешил доложить, что это все его рук дело. Кроме того, оказывается, именно Биноит разрушил лабораторию и освободил монстров, именно он предупредил командование Данте о вторжении. Зачем? Все просто, ему хотелось самому завладеть космической крепостью.

Командный мостик — не единственный способ управлять Данте. Помимо него существует еще некий суперкомпьютер, именуемый Brain. Компьютер этот настолько совершенен, что способен принимать собственные решения, поэтому для пушей безопасности он был отключен. Биноит же его включил и подчинил себе. Теперь его цель уничтожить Норнет.



### MISSION 12

**Задача:** защитить Анри

**Количество чипов:** 0

Чтобы отключить пушку, с помощью которой Биноит собирается стереть жизнь с лица мирной планеты, нужно вывести из строя главный генератор.





А чтобы добраться до него, нужно проделать дыру в корпусе крепости. А чтобы проделать дыру, вначале требуется перепрограммировать одну из маленьких пушек. Этим и будет заниматься Анри. Но проблема в том, что вокруг управляющего пушкой компьютера скопились монстры. Задача Юты — уничтожить чудовищ, пытающихся пробиться через защитное поле, оберегающее девушку.

**MISSION 13**

**Задача:** уничтожить генератор  
**Количество чипов:** 6



Идите направо и попадете к главному генератору. Чтобы вывести его из строя, нужно посетить четыре смежных помещения и уничтожить обслуживающие его агрегаты.



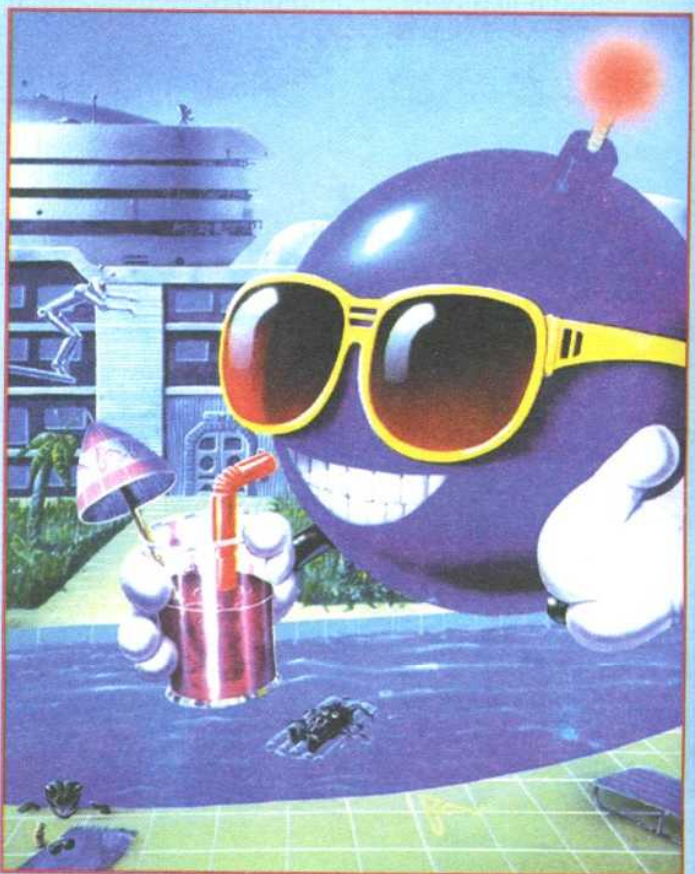
Причем уложиться надо в 15 минут. Дело это на самом деле не хитрое. Единственное, о чем стоит позаботиться — это о чипах. В первой и второй комнате можно найти по одному чипу, во второй и третьей — по два.

**MISSION 14**

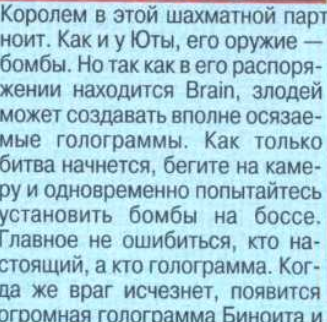
**Задача:** уничтожить Brain  
**Количество чипов:** 5

Лишившись пушки, Биноит решил протаранить планету своей космической крепостью. Перед последней битвой вам дадут пожить призами. Как только все соберете, поднимайтесь наверх и готовьтесь к самой сложной и долгой битве.

Для разогрева Биноит решил поиграть с вами в шахматы. На огромной доске то и дело возникают большие и агрессивные шахматные фигуры. Но, к счастью, после первого же повреждения они разлетаются на части, как будто сделаны из стекла. Сначала на вас попрут десятки пешек, стреляющих из бластеров. Потом их сменяют кони, стремящиеся задеть вас направленным вверх потоком энергии. За ними последуют слоны и ладьи, стреляющие тройным лучом (после того как вы уничтожите их всех, вам восполнят 20% здоровья). И в самую последнюю очередь на доске появятся ферзи, стреляющие сбивающими с ног лучами сразу во все стороны. Проблема в том, что у них постоянно активировано защитное поле. Снимают они его только за секунду до залпа. Вот в эту секунду вы и должны успеть поста-



вить заряд и взорвать его. Дело осложняется тем, что вам придется сражаться одновременно и с ферзями, и с пешками, и с конями. Тут вас выручат парализующие бомбы, которые сразу уничтожат всех врагов на экране (после победы над ферзями, вам восполнят еще 50% здоровья).



Королем в этой шахматной партии выступает, естественно, Биноит. Как и у Юты, его оружие — бомбы. Но так как в его распоряжении находится Brain, злодей может создавать вполне осязаемые голограммы. Как только битва начнется, бегите на камеру и одновременно попытайтесь установить бомбы на боссе. Главное не ошибиться, кто настоящий, а кто голограмма. Когда же враг исчезнет, появится огромная голограмма Биноита и попытается схватить вас рукой. Приготовьтесь перепрыгнуть ее. Ну, а если вас все-таки поймали, то постоянно забрасывайте врага бомбами, пока он вас не выронит. Битва очень сложная, но при достаточном количестве чипов, ее вполне реально выиграть. А если все-таки пропустите, то придется проходить весь уровень заново.

Лишившись главного компьютера, Данте начнет взрываться, а умирающий Биноит, раскаявшись в своих грехах, поведает вам, что именно он был тем самым таинственным командиром, который обучил Юту сражаться. Все, больше ничего не расскажу, концовку посмотрите сами. И не забудьте после прохождения заглянуть в VR Arena, там стали доступны новые персонажи.

**Mac Fank**

# TYCO R/C: ASSAULT WITH A BATTERY

531 РАКОН  
В СЕРИИ  
МАШИНОК  
СЕРИИ  
TYCO R/C

TYCO R/C: ASSAULT WITH A BATTERY



PLAYSTATION

31



Не мог я пропустить столь интересное событие, как появление на PlayStation игр про маленькие машинки. Известность этот жанр получил благодаря Codemasters и ее серии про Micro Machines. На сониевской приставке также была одна часть этого сериала, но смотрелась на мощностях PSX не очень. И вот теперь новое нашествие, но только от других фирм. Практически одновременно появились почти одинаковые игры от Acclaim и Mattel. Опробовав обе, я пришел к выводу, что вторая контора вложила большие старания в свой проект, следовательно ему и место в нашем журнале. Итак, Tyco R/C: Assault With A Battery. Теперь нет вида сверху на маленькие и трудно-различимые машинки. Все напоминает карт-серии типа Марио и Крэша. Но только здесь не будет известных персонажей игр, а в главных ролях машинки из модельного ряда фирмы Tyco. Всего шесть машинок, но со столь разительными особенностями, что свой выбор делать придется долго и кропотливо. Во-первых, различаются они максимальной скоростью и временем ее набора. Слабый мотор — для тех, кто не сможет хорошо управлять каром на высокой скорости, а движок помощней — для матерых гонщиков, способных выжать все из своей маленькой, но очень мощной машинки. Во-вторых, трансформациями. Одна, например,

превращается в смерч и раскидывает прочие машинки, другая трансформируется в бульдозер и т.д., и т.п. Но на этом фантазия авторов не утомилась и была придумана самая главная часть этой игры — трассы. О каждой можно написать отдельную статью. Трассы не столь сложны, но весьма трудны для скоростного прохождения. Некая золотая середина. К тому же, миры, по которым проходят гонки, разительно различаются между собой. Одинаковые элементы практически отсутствуют. И что самое интересное: на трассах присутствуют ловушки. Включаются/выключаются они рычагами, расположенными на протяжении всего маршрута. И ведь так с ходу и не различишь, что опасно, а что нет. Падающие stalactites в пещерах, электромагниты, холодные гейзеры, способные превратить ваш кар в айсберг, бочки с радиоактивными отходами, передвигающиеся хороводом и на время могущие уменьшить вашу машинку, снежные



лавны, мосты, которые в последний момент поднимаются и отбрасывают вашу микротачку. Вот неполный список проблем на дорогах.

Но если бы только этим все и ограничивалось. Даже в такую игру забрались сугубо милитаристские штучки, а именно, оружие. Хотя по большей части оно относится не к наступательным, а оборонительным средствам. В основном, электрошоки, заморозки, щиты и прочие затормаживающие вещи. Но энергия у ваших машинок все равно будет отниматься. И от оружия, и от вышеперечисленных препятствий. Восстанавливать же ее можно посредством проезда через «заряжающие» ворота, которые располагаются на финишной прямой, и одним из видов призов, подбираемых на дороге.

Отдельное слово стоит сказать о графике. Это настоящее буйство цветов и спецэффектов. Все подвижные объекты прекрасно анимированы и прорисованы. Пуская графика и напоминает мультики моего детства, но есть в ней и что-то более взрослое. Качество, наверное. Отсутствуют такие проблемы, как тормозня и глюки с графикой. Из окружающего мира не пропадают полигоны и остальные части. Короче, все на высшем уровне.

И звук не подвел. Хорошая музыка, под которую приятно поехать, от гонки не отвлекает, не мешая сосредоточиться на игре. Реализован мультиплеер, позволяющий поиграть на одной приставке на пару с приятелем. Но главная прелесть заключается не в отдельно перечисленных симпатичных элементах игры, а в их сочетании. Вместе — это шедевр, в котором главная ставка сделана на играбельность.

Игра способна занять вас на долгое время. Даже на экранах грузингов присутствуют мини-игры (про курицу). Понятно, что жанр «микромашинок» не столь популярен, как какой-нибудь «Резидент», но те, кто захотят игру попробовать, не пожалеют. Впрочем, свое мнение я навязывать не стану. Насильно счастлив не будешь. Но игра хорошая.

C.J.C.





### Шаг за шагом к победе

Читатели буквально заставили нас дать описание этой игры. И мы их понимаем. Ведь триумф мегадрайвной Dune 2, которая не сходит с первой ступени читательского хит-парада, заложил основу популярности ее преемницы на PlayStation, а собственные заслуги Dune 2000 сделали ее победительницей Ринга (см. №52), на котором сражались сразу четыре стратегические игры.

За основу этого описания мы взяли письмо нашего читателя Sony-boy из Набережных Челнов, к которому добавили некоторые моменты из писем Gag'a из Днепрпетровска (Украина) и Тактика Химелеона, а также информацию из книги «отца «Дюны» Фрэнка Херберта и статьи Володи Суслова из 22 номера «Великого Дракона».

И еще. Под влиянием письма нашего читателя Ромы Вангера, который совершенно справедливо заметил, что: «Дюна 2000» для обладателей ПК ничего нового не принесла (там таких, как «Дюна», завались!), но для обладателей PSX это, несомненно, хороший подарок!», мы, не проводя сравнения с персоналкой (где, действительно, стратегий гораздо больше, чем на приставках), решили дать несколько скриншотов из этой игры на PC.

### STORY GAME

...Три Великих Дома (благородных Атридесов, хитроумных Ордосов и злобных Харконненов) пришли бороться за право обладать самой богатой планетой во Вселенной — третьей планетой в созвездии Канопуса. Планета звалась Арракис, но из-за нескончаемых песков, покрывающих ее, за ней укрепилось прозвище Дюна. Богатство ее заключалось в уникальном веществе — спайсе, из которого извлекали ценный продукт меланж. Без меланжа стали бы невозможными межгалактические перелеты. Таким образом, Великий Дом, обладающий этой планетой, мог держать под контролем весь космический флот и получать огромные доходы. На пустынную планету начинают прибывать легионы Великих Домов, и время покажет, кто выйдет победителем...



# Дюна 2000

Двось и до 2001'ой доползём  
Long Live the Fighters!

## АРРАКИС (ДЮНА).

### КРАТКАЯ ИСТОРИКО-ГЕОГРАФИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Расположение — 46JK134ms, третья планета Канопуса. Экология — засушливая планета, содержание воды 27% от нормы, атмосфера пригодна для дыхания, славится сильными ветрами (700 м/с).

Фауна — небольшие птицы, ослы, мыши. Особое внимание стоит уделить так называемым песчаным червям — существам, не обнаруженным ни в каком-либо другом уголке Вселенной. Отдельные особи насчитывают 500 м. в длину, но есть предположение, что в неисследованной части планеты существуют гораздо более крупные экземпляры. Население — около миллиона человек. Основная часть — фримены, получившие права коренного населения после Арракисской революции. Основная этническая особенность — иссиня-голубые глаза.

Промышленность — основной доход планета получает за счет продажи спайса — уникального вещества, без которого навигаторы Союза не могут управлять межгалактическими кораблями. Дюна имеет огромный доход, что позволяет фрименам постепенно менять ее облик. Вполне вероятно, что через несколько десятков лет она превратится в цветущую планету.

Принадлежность — первоначальный владелец — империя. Император Шаддам IV (10.134-10.202) передал Арракис Дому Харконненов, а те, в свою очередь, отдали ее Дому Атридесов. В результате вспыхнула война...

Справка взята из каталога планет КХОАМ

«ИСТОРИЯ ВСЕЛЕННОЙ». Том 200365 «Канопус»

Глава 134 «Арракисская революция»

...Когда-то давным-давно первооткрыватели космоса, прилетев на Арракис, пробыли на ней всего несколько суток, сняли пробы, занесли планету в каталоги и улетели. Если бы они сели на несколько километров ближе к полюсу, уникальное вещество (спайс) было бы найдено уже тогда. Но этого не произошло, и об Арракисе вспомнили через семьсот лет, когда началась эра изучения и исследования

### УПРАВЛЕНИЕ для варианта:

- X — выбор, O — отмена, ▲ — меню, ■ — другой курсор.
  - R1+Select — убрать меню (остается только радар)
  - R1+O — повторить последнюю постройку (здание, юнит) или выставить строение, не заходя в меню
  - R1+R2 — охранять
  - R1+L1 — атаковать точку
  - R1+L2 — идти в точку
  - R2 — отменить команду (охрана, движение) с разбеганием
  - L2+X [O и т.д.] — назначить группе условное обозначение
  - L1+X [O и т.д.] — вызвать соответствующую группу
- Команда «охранять» вместе с возможностью управления подразделениями позволяют игроющему, управляя сразу всеми юнитами, составить, наконец, конкуренцию компьютеру. А какой простор для тактического маневра!





## ХРОНОЛОГИЯ

**1965 год.** Вышла книга Фрэнка Херберта «Дюна» — один из бестселлеров тех времен. С нее началась шеститомная серия фантастических романов об этой удивительной планете и борьбе на ней, за нее и вокруг нее: «Мессия Дюны», «Дети Дюны», «Бог — император Дюны», «Еретики Дюны», «Дом глав родов: Дюна».

**1984 год.** Появился на свет фильм режиссера Дэвида Линча с аналогичным названием.

**1994 год.** Фирма VIRGIN производит эту игру, но с добавленными тремя словами «Battle for Arrakis»

**1995 год.** Блестящее описание «Dune 2» на Mega Drive в 22 номере «Великого Дракона» в исполнении Володи Сулова.

**1997 год.** Сокращенный вариант статьи В.Сулова выходит в «Крутом Геймере» №6.

**1999 год.** Electronic Arts выпускает в свет свое детище под названием «Dune 2000. Long Live the Fighters!»

планет с целью расширения границ Империи. Группа из восьми планетологов обнаружила целые залежи непонятного вещества, который они назвали спайсом — из-за слабого запаха корицы (SPICE, англ. — специи). С этого момента началась новая эра — эра межгалактических перелетов. Из спайса получали особое вещество — меланж. При частом потреблении меланж позволял предвидеть некоторые события. Без этого вещества межгалактические перелеты не могли бы осуществляться из-за всевозможных осложнений, которые теперь умели предвидеть и избегать навигаторы Союза. Спайс стал одним из самых дорогих продуктов во Вселенной — за один его килограмм можно было купить дом на Келадане (родине Атридесов). Планета была признана собственностью Империи: если бы владельцем Дюны был какой-нибудь Дом, немедленно разразилась бы война за право владения Арракисом. Но владельцем был Император, а за ним стояли сардукары.

(Справка: сардукары — элитные войска Императора, державшие в страхе все Дома. Первое в истории поражение потерпели на Арракисе от фрименов. Части набрались со столь свирепой планеты, где из 13 человек до 11 лет дожило лишь 7. С ранних лет их тренировали, оснащая самым лучшим оружием. Сардукары считались самыми искусными солдатами в Империи, каждый из них считался равным десяти наемникам любого Дома).

## Основные технические и боевые средства (по алфавиту), доступные всем Домам.

**Barraks** — казармы, где происходит вооружение и обучение легких пехотинцев.

**Carryall** — летательный аппарат, скорость 160 км/час.

**Combat Tank** — средний боевой танк, средняя броня, средняя скорость 40 км/час.

**Concrete Slab** — это фундамент, он нужен для строительства любого здания, делая его крепче.

**Engineer** — инженеры, относятся к специальным механическим частям, скорость 10 км/час.

**Frigate Tank** — космический челнок, скорость 250 км/час.

**Gun Turret** — наземная орудийная башня, элемент оборонительной системы базы.

**Harvester** — спайсодобывающая машина, отделяет спайс от песка и привозит его на очистительную фабрику. Когда харвестер полностью загружен, он сам вернется на фабрику, разгрузится и снова пойдет на добычу. Тем не менее возможно ручное управление.

**Heavy Factory** — этот завод позволит создавать тяжелую технику.

**High Tech Factory** — завод высоких технологий. Предназначен для производства авиационной техники.

**Light Factory** — этот завод выпускает легкие боевые машины, может быть усовершенствован.





**Light Infantry** — солдаты с автоматами, против техники бесполезны.

**MCV (Mobil Construction Vehicle)** — передвижной завод, скорость 15 км/час.

**Missile Tank** — танк, оснащенный ракетами, которые, в отличие от «Дюны» на Сеге, здесь почти бесполезны.

**Outpost** — наблюдательный военный пост. Если у вас хватит мощи, то появится радар.

**Palace** — дворцы глав Домов, являются командными центрами.

**Quad** — легкая боевая машина, скорость 59 км/час.

**Refinery** — промышленное сооружение, основа всего производства Спайса на Дюне, без R вам не удастся заработать солярысы.

**Repair Pad** — ремонтная база, где можно отремонтировать поврежденную технику.

**Research Center** — исследовательский центр. Обеспечивает технологиями усовершенствования различных заводов.

**Rocket Turret** — наземная ракетная башня, оборонительное сооружение на базе.

**Siege Tank** — танк огневой поддержки, скорость 32 км/час.

**Silo** — большое хранилище спайса.

**Starport** — космопорт, позволяет вам участвовать в межгалактической торговле.

**Thumper** — наземная экологическая команда оборонительного характера, скорость 15 км/час.

**Trike** — очень быстрая разведывательная машина, прекрасно справляется с вражеской пехотой.

**Troopers** — тяжелое войсковое подразделение, скорость 6 км/час.

**Wind Trap** — ветряная электростанция, поставляет энергию и воду на базу.

**Специальные боевые средства разных Домов.**

**Харконненны.**

**Dead Hand Missile** — ракета боевой поддержки, скорость 700 км/час.

**Devastator** — мощный боевой танк, скорость 30 км/час.

**Raider** — легкая, очень быстрая боевая и разведывательная машина, скорость 90 км/час.

**Sardaukar** — наземное боевое подразделение на службе императорского Дома, скорость (пешком) 15 км/час.

**Атридесы.**

**Freemen** — великопленные воины из коренного населения, знатоки пустыни, перемещаются пешком 17 км/час. Сторонники Атридесов, так как их вождь по прозвищу Муад Диб есть никто иной, как Пол Атридес, сын главы Дома герцога Лито.

**Ornithopter** — воздушная боевая машина, скорость 340 км/час.

**Sonic Tank** — мощный атакующий танк, стреляющий звуковой волной, скорость 44 км/час.

**Ордосы.**

**Deviator** — мощная машина боевой поддержки, обладает способностью на время превращать вражеский юнит в ваш, скорость 30 км/час.

**Saboteur** — очень опасное диверсионное подразделение, скорость перемещения 15 км/час (пешком).

**Прохождение всех миссий.**

**Миссии Атридесов.**

1. В первой миссии вы должны решить довольно простую задачу — построить базу и набрать спайса на 2500 солярысов. Вас просто изредка будут атаковать Харконненны.
2. Ваша задача построить свою базу, укрепить силы армии и выбить Харконненов с захваченной ими территории. Старайтесь больше уничтожать их харвестеры, чтобы у них было меньше спайса.
3. В этом сценарии вам нужно набрать спайса на 5000 солярысов, но на этот раз вам мешают Ордосы. Просто нужно сделать крепкую защиту и отражать атаки и, тем временем, копить спайс, а в бой лучше не лезть.
4. Ваша задача защитить мирный народ фрименов (белые солдаты) от нападений Харконненов и разбить их самих.
5. Чтобы закрепить дружбу с фрименами, вам нужно атаковать базу Харконненов и освободить захваченных в плен людей фрименов. Трудность заключается в том, что вы не можете покупать новые заводы, у вас уже построена база, вы лишь можете покупать легкую технику и солдат.
6. К сожалению, все усилия по спасению фрименов оказались напрасными, они уже были все убиты. У вас есть



Для сравнения приводим кадры из PC-версии игры.



последний шанс доказать фрименам, что вы их друзья. Ордосы захватили священную землю фрименов, ваша задача разбить негодяев.

7. Уже в самом начале вы узнаете, что Император ведет секретные переговоры с Харконненами! Ваша задача разбить Харконненов и императорских солдат, а это не легко.

8. Ваши победы поставили в трудное положение оба враждебных Дома и Императора. Ваша задача уничтожить Ордосов, но остерегайтесь их диверсантов. И разбейте отряды Харконненов.

9. Атака на Ордосов завершилась полным успехом, и они изгнаны с Арракиса навсегда. Но пока вы занимались ими, Харконнены заметно усилились — к ним присоединились сардукары Императора. Ваша задача разбить две громадных и сильно-охраняемых базы Императора и Харконненов.

### Миссии Харконненов.

1. Как всегда, легко и просто. Надо добыть спайс на 2500 солярисов и не дать Атридесам уничтожить базу.

2. Атридесы выдвинулись и атакуют разработки спайса. Ваша задача уничтожить их базу.

3. Никакой благодарности за победу, новая задача — уничтожить базу Атридесов или лучше не возвращаться!

4. Уничтожая Атридесов, не забывайте и о пустынных воинах фрименах. Они также атакуют вас. Если с ними не разделаться, Барон не сможет овладеть планетой Арракис. Задача: уничтожить два отряда фрименов, а также ликвидировать базу Атридесов.

5. Император принял решение поддержать Ордосов и послал свою гвардию на помощь их базе. Хорошего в этом мало. Сардукары очень умелые бойцы и их трудно уничтожить. К счастью, у вас есть радарный Аутпост, и гвардия Императора не сможет незаметно высадиться в этом районе.

6. В этой миссии снова предстоит сражение с Ордосами. Но будьте осторожны: Ордосы обладают потрясающим айксианским оружием и еще плюс боевыми машинами Девиаторами.

7. Теперь Император отправляет свою верную гвардию во льды полуса, где они могут высадиться незаметно. Ваша задача уничтожить всех врагов, но не забывайте про прожорливых песчаных червей.



8. Войска Харконненов еще больше укрепили свои позиции на Дюне, но все три врага еще полностью не уничтожены. Пора окончательно разделаться с Ордосами.

9. Настало время решающей битвы между Великими Домами Харконненов и Атридесов, позиции которого очень уязвимы — остался последний Аутпост на Арракисе. Здесь войска Атридесов готовы биться до конца за эту территорию. Необходимо уничтожить их армию и гвардию Императора, чтобы стать властелином Арракиса.

### Миссии Ордосов.

1. Как и в других начальных миссиях, особых сражений не предвидится, нужно просто добыть спайс на 2500 солярисов и не позволить Харконненам добраться

до своего богатства.

2. Харконнены установили свою базу на территории, где находятся богатейшие месторождения спайса. Ваша задача стереть их с лица этой земли.

3. Войска Харконненов пытаются сорвать добычу спайса из месторождения и, судя по всему, они этим не ограничатся. Задача: уничтожить Харконненов в районе базы.

4. Харконнены, изгнанные с месторождений спайса, планируют акцию возмездия. Они связались с бандой контрабандистов и кое-какими вашими бывшими союзниками, чтобы получить некоторую важную информацию. Этого допустить нельзя, нужно раздолбать Харконненов, захватить Аутпост контрабандистов, чтобы сорвать распространение совершенно секретной информации.

5. Айксианские исследователи не только увлеченно занимаются разработкой сверхмощного оружия, но и денежки обожают. Вам нужно, чтобы получить более мощное оружие, собрать спайса на 15000 солярисов и уберечь его от Атридесов.

6. С такими огромными деньгами Ордосы накопили кучу запрещенных технологий, однако, шпионы Императора сумели с помощью «жучков» подслушать ваши планы. Необходимо помешать им уничтожить ваш секретный Старпорт. На это всего 30 минут.

7. Благодаря айксианским технологиям, Ордосы получили серьезное преимущество. В этой миссии нужно разбить Атридесов и гвардию Императора.

8. Император натравил на вас Харконненов и Атридесов, необходимо их уничтожить, пока они не уничтожили вас.

9. Атридесы и Харконнены объединились против вас. Ну что ж, пусть попробуют вас остановить.

### Примечание к миссиям.

Перед каждой миссией есть два варианта игры, эти варианты отличаются тем, что меняется расположение вашей базы и врага. Теперь можно отдышаться и отдохнуть, но очень скоро вас потянет опять включить приставку и поставить диск с Дюной.

P.S. Самое большое разочарование в этой игре, что нет прекарсной и полезной опции Password. Впрочем, кое-какие коды к этой игре есть, смотрите их в №51.





Данное описание поможет не только геймерам, в первый разсевшим за эту игру, но и тем, кто открыл дополнительные уровни сложности (BOUNTY, SCAVENGER, NIGHTMARE). Прежде всего, запомните: не развив нужную магию, пройти игру практически невозможно. Ознакомьтесь со списком вашей магии — «ПАЗАРИТ ЭНЕРГИИ» (далее ПЭ).

### ОГОНЬ:

**ПИРОКИНЕЗ** — файерболл, летит по прямой в заданном направлении. Некоторых врагов отталкивает назад. Очень нужная магия, старайтесь развивать до третьей степени; **СТОРЕНИЕ** — сфера огня перед Айей. Полезно при скоплении врагов. Не самая нужная магия;

**ПРЕИСПОДНЯЯ** — вызывает горение враждебных объектов в текущем помещении. Тоже не слишком нужна.



### ВЕТЕР:

**НЕКРОЗИС** — выстрел сгустком энергии в заданном направлении. На солдат-големов не действует. Очень нужна, развивайте в первую очередь, до третьей степени;

**ПЛАЗМА** — бьет разрядом по сторонам, сбивая врагов. Тоже развивайте;

**АПОБИОЗИС** — парализует почти всех врагов на определенное время. Без этой магии самого последнего босса на сложности NIGHTMARE победить невозможно!

### ВОДА:

**МЕТАБОЛИЗМ** — лечит Айю от ненужных статусов и защищает от их присвоения. Полезно;

**ИЗЛЕЧЕНИЕ** — лечит Айю на разное количество HP в зависимости от уровня магии.



Сильнее действует в бою и слабее в нормальной обстановке. Тоже полезно;

**ДРЕНАЖ** — наносит урон противникам в радиусе действия, прибавляет полученное количество HP Айе. Не самая необходимая магия.

### ЗЕМЛЯ:

**АНТИТЕЛО** — уменьшает наносимый вам урон. Полезно;

**ЭНЕРГОВЫСТРЕЛ** — увеличивает урон от атаки Айи. Очень полезно;

**ХРАНИТЕЛЬ** — создает крутящийся вокруг Айи шар (шары). При соприкосновении с врагом будет нанесен мощный ущерб. Не очень необходимая магия. Помните, что при усилении какой-нибудь магии, Мэджипойнты (MP) полностью восстанавливаются, так что не спешите использовать после стычек с врагом лекарства, восстанавливающие MP.

### ДЕНЬ ПЕРВЫЙ

4 сентября 2000 года. 19:18.

МИСТ-центр, Лос-Анджелес.

Те, кто играл в первую часть игры PARASITE EVE, наверняка, приятно удивятся, узнав свою любимицу Айю Бреа. Правда, раньше она выглядела более анимешно. Изменения коснулись и системы боя. После заставки Пирс Кэррадайн (штатный хакер и шуплый специалист по огнестрельному оружию) спросит, нужна ли повторная попытка тренировочной стрельбы?



**Выбор:** Еще одна попытка! / Все, хватит! Запросите еще попытку. Это для тех, кто первый раз играет, возможность попрактиковаться в искусстве ведения боя. За хорошие результаты получите полезные призы. Вот краткое содержание каждого уровня сложности:



1) Простейший тир, в начале которого вас обучат целиться, стрелять и перезаряжать ваше оружие. Оптимум — 9000 очков; 2) Продвинутый тир с тремя видами мишеней. Оптимум — 16800 очков;



3) Зайдите в зал, дойдите до стены с надписью «А». Нажав на кнопку START, выберите первую опцию (выбор предметов — ITEM). Поставьте на кармашек брони радар — GPS. ВНИМАНИЕ: не задевайте голубые мишени с силуэтом девочки — с вас снимут сразу 4000 очков. Оптимум — 46000 очков;

4) Обучение использованию ПЭ. Опять идите к знаку «А». Выставьте на кармашки брони лекарства и в бой. Оптимум — 60000 очков;

5) Полная боевая симуляция. Мишени в конце своего прохода будут больно бить Айю током. Учитесь бегать и быстро стрелять. Оптимум — 55000 очков. Вот список призов за достижения в стрельбе:

- 1) 50 HYDRO-патронов;
- 2) MEDIPAK;
- 3) HUNTER GOGGLES;
- 4) LIPSTICK;
- 5) SHOULDER HOLSTER.

Если вы играете на уровнях SCAVENGER или NIGHTMARE, то приз №5 заработаете обязательно.



Идите в закуток к Джоди Букэ и получите призы со стрельбища (первая опция в первом диалоге, если заработали). На последнем уровне сложности купите, если хватит средств, индийский талисман удачи и экипируйте на броню.

Будете получать нехилые трофеи. Больше ничего не покупайте.

Пройдите в гараж и возьмите MEDICINE Lv.3 в ящике на стене.

Поговорите с Пирсом.

**Выбор:** Погоди чуть / Рванули! / Возьмем на стрельбище.

4 сентября 2000 года. 20:56.

### Акрополис-Тауэр, Лос-Анджелес.

Вот мы и на месте. Совет: тщательно изучайте окрестности.

По два раза осматривая предметы и трупы, можно найти много полезных вещей. Никогда при бое с противником не выбегайте в другое помещение, так как за дезертирство вас оштрафуют на нужные вам баттл-пойнты (BP), за которые можно покупать оружие и полезные вещи.

Пройдя в залу, подберите предметы с трупов спецназовцев, им они уже не нужны. У статуи слева найдете карту акрополя (смотреть карту кнопкой SELECT, получить справку о найденном предмете можно при помощи кнопки «треугольник»). Также, в стальном ящике найдете патроны стандартного образца. Когда патронов у вас мало, можно будет опять вернуться к ящику, но с собой удается унести только определенное количество боеприпасов. Пройдите к телефонному аппарату на стене, там вы свяжетесь с начальством и сможете сохранить игру. После пройдите в дверь около телефона и обнаружите уцелевшего SWAT-овца. Получите ключ от кафе и просьбу спасти женщину — ученого, находящуюся в этом помещении. В кафе вас ждет первая серьезная встреча с некоей странной тварью и нехилая заставка.





Станьте так, чтобы стол у двери был между вами и врагом, и Аяя получит чистую победу. Заберите со стола, где находилась бывшая ученая, журнал, а с тела поверженной твари странный приборчик. Очень вовремя появится Руперт Бродрик — один из начальников Аий со своим любимым здоровенным револьвером MAGNUM и добьет монстра. Вернитесь в главный холл, доложите начальству и по восточной лестнице идите вниз, пройдите в ворота, обогните фонтан, зайдите в кафе с черного входа, возьмите с желтой панели BLUE KEY, зайдите в комнату напротив панели, полюбуйтесь на большой агрегат и вставьте найденный ключ в скважину «А» — этим вы



задействуете эскалатор. Обследуйте на посошок комнату, запомните расположение нот. Пройдите в кафе, расстреляйте через барьер ошивающегося на кухне монстра, после пройдите на кухню и в спокойной обстановке соберите трофеи.

Поднимитесь на эскалаторе в обсерваторию, заберите с трупа спецназовца на скамейке TACTICAL VEST, экипируйте найденный бронезилет. По второму эскалатору спуститесь вниз, заберите с трупа еще одного бедолаги оружие MP5A5. Проверьте, что за шум в здании, этим вы спасаете от странного существа Руперта. Подобрал с пола RED KEY, обследуйте северную сцену — Аяя услышит голоса и проследует в пентхауз. Осмотрите дважды дверь, через которую ушел спецназовец, найдите BLACK CARD. Если у вас сложность BOUNTY или NIGHTMARE, снизьте громкость музыки до уровня «1».

Как только вы выйдете из здания, вас на этих сложностях сцапает за шею голем-невидимка. Вырвитесь, нажимая крестовину джойстика и кнопки, и прижмитесь спиной к стене так, чтобы легко было отскочить в сторону. Настоящий голем, в отличие от своих фальшпроекции, появляется с характерным гудением. Отбегите вдоль стены так, чтобы он не достал Аяю своей длинной рукой, и стреляйте. Если будете стрелять в воздух или по его фальшпроекции, вам круто достанется.

Вернитесь в комнату безопасности и используйте ключ в скважине «В», это осушит фонтан, в котором Аяя обнаружит еще бедолагу-спецназовца. Заберите у него GRENADE PISTOL. Обследуйте выделенные на карте красным цветом территории и после пройдите через сломанную дверь напротив здания, где Руперт ссорился с неизвестным, к водоему. Обследуйте панель и введите код, соответствующий порядковым номерам нот СОЛЬ, ЛЯ, ДО в гамме — 561.

Войдя в перекошенную дверь, сохраните игру и пройдите к вертолетной площадке. Обойдя ее и обследовав не вовремя уехавший лифт, вернитесь в самое начало. Там вас встретят...



**БОСС:** «Номер девятый». Кроме истерического смеха, у существа в арсенале парализующие гранаты и довольно зловещий меч. На броне экипируйте противоядия, и если не увернетесь от гранаты, то сразу воспользуйтесь им. На стенах вертолетной площадки



висят провода — ваше секретное оружие. Стреляйте по ним, когда босс рядом — урон ему нанесете нехилый. Если провода закончатся, воспользуйтесь гранатометом. Магия АНТИТЕЛО снизит урон от ударов мечом. Воспользуйтесь вернувшимся лифтом и наблюдайте заставку со взрывом здания Акрополиса-Тауэра.

## ДЕНЬ ВТОРОЙ.

5 сентября 2000 года. 1:44. МИСТ-офис, Лос-Анджелес.

Брик Болдуин, начальник отдела МИСТ, даст вам четыре файла, которые надо вам изучить. После этого вы узреете задик нашей очаровательной героини, торчащий из кузова седана, куда она загихивает добытое барахло. Появившийся Пирс расскажет, что найденная вами ранее штука под названием INFUSION PART, будучи имплантированной в голову той твари, здорово на эту



голову влияет... Снова заберите MEDICINE Lv.3 из того же шкафчика в стене. Три предмета, что были вами забраны с трупов спецназовцев, у вас отобрали, а взамен даны: MEDIPAK (за TACTICAL VEST), PROTEIN (за MP5A5),

SECOND POUCH (за GRENADE PISTOL).

Используйте PROTEIN вне боя, он прибавит Аяе 5 единиц здоровья HP. Что касается MEDIPAK, берегите его до конца игры. Используйте последний шанс заработать призы в тире, при желании купите у Джоди полицейскую броню (не берите дробовик PA3, не стоит). Складируйте запас в кузов седана, поговорите с Пирсом и выбирайте вторую опцию...



5 сентября 2000 года. 12:13. Пустыня Мохаве, штат Невада, зона 272, городок Драйфилд.

Пополните запас патронов из ящика у вашей машины и сохраните игру. Пройдите за калитку и встречайте врага, который будет долго портить вам жизнь (помою, это был лось). Как только тварюга пригнется, значит будет таранить вас головой. Вам надо отбегать в сторону, когда враг разбегается. Пока лось сообщит, что вы уже в стороне, он обычно влепляется во что-нибудь твердое, поэтому я окрестил этих тварей «Лохами».

Труднее уворачиваться в узких проходах, когда их двое или трое. Убив животину, осмотрите внимательно доступные территории. В общественном сортире наблюдайте грустную сцену превращения девушки в HMC (Нео-Митохондрическое создание). Что это за создание, объяснить по-научному долго и скучно



(наш редактор только присвиствнул, прочитав в «Словаре иностранных слов» значение слова «митохондрии»), назовем создание привычно — мутантом. Убив и ее, посмотрите подсказку на стене. Вернитесь на главную площадь и около ледоделательной машины (белая такая, на севере) войдите в железную калитку. Затем зайдите в дверь около старинного колодца и в северо-восточном углу Аяя услышит звук падения чего-то металлического. Дерните рубильник на стене, вернитесь на экран назад и обследуйте контрольную панель на стене.



Нажмите кнопки в таком порядке: UP, TURN, DOWN. Залезьте в багажник машины, нажмите на красную кнопку рядом с гаражной дверью и справа от кнопки откройте незаметную в проволочном ограждении дверь.

Верните машину в исходное состояние, пройдите в гараж, где притаился ковбой Гэри Дуглас (большой любитель оружия и нелюбитель копов). После разговора он отдаст ключ от комнаты в мотеле (MOTEL ROOM 6 KEY).



Это номер-люкс на втором этаже мотеля. Внутри вы найдете ящик (куда рекомендуем перетащить запас парабеллум-патронов и магические лечилки) и телефонный аппарат (для save-a). Выйдите на балкон, полюбуитесь видом. Красота, не правда ли? Неправда. Видели человека на водонапорной башне? Неплохо бы с ним пообщаться...

Спуститесь вниз с балкона по лестнице и забейте первую пару «Лохов». Удивлены, что бой не закончился? Бегите туда, где твари копали подставу и в конце пути активируйте рубильник: встав около подставы, ловите на прицел вашего M93R ждущего в засаде «Лоха». Через определенное время ворота башни закрываются, так что твари сразу прячутся обратно. Когда при открытых воротах они перестанут залезать в засаду, забегайте внутрь к башне, используя магию ПЛАЗМА валите забегающих тварей и расстреливайте падающие тушки. После окончания разборки сверху спускают лестницу. Поднимитесь и знакомьтесь с новым персонажем — Кайлом Медиганом. После разговора с ним щелкните рубильником в серой коробке на стене, поднимитесь на крышу бака и заберите у трупа SALOON KEY и лечилку MEDICINE Lv. 1. Если играете на перечисленных уровнях сложности,



то по веревочной лестнице вернитесь в 6-й номер сохранить игру, так как на территории вам часто будут попадаться солдаты-големы, как невидимки, так и обычные с тесаками и ручной артиллерией. Когда лазерный прицел врага попадет на вас, становте так, чтобы прицел врага навелся на другого голема, следя, чтобы второй не загнал вас в угол.

Откройте найденным ключом дверь черного хода салуна. Найдите COCA-COLA MAGNET в холодильнике и лечилку в шкафу. В баре найдите на стене туалета (типа сортир) карту Драйфилда, а в охладителе для напитков баночку кока-колы (отлично в бою восстанавливает магию). Обследовав красные территории, идите к западному входу на фабрику (вход около колодца теперь закрыт). У двери висит интерком, по нему Гэри скажет, что ключ от двери рядышком. Видите вентиляционную решетку снизу слева? Воспользуйтесь магнитом и эмблемой «КОКА-КОЛЫ», доведите ключ до верха и нежно тяните до дырки в сетке. Открыв дверь на фабрику и сверившись по карте, пройдите до TRAILER COACH, где засел мистер Дуглас с обалденной коллекцией огнестрельного оружия и нехилым компьютером. Кроме покупки различного скарба (купите оружие P 08, на высоких уровнях сложности подсоединив к нему увеличитель магазина, сможете



без гранатомета забить некоторых опасных тварей), нужна информация о некоем Шелтере (нижняя опция диалога). Разговор прервет странный крик — Гэри пошлет вас к колодцу перед фабрикой и отрядит свою тощую собаку с пиратским именем Флинт вас сопровождать. Около двери в гараж возьмите с грунта WIRE ROPE, после тихо-мирно следуйте за Флинтом до колодца. Спуститесь вниз, дойдите до подземного хода (UNDERPASS), щелкните кнопку на стене. Вернитесь немного назад — на свету в пробоине в стене стал виден PROTEIN. Экипируйте на броню парализующий газ, на потолке неподалеку от кнопки вас ждет... босс: «Камуфляжный паук».

Чем выше уровень сложности, тем меньше у вас шансов. Сбейте вражину ПИРОКИНЕЗОМ с потолка и, пока тварюга собирается с силами перед тем, как исчезнуть и больно ущипнуть Айю за ногу, используйте газ. Если не успели и враг исчез, примените ПЛАЗМУ (не слабее 2-го уровня). После парализации врага используйте НЕКРОЗИС и быстро расстреливайте.



Щелкните еще одной кнопкой у лестницы, ведущей наверх, и зайдите в погреб (CELLAR). Заберите из коллекции оружия дополнение для пистолета P 08, выйдите, верните кнопку в прежнее положение — увидите в погребе еще одну подсказку. Поднимитесь по лестнице в магазин, откройте южную дверь, создав проход к телефону-автомату, седану Айи и патронам. Через восточную дверь проникните в длинный переулок. Послушайте женские вопли, доносящиеся из-за закрытой двери комнаты N 3. Во второй комнате обследуйте подозрительный шкаф — увидите подозрительные болты, коими шкаф к стене привернут. Как их отвернуть? Зубами, друзья мои, зубами!



В комнате N 1 поищите за стойкой, найдете SECOND POUCH (берегите эти дополнения для брони). Вернитесь к Гэри и пожалуйте на судьбу (нижняя опция в разговоре) — он разрешит воспользоваться своим гаражным хламом. Пройдите в гараж и справа от грузовичка найдете в шкафчике разводной ключ (WRENCH). Отомстите шкафным болтам во второй комнате. Проникнув в секретное помещение, поройтесь в нижнем правом углу — еще одно сообщение. Вот и старый знакомый...



В комнате N 1 поищите за стойкой, найдете SECOND POUCH (берегите эти дополнения для брони). Вернитесь к Гэри и пожалуйте на судьбу (нижняя опция в разговоре) — он разрешит воспользоваться своим гаражным хламом. Пройдите в гараж и справа от грузовичка найдете в шкафчике разводной ключ (WRENCH). Отомстите шкафным болтам во второй комнате. Проникнув в секретное помещение, поройтесь в нижнем правом углу — еще одно сообщение. Вот и старый знакомый...



В комнате N 1 поищите за стойкой, найдете SECOND POUCH (берегите эти дополнения для брони). Вернитесь к Гэри и пожалуйте на судьбу (нижняя опция в разговоре) — он разрешит воспользоваться своим гаражным хламом. Пройдите в гараж и справа от грузовичка найдете в шкафчике разводной ключ (WRENCH). Отомстите шкафным болтам во второй комнате. Проникнув в секретное помещение, поройтесь в нижнем правом углу — еще одно сообщение. Вот и старый знакомый...



**Босс:** «Номер девятый — дубль второй». Да, тактика изменилась, из поджигателя вражина превратился в потрошителя, правда ходит медленно.

Бегайте из угла в угол, аккуратно оббегая противника (может больно схватить за шкуру), и выпускайте обойму за обоймой. Если на сложности SCAVENGER купили вначале у Джоди талисман удачи, можете получить классный трофей: GUNBLADE. Заряжайте его карточкой, он неплохо рубит, но если точно в момент удара сделать выстрел, урон увеличится во много раз. «Номер девятый» начнет распространяться о родстве Аи с Евой, и под влиянием нахлынувших воспоминаний Аи станет на время неуправляемой, и наша героиня на время вырубится, заодно спалив врага. После видений зайвится Кайл Мэджиган и наставит на Айю пистолет, за что заплатится ожогом кисти руки. Зато на время он присоединится к вам и в бою будет вам помогать (недолго, видно быстро выдыхается). Следите, чтобы его здоровье не упало со «Ста» до «Нуля», иначе узреете всем печально-знакомую надпись GAME OVER.

Дойдите до седана Аи и отомстите кроликам-мутантам за испорченный автомобиль. Кайл останется у разбитой машины, а вы идите к Гэри за советом.

**Внимание:** если идете на сложности BOUNTY или NIGHTMARE, на главной площади (где в углу ледоделательная машина) вас встретят двое CREATURES, которые кастанут суперфайерболлы, при попадании делающие вам разные отрицательные статусы здоровья. Нужно бешено носиться в разные стороны, чтобы их выстрелы пролетели мимо, а после угостить каждого магией НЕКРОЗИС, чтобы постоянные проблемы со здоровьем отвлекли врага от попыток кастануть на Айю еще порцию файерболлов.

В трейлере у Дугласа в диалоге выберите третью опцию: Одолжить грузовик.

Гэри с радостью согласится, одно плохо — бензина у него нет как такового. Зато ковбой даст вам LOBBY KEY. Двигайте к двустворчатым дверям администрации мотеля (рядом с лестницей на второй этаж), тут вас ждет серьезная загадка. На кассовом аппарате на-

жмите кнопку «#» и введите четырехзначное число 3033 (первая половина кода в записке около аппарата, вторая половина — разница возрастов двух персонажей с портретов). Закончите комбинацию кнопкой TOTAL. С мастер-ключом от всего мотеля (BRONCO MASTER KEY) обследуйте все недоступные ранее комнаты и в комнате «4» узреете еще подсказку на зеркале в ванной.

Рядом с пятым номером мотеля расположен чердак (LOFT) — там найдете сейф в юго-западном углу. Из подсказок получаем комбинацию — 4487 и достаем из сейфа HOLY WATER. Экипируйте «Святую воду» на броню, и наносимый Аие урон снизится на 25%.

Возьмите с пола пустую канистру (CAN), разберитесь с тройкой лаучат-невидимок и пройдите к вашему разбитому седану. Используя на стоящих неподалеку заправочных автоматах канистру, получим бензин. Поговорив еще раз с Гэри в гараже, обойди-

те все горячие точки, не экономя на магии, и идите в шестой номер (с балкончиком) спать. **Внимание:** чтобы получить ХОРОШЕЕ окончание игры, надо пройти несколько необязательных моментов на всем ее протяжении. Потому перед отдыхом сходите в бар и поговорите с топящим тоску в виски Кайлом.

Надеюсь, что на легких уровнях сложности вы купили (и сохранили) у Гэри гранатомет и штук 20-30 самых дорогих патронов к нему. На высоких же экипируйтесь SHOULDER HOLSTER, P 08 с дополнительным магазином и HYDRO-патронами (или SPARTAN-патронами) в количестве, не меньшим 100 штук на оружие. Экипируйте на карманы брони (не менее пяти) бутылочки с магической подпит-



кой второго уровня. Можете, если не уверены, поставить один MEDIPAK, который полностью восстанавливает и здоровье, и магию. И все затем, что после того как вы уложите Айю спать, вас ждет очень красивая заставка... и очень серьезный бой!

**Босс:** «Огнемоторот». Это второй момент для получения ХОРОШЕГО окончания. Если вы не укладываетесь во временной лимит в три минуты, монстр гордо удалится, убив Фланта (собаку Гэри). Убив же монстрию, вы получите у благодарного Гэри приз.

Мне показалась лучшей позицией территория между комнатами, впритык к калитке у лестницы, ведущей вниз. Там



тварь ни за что не достанет вас рукой. Сразу, добежав до исходной точки, угостите врага НЕКРОЗИСОМ (желательно третьего уровня). Используя тандем ПЭ: АНТИТЕЛО и ЭНЕРГИЯ, стреляйте по врагу, не забывая продлевать действие всех трех магий.

Спуститесь вниз, поговорите с Гэри, получите в любом случае ключ от грузовика TRUCK KEY. В гараже поболтайте с Кайлом, сложите в багажник грузовика пару коробков FLARE и всякие нужные вещи. Зайдите к Гэри в трейлер и заберите из длинного стального ящика M 950 — ваш приз, если вы спасли собаку. Что вы получите, если тощая псина померла? Ни я, ни Lord Hanta не проверят, так что извините. Пополните запасы у Гэри и сохраните игру. Вернитесь к Кайлу в гараж и выберите правую опцию в разговоре. Прощай, пыльный скучный город!

## КОНЕЦ ПЕРВОГО ДИСКА

Совместное производство **FIREFOX PICTURES**  
и **LORD HANTA PRODUCTIONS.**





**Диск 1**

Все начнется во тьме, поэтому зажгите керосинку и на свет прибежит нечто ужасное. Теперь вы уже в Александрии и управляете другим героем. На площади войдите в будку киоскера, и он вас должен страшно огорчить.

На площади прыгают в скакалку три девочки. Виви ради спортивного интереса также может попробовать поскокать. Скорость будет возрастать после 20, 50, 100, 200, 300. За ваши спортивные достижения будут присуждаться призы:

- 20 jumps: 10 gil
- 50 jumps: Cactrot Card
- 100 jumps: Genji Card
- 200 jumps: Alexander Card
- 300 jumps: Cat Paw Racket
- 1000 jumps: King Of Skipping Title

Кроме Виви поскокать в прыгалки может и Эйко. Просто на третьем диске в Александрии (после разрушения) зайдите в колокольню.



Затем идите в проулок слева и украдите лестницу. После по крышам попадете в замок, прямо на представление. Поразив королеву искусством фехтования, направляйтесь на второй этаж, дабы похитить принцессу. Но она убежит от вас. Теперь ее надо найти капитану королевских гвардейцев Штайнеру. Выходите из замка и по лестнице в левой башне поднимайтесь на верхотуру. А после начнется такое...



Множество битв, беготня и суматоха. Ее высочество Гарнет сумеет убежать из замка. Но недалеко, так как корабль разобьется во мгле. Пройдя немного в лес, вы найдете испуганного Виви и встретите ужасное растение, которое следует уничтожить. Вернувшись на корабль, отдохните и найдите своего начальника. После долгих упирательств он позволит вам покинуть отряд. Пройдите по лесу дальше места недавних битв, пополните силы из источника и готовьтесь к новой битве.

**Босс:** Plant Brain HP 1850 или больше

Как и все растения боится огня. Забив его и прибывав на опушку леса, ваш отряд в горячих спорах поймет, что единственный путь у него только на юг, через **Ледяные пещеры**. В них, конечно, нет ничего интересного, кроме тайников, которые



поможет открыть Виви, и сильного холодного ветра, из-за которого против боссов придется биться одному Зидану. **Босс:** Black Waltz 400 HP, Sea Lion 500 HP

Сначала прикончите мага, а потом полностью переключитесь на Морского льва. Они оба очень не уважают огонь. Пройдя пещеры, вы попадете в **Village of the Dali**. Обратите внимание, что принцессу теперь величают Даджер. При прогулке по городу поговорите с Виви. В магазине оружия вы впервые в игре купите амуницию. После оче-



редного посещения постоянного двора отправляйтесь в подземелье (вход через мельницу) на спасение Виви. Хотя вы его и найдете, но не спасете, а эта почетная работа достанется Штайнеру. И в самый неподходящий момент появится...



**Босс:** Black Waltz номер 2 HP 1250

Используйте обычные атаки, так как на магию босс будет очень бурно реагировать. Затем садитесь на корабль, здесь вас больше ничего не держит. Но даже в воздухе от земных проблем не отделаться.



**Босс:** Black Waltz номер 3 HP 1100

Разрешены все приемы, особенно используйте приемы Виви в трансформации. Вот только не забывайте лечиться.



Попав в **Lindblum** и побывав на аудиенции у регента Сиды, посетите магазин синтеза оружия. В нем можно из определенных компонентов создавать более продвинутую амуницию. После направляйтесь в **Theater Area** (стоянка такси напротив гостиницы). Там найдите пустую комнату, и к вам прибежут дети. Затем на такси в замок, где найдете Штайнера. Как только услышите прекрасный голос Гарнет, ищите спящего охранника, и он любезно предложит вам свою форму. Теперь на лифте на самый верх к принцессе. Получив от нее обещание на свидание, Зидан решит участвовать в «Охотничьем турнире». От того, кто победит,



практически ничего не зависит, призы ваша команда все равно огревет, но лучше пусть победителем будет Зидан. Для этого надо посетить все районы города, а в последнем, «деловом», надлежит умертвить самую большую зверюгу. И помните, на все дается 12 минут.

А потом был пир. Все наелись, выпались, позволив тем самым царственной особе вместе со Штайнером покинуть вас. Как только команда придет в себя, придется собираться в Бурмецию. Там кто-то войну затеял, а мы не можем пропустить этого. Теперь внимание: у вас есть возможность расширить свой отряд. На глобальной карте направляйтесь в **Qu's Marsh** (болото). Там достаточно поймать лягушку и отдать ее Квине, после чего она (он, оно) у вас в партии.





**ЗИДАН ТРАЙБОЛ (ZIDANE TRIBALL)**

Возраст — 16.  
Вор и актер. Чего в нем больше, так и не понятно. Но ясно одно, никогда не бросит друзей в беде. Играет всегда в команде и побеждает.



**ПРИНЦЕССА ГАРНЕТ ТАЙ  
АЛЕКСАНДЕР XVII В МИРУ ДАДЖЕР  
(PRINCESS GARNET TI  
ALEXANDER XVII AKA DAGGER)**

Возраст — 16.  
Царственная особа, но, как ни странно, близка к народу и ради него готова на все. Единственная наследница трона Александрии и самая красивая принцесса за всю историю.



**ВИВИ ОРНИТЕР (VIVI ORNIER)**

Возраст — 9.  
Маленький мальчик, который не знает, кто он или что. Всю игру пытается разобраться в себе и со всеми подружиться. Но даже в кругу друзей испытывает одиночество.



**ЭЙКО КЭРОЛ  
(EIKO CAROL)**

Возраст — 6.  
Девочка пережила трагедию — смерть деда. С тех пор она одна. Но тут неожиданно появились новые друзья, с которыми она ни за что не расстанется. Соперница Даджер в завоевании Зидана.



**АЛЬБЕРТ ШТАЙНЕР  
(ALBERT STEINER)**

Возраст — 33.  
Командир Pluto Knights of Alexandria. Нежданно-негаданно стал телохранителем принцессы. Поначалу будет относиться с пренебрежением к Зидану и остальным. Но спустя некоторое время поймет, что надо прислушиваться к сердцу и совести, совершая что-либо.



**ФРЕЯ КРЕСЦЕНТ  
(FREYA CRESCENT)**

Возраст — 33.  
Охотник на драконов. Сначала ей было все сугубо фиолетово, но после нападения на ее государство, она присоединяется к Зидану и помогает ему найти виновника всех зверств.



**ФЛЭЙМИНГ АМАРАНТ (FLAMING AMARANT)**

Возраст — 26.  
Один из самых лучших наемников здешнего мира. Был нанят для возвращения Гарнет, но встреча с Зиданом изменила его мировоззрение и, соответственно, жизнь. Теперь он другой.



**КВИНА КВЕН  
(QUINA QUEN)**

Возраст неизвестен.  
Самый прикольный персонаж игры. Принадлежность к полу так и осталась загадкой. Вечно голодное, из-за чего часто попадает в различного рода ситуации. Не всегда приятные, но забавные. Дальше будем именовать в женском роде — так по-русски лучше звучит (авось не обидится).



**БЕАТРИС (BEATRIX)**

Возраст спрашивать неприлично. Красавица и командует армией Александрии. Дальнейшие комментарии бессмысленны.

**Ква-Ква**

У Квины есть собственный квест. Когда она есть в команде, посетите любое болото и начинайте ловить лягушек. В зависимости от ваших стараний, вам будут отваливать призы. Если в болоте, где живет король Квины, поймать 99-ю лягушку, то король сам выйдет для поединка с Квиной. Биться вы будете, к счастью, всей командой, только ни в коем случае не применяйте водных атак и не ставьте отражение. У босса можно украсть несколько хороших броней. За победу Квина получит самую наикрутую вилку.



Если хотите, посетите лес Чокобо. Путь в Бурмецию проляжет через пещеры — **Gizamalukeb's Grotto**. Самое интересное, что все двери там открываются колокольчиком. А когда получите в подарок у муглов «Святой колокольчик», воздействуйте им на правую черную дверь и...



**Босс:** Gizamaluke HP 3000  
Довольно-таки сложный босс. У вас должен быть примерно 18 уровень и желание использовать магию. Советую придти к боссу с практически готовой трансформацией.



Пока мы мочим монстров, Штайнер с Гарнет дошли до Боденских ворот. Задача пройти в город и сесть на поезд. А Зидан уже должен дойти до **Бурмеции**. Обследуйте разрушенный город и подберите в одном доме, за кроватью, колокольчик. Воздействуйте им на большую закрытую дверь, вы попадете практически во дворец и уви-



дите много интересного, включая босса.  
**Босс:** Beatrix HP 3600  
Просто бейте ее, пока у всей команды не останется 1 HP. Один ее удар может лишить вас 1500 хит-пойнтов.

**Босс 2**

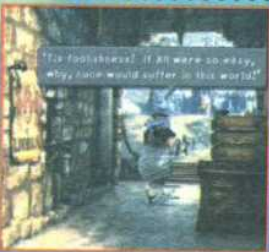
Пока к Зидану возвращается сознание, поезд с Гарнет и Штайнером подьедет к пересадочному пункту. Побывайте в зале ожидания, встретьте старых друзей и садитесь в прибывший поезд. Но далеко не уедете, не надейтесь.

**Босс:** Black Waltz номер 3 HP 1400

Пускай у нас в арсенале только и физические атаки, но и противник собой поезд остановил. Еле на ногах стоит, бедолага. Да к тому же у Даджер есть лечилка (**cure**).



Прибыв в точку назначения, от станции идите направо и попадете в **Трено** — темный город. Штайнером проследуйте за убежавшей принцессой, а потом найдите Маркуса в гостинице,



где вас ждет «босс». Он вас возьмет на очень ответственное задание, но когда оно провалится, направляйтесь в некогда запертую башню слева от входа в город. Попад через нее в подземелье, активизируйте древнюю дорогу и отправляйтесь в Александрию. Но посреди пути вас нагло тормознут.

**Босс:** Raruvagaava HP примерно 2400

Не представляет серьезной опасности, просто иногда лечитесь. Может быть у Даджер уже есть один из айдолонов?

Но худшие события произойдут в Александрии, вас просто арестуют. Теперь вернемся к Зидану и компании. Выйдя на



глобальную карту, направляйтесь на запад и войдите в песчаную бурю. По дереву поднимитесь до города, это **Клейра**. Не откажитесь от экскурсии, а затем посетите дворец. Но вас туда не пустят! При попытке вернуться в гостиницу, вам придется сменить свои планы.

**Босс:** Ant Lion HP 4000

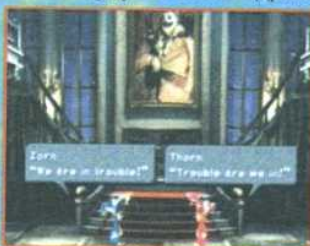
Очень серьезный враг, если у вас маленький уровень развития. Снимает до 1200 HP за один удар Blizzard 2. Используйте черную магию и надейтесь на скорую трансформацию.



Теперь попытайтесь покинуть город, но не получится. Вам снова надо посетить дворец, прорвавшись через атакующие ряды черных магов. Но древний камень все-таки прозевали, с ним убегает Беатрис.

**Босс:** Beatrix HP 3000

Применяйте простые атаки, а у кого есть, то и магию. У вашей компании должно остаться по 1 HP. Королева на борту «Красной Розы» произнесет страшное слово «Odin», и дальнейшие приключения будут в Александрии.



Выберитесь из клетки и найдите камин в королевских покоях. За ним лестница, которая приведет к двум неугомонным шутам.

**Босс:** Thorn & Zorn примерно HP 3000 у каждого

Мутузить обоих нет необходимости. Достаточно сосредоточиться на одном из них (лучше на Thorn-е), и победа обеспечена. У левого можно спонерить Mystic Sword. Подхватив бесчувственную принцессу на руки, надо вернуться в королевские покои.

**Босс:** Beatrix HP 4500  
Честно говоря, надоело уже бить неубиваемую Беатрис. Она снова доведет вашу команду до 1 HP. Но зато перейдет на вашу сторону, и следующий враг — ee!

**Босс:** Beast HP 950

Беатрис может снести песика одним Climhazard-ом. Группой в составе Гарнет, Зидана и Виви спуститесь к подземной дороге. Посреди пути вас опять ожидают.

**Босс:** Raruvaimaago HP 3800

Совет, не бейте его, когда он похож на пружину, иначе не поздоровится. Если послушаетесь, то вам и пойнты не понадобятся.

Проехав Трено, вы попадете в гости к Богу грома — Рамушу. Он решит поиграть с вами.

Можно поиграть и получить награду или продолжить путь и очутиться в порушенном Лимблуме.



## Громовержец

Вся игра будет заключаться в поисках прячущегося Рамуша и выслушивания историй. Найдите его пять раз. Из-за размера локации это не сложно, и направляйтесь к выходу. Рамуш попросит рассказать истории в правильном порядке. Он следующий: beginning, cooperation, silence, human. Теперь у вас появился новый айдолон — Рамуш!

Найдите около фонтана-часов помощника регента, и он проводит вас к Сиду. Затем в городе подготовьтесь к длительному путешествию и найдите человека возле фонтана. На его вопрос ответьте утвердительно. Направляйтесь в **Qu's Marsh**, поговорите с Квиной и по самой крайней правой тропинке в камышах попадете в **Fossil Roo**. На вас сразу нападет помесь рыцаря и паровоза. Биться с ним нежелательно по целому ряду причин. Поэтому просто бегите до большой дыры, уворачиваясь от секир. Добежали? Молодцы...



**Босс:** Lani HP 6250

Атакуют стихийными атаками второго уровня. Но все равно боец очень слабый. Обязательно похитите у нее Gladius. Теперь ахтунг! Дважды повторять не буду. Обратите внимание на травку, произрастающую пучками в лабиринтах, от которой гарганты (Gargants) просто «отъезжают». С ее помощью доберитесь до двух муглов, они будут нашим ориентиром. Можно записаться. От них идите вверх и прокатитесь на гарганте. По прибытии нажмите рычаг и отправляйтесь по новому маршруту. Там тоже активируйте переключатель, и возвращайтесь к муглам. От них направо и, призвав местный транспорт, доберетесь до магазинчика. По деревянному настилу поднимитесь вверх, встретившийся переключатель не трогайте, а, пройдя вправо, приманите гарганта и попадете к стене с зарослями. Над вами переключатель, но с этой стороны вам к нему не добраться (вас смоеет водой). Попробуйте с другой стороны. Затем пусть вас снова смоеет водой и идите направо, последняя поездка на муравье, и вот он — свет в конце туннеля!



Вывабившись на поверхность, вы увидите вдалеке некое подобие моста, это **Conde Petie**, нам туда. Побегайте по деревне, найдите Виви. А потом вам на глаза попадет Черный маг. Вот тут все и бросятся за ним в **Forest Maze** (лесной лабиринт). Здесь будет небольшая путаница с дорогами, но правильный вариант следующий — право, право, лево, право. Вот таким образом вы очутитесь в **Black Mage Village**. Что тут начнется! Ужас, короче, но ваша приоритетная задача — гоняться за Виви. Однако, когда вы его нагоните в гостинице, вас посетит шикарная мысль, что спать пора. На утро посетите магазины. Возвратившись в **Conde Petie**, там найдите священника и он обвенчает Зидана с Даджер!! Когда будете покидать деревеньку, познакомьтесь с новым членом вашей команды, с маленькой девочкой Эйко. Она вас пригласит в гости, но дорога до ее дома полна опасностей.



**Босс:** Hill Gigas HP 7000  
Вызывайте Эйко суммона, Зиданом просто атакуйте, а Виви пусть насылает **Fire 2**. Даджер отведена роль медсестры. Попад в **Madain Sari**, побродите по руинам. Помогите в роли мугла приготовить обед (воды надо набрать на 11 персон). Посетите стену айдолонов, поужинайте, отдохните. С утра вам предстоит путь к **lifa**, к Древнему дереву жизни. Там просто проберитесь в самое сердце дерева и найдите нового врага...  
**Босс:** lifa HP 10000

Все будет хорошо, если не применять заклинания огня, иначе последует мощная контратака. Мочите его электричеством и отравой, а также физическими атаками. Быстро вернитесь в **Madain Sari** и найдите Эйко под лестницей. Оказывается, кто-то напал на деревню в ваше отсутствие. Этот варвар находится возле стены айдолонов.  
**Босс:** Amarant HP 10000

Против него выйдет один Зидан. Но бой будет все равно очень легкий, что-то вроде тренировки. Поговорив с Эйко, найдите Даджер (она на лодке под мостом). Затем идите к Дереву жизни, и к вам присоединится Амарант. После того, как вы найдете в кроне дерева Кюджу (**Kuja**), вам предстоит немного побегать от натравленных на вас монстров и... второй диск закончится!



**Диск 3**  
Королева мертва. Александрией правит Гарнет, а Зидан пьянствует. Нормальная жизнь!

**Кто быстрее?!**  
Найдите на узенькой улице маму бегемота с сыном бегемотом. Именно с малышом Виви и будет соревноваться в скорости. Выиграть очень просто (еще бы!!). Для бега нажимайте «квадрат» и «круг» попеременно. Чем больше будете бегать, тем больше призов и получите. Необходимо пробежать около полусотни раз, чтобы получить все 4 призовые карты.

Направьте Виви в проулок, где когда-то спонерили лестницу, и спускайтесь вниз, в театр. Как только управление перейдет к Зидану, направляйтесь в замок через Королевский причал.

Направьте Виви в проулок, где когда-то спонерили лестницу, и спускайтесь вниз, в театр. Как только управление перейдет к Зидану, направляйтесь в замок через Королевский причал.



## Кто быстрее?!

Найдите на узенькой улице маму бегемота с сыном бегемотом. Именно с малышом Виви и будет соревноваться в скорости. Выиграть очень просто (еще бы!!). Для бега нажимайте «квадрат» и «круг» попеременно. Чем больше будете бегать, тем больше призов и получите. Необходимо пробежать около полусотни раз, чтобы получить все 4 призовые карты.

Направьте Виви в проулок, где когда-то спонерили лестницу, и спускайтесь вниз, в театр. Как только управление перейдет к Зидану, направляйтесь в замок через Королевский причал.



Спустя множество сцен, вы окажетесь в **Трено**. Там как раз проводится карточный турнир. Зарегистрируйте Зидана на нем и сразитесь с тремя соперниками. Надо обязательно победить. Зидан — чемпион! Но не дадут ему покататься в лучах славы, на **Александрию**

напали!! Штайнер и Беатрис уже патрулируют улицы. Толку от этого мало, хорошо что хоть легко. Когда Гарнет очнется от обморока, идите на крышу замка. Там скоро появится Эйко. Немного спустя, вам надо будет бежать туда Зиданом. Он спасет Гарнет от верной гибели, но королевство все-таки будет разрушено. Что поделаешь, силы были неравны.

Очнется Зидан уже в **Лимблуме**. Посетите Сида в тронном зале, поприсутствуйте на совещании. Но от государственных дел будем отвлечены внезапной болезнью Даджер, которую следует навестить. Помочь ей пока нельзя, поэтому поможем королю Сиду. Он попросит найти три редких компонента для лекарства. Они находятся: **Beautiful Potion** — Business District (у Алисы, девушки возле лестницы); **Strange Potion** — Theatral District (домик художника); **Unusual Potion** — Theatral District (у друга Sinna).

За ваш ратный труд Сид премирует вас корабль, который припаркован у ворот Змея. Освоившись с управлением, отправляйтесь в деревню Черных магов. Опять здесь нет ничего интересного, просто найдите Виви пару раз, и всей команде взбредет в голову нанести визит Кьюдже. Обиталище этого шаулишки находится в Пустыне



Императрицы (**Desert Empress**), вход через северную воронку. Пленив вашу партию, Кьюджа попросит об одном пустяковом одолжении, для чего вам придется формировать команду. И мой вам совет, не берите магов. Очувившись на **Забытом континенте** и сверившись с картой идите к **Oeilvert**. Если будет очень тяжело, поймите посередине пути чокобо.

Будем считать, что вы добрались и теперь начнется череда головоломок вплоть до конца третьего диска. Короче, опять ахтунг!!

Из центрального зала поднимитесь на второй этаж и, изменив цвет жемчужины с голубого на красный, спускайтесь вниз. Пройдите налево и далее вниз по лестнице. Окажетесь в комнате с четырьмя выключенными проекторами. Активизируйте их все и выходите через левый верхний проход. Там будет шар, показывающий картинку. Насмотревшись вдоволь, идите дальше и окажетесь в знакомом помещении, но теперь голубая дверь открыта. Послушав печальную историю, направляйтесь через центральный холл вправо. Записавшись у двух муглов, идите правее и спуститесь по спиральной дороге.

**Босс:** Ark HP 20000

Очень сложная битва! Мало того, что босс трудный, так птасовка будет отягощена отсутствием магии. Весьма кстати придется в команде Штайнер. Лечитесь и дожидаетесь трансформации героев.



А Кьюджа, заскучав без нас, решил угробить остальных друзей. Только Сид, оставшийся на свободе, способен спасти положение. Для начала необходимо завладеть ключом. Вам придется красться к клетке (кнопка O), в которой сидит злобный монстр. Когда он будет оборачиваться, вам необходимо замереть. Завладев вожаделенным



ключом, поставьте на весы гири В, С, D и поднимайтесь к часам. На все это у вас должно уйти не более 6 минут. Когда команда вновь объединится, начнутся новые головоломки.

Попав в **Desert Palace**, зажгите у левой статуи свечи и возьмите появившийся напротив рубин. Идите дальше наверх. Осмотрев там все, попытайтесь выйти с этого экрана. У статуи засветятся глаза и появится светящаяся лестница (иногда приходится несколько раз заходить и выходить из комнаты), поднимитесь по ней и зажгите подсвечник. Спустившись и пройдя налево, запалите три лампы. На противоположной стороне подожгите левую нижнюю лампаду, и откроется проход в центральную часть. Теперь поджигайте все, что можно, и получите рубин.

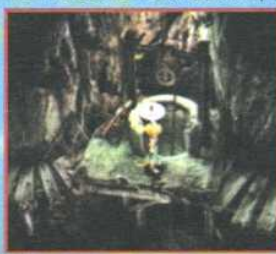
Пройдите в открывшийся правый проход, осветите вторую статую и опять рубин. На втором этаже по пути в библиотеку зажгите еще один подсвечник. В библиотеке на полу запалите свечу, поднимитесь на последний стеллаж и повторите операцию — откроется проход. Выходите на балкон и берите кристалл. Вернувшись в библиотеку, зажгите свечу на второй полке. Опять откроется проход, пройдя в который вам опять надо подпалить свечи на двух подсвечниках и вернуться.

Теперь очередь напольного подсвечника и третьей скрытой комнаты, где очередная свеча. От этого откроется проход в левой стене библиотеки. **SAVE!!** Идите дальше. Зажгите две свечи (получите кристалл) и, пройдя на противоположную сторону, подожгите три свечи (снова кристалл). Теперь слева оставьте горящими только крайние свечи, а справа правую свечу. Поднимитесь по появившейся лестнице, и, при попытке зажечь канделябр, вас атакует.



**Босс:** Varia Vira HP 12500

Ничего страшного он вам уже не сотворит, если вы собрали все 6 кристаллов. Без них, он не применит коронные атаки. Если у вас в команде есть Виви, то знайте, босс боится bio-заразы. Затем зажгите свечу и телепортируйтесь. Вернувшийся Зидан должен отдать свой артефакт Кьюдже, а потом бежать к месту парковки воздушного корабля. Но его нет, так что найдите веревочную лестницу и спускайтесь. Теперь управление у вас будет, когда вы попадете на **Sealed Continent**. С места вашей посадки будет виден **Esto Gaza**. Там нет практически ничего интересного, поэтому просто идите через него дальше и попадете в **Gulg Volcano**.



Найдите рычаг возле колодца и совершите с ним следующие манипуляции: вверх, вниз, вниз, вниз. Спустившись по веревке, вы настигните беглецов.

**Босс:** Thorn & Zorn HP 23000

Нет ничего сложного. Атакуйте простыми атаками и немного лечитесь. Одно слово — шуты.

А потом Сид найдет свою женушку! В **Лимблуме** побывайте в конференц-зале. Будет рассказано много интересного. Через некоторое время у вас окажется Хильда Гарда 3. Не робейте и распорядитесь кораблем разумно, отправляйтесь в **Ipsen Castle**. Пройдя в нем немного прямо, спускайтесь по трубе.



Увидев лестницу, поднимитесь по ней и бегите до прохода. Вы должны очутиться в большом зале рядом с еще одной лестницей. Спуститесь и пробегите до противоположной стороны. Поднимитесь до упора и входите в комнату. Здесь в нише есть лифт. Ждавший вас Амарант уйдет, позволив снять зеркала. Но появится враг.

**Босс:** Baharka HP 28000

Легко до безобразия. Применяйте или магию огня, или Bio, и битва закончится очень быстро.

Теперь тем же путем на выход. Но придется вернуться за потерявшимся Амарантом. Спуститесь по трубе, но не поднимайтесь по лестнице. Он в этой комнате. Теперь вдвоем к выходу.

Полученные зеркала надо разместить по миру. Поэтому на корабле посетите следующие места:

**Water Shrine** — > южнее Ipsen Castle. Это будет водоворот;

**Fire Shrine** — > на северо-восток от Esto Gaza. Кратер вулкана;

**Wind Shrine** — > ущелье южнее Oeilvert.

И, напоследок — **элемент Земли**. Он располагается южнее Пустыни Императрицы. Пройдите вперед, минуйте ловушки и поймите, что вы в гостях.

**Босс:** Earth Guardian HP 25000

Если учесть, что вас двое (Зидан и Квина), то бой не из легких. Поставьте Зидану **Auto Potion**. Очень выручит внезапная трансформация.

Попав вновь на корабль, летите на **Portal to Terra**. После телепортации вы попадете в **Terra**. Следуя за незна-



комкой, вы окажетесь в деревне. С перекрестка идите налево и найдите гостиницу. После отправьтесь в лабораторию (подвальное помещение) и поговорите с той самой незнакомкой. Теперь Эйко найдите Амаранта, а потом и ту девушку, работающую здесь экскурсоводом. А Зидан, тем временем, ведет приватную беседу с Гарландом. Немного спустя, притворяясь инвалидом, наш хвостатый герой, пойдет гулять и нарываться на противников.

**Босс #1** HP 18000

Вам надо продержаться одному совсем немного, Амарант и Фрея придут на помощь. Достаточно простых атак и немного лечилок.

**Босс #2** HP 10000

Напарники у вас Штайнер и Квина. С такими друзьями нечего бояться. Ну, почти.

**Босс #3** HP 10000

Опять один, и враг не подарок. Потреплет он нашего героя. Но Даджер появится, словно ангел, и будет лечить вояку до победного конца.

Теперь объединитесь с командой и идите налево. Включите рубильник и пробирайтесь через светильники. Коснетесь какого-нибудь, будет драка. А ведь после нажатия кнопки всего 30 секунда для прохода по мосту! Миновав его, вы должны будете решить две задачи: один с подъемниками, а второй с телепортаторами. Это очень легко и займет максимум 15 минут.

**Босс:** Kuja's White Dragon HP 25000

Если в команде есть Виви, то примените bio, остальные могут нападать простыми атаками. Не забывайте лечиться.

**Босс:** Garland HP 40000

Старик! Что он может? Применяйте все, что вам взбредет в голову. Долго он не продержится.

**Босс:** Kuja HP 45000

Молод, но глуп! Подойдет та же тактика, что и для Garland-а. Но лечиться придется интенсивней. После поединка, в свете определенных событий, Зидан решит стать представителем МЧС и всех спасти. Добегите до лаборатории и после вернитесь на корабль. А потом....



#### Диск 4

Опять на мир легла Мгла. Но нет времени на это обращать внимания, нам к **Древу жизни**.

**Босс:** Gold Dragon HP 60000

Настоящий страж, который может не пропустить вас дальше. Уровень развития должен быть не менее 50. В противном случае полетайте по миру и прокачайтесь.

Десантировавшись, идите в замок, где единственная и прямая дорога ведет к финалу. Для вас не останется не замеченным прирост боссов на душу населения.

**Босс:** Kary HP 60000

Нет ничего сложного в усмирении этого змееныша. Правда, надо постараться держать количество HP вашей команды выше 3000. Иначе

своей последней атакой он может прикончить всех. Немного погодя будет очень злое и сильное существо.

**Босс:** Tiamat HP 60000

Несмотря на то, что у него такое же количество HP, как и у прошлого босса, он будет многократно трудней. Не советую применять физические атаки, а положиться на магию, особенно на **Fire**.

Обязательно используйте оболочку. Записавшись возле водопада и поднимаясь по лестнице, вы опять подвергнетесь нападению.

**Босс:** Kraken HP 50000, щупальца HP 10000 каждое

Сначала отрубите щупальца, а потом сосредоточьте атаки на остатках чудовища. И поставьте защиту от воды!

И поставьте защиту от воды!

Немного погодя вас снова потревожат.

**Босс:** Linch HP 60000

Страшен тем, что часто призывает тетю с косой. Страшно? У него тоже зубы потеют, когда вы применяете **Holy**. Пробежав через череду телепортаторов, вы найдете Кьюджу. И он решит пока развлечь вас своей шестеркой.

**Босс:** Doom Gaze HP 55000

Нет ничего сложного в этом боссе. Атакуйте, лечитесь и опять атакуйте, не обращая внимания на количество MP вашей команды.

Победив его, вернитесь через телепорт к **save**. Хорошенько подготовьтесь, ведь настала финальная битва.

**Босс:** Kuja HP 55000

Экипируйте **Auto-Haste & Auto-Regen**. Это избавит от многих проблем. Если у вашей команды уровень выше 70, то Кьюджа вам и противником не покажется. Сметете и все. Но опасайтесь **Flarestar!**

**Босс:** Necron HP примерно 45000

Этот гад делает упор на всякие заклинания типа **stone, sleep, zombie, even instant death**. Ужас. Так что прикончить его надо быстро, замучаетесь, пока победите. Ему противопоказаны все айдолоны и **holy**. С 70 уровнем я его прошел с первого раза.

Победив и в этой битве, вы завершите последнюю Финальную Фантазию для PSX. Насладитесь заставкой, но помните, она хранит еще много секретов. Купо!!

Победив и в этой битве, вы завершите последнюю Финальную Фантазию для PSX. Насладитесь заставкой, но помните, она хранит еще много секретов. Купо!!

Победив и в этой битве, вы завершите последнюю Финальную Фантазию для PSX. Насладитесь заставкой, но помните, она хранит еще много секретов. Купо!!

Победив и в этой битве, вы завершите последнюю Финальную Фантазию для PSX. Насладитесь заставкой, но помните, она хранит еще много секретов. Купо!!

Победив и в этой битве, вы завершите последнюю Финальную Фантазию для PSX. Насладитесь заставкой, но помните, она хранит еще много секретов. Купо!!

Победив и в этой битве, вы завершите последнюю Финальную Фантазию для PSX. Насладитесь заставкой, но помните, она хранит еще много секретов. Купо!!

Победив и в этой битве, вы завершите последнюю Финальную Фантазию для PSX. Насладитесь заставкой, но помните, она хранит еще много секретов. Купо!!

Победив и в этой битве, вы завершите последнюю Финальную Фантазию для PSX. Насладитесь заставкой, но помните, она хранит еще много секретов. Купо!!



# КВЕСТ-ЧАСТЬ

## ЧОКОБО-КВЕСТ

О, чокобоманы, возрадуйтесь! Опять на вашей улице праздник и снова впереди бессонные ночи, с чем вас сердечно и поздравляю. Но людям, не принадлежащим к этой категории, но хотящим пройти игру более полно, предлагаю решение квеста. Это вам не интимный процесс спаривания чокобо, это прикольная! Теперь курица будет у нас в роли экскаватора, а нам придется направлять ее на путь истинный в поисках сокровищ, заныканных в твердь земную. Для начала вам надо поймать себе чокобо. Как это делается? Войдя впервые в Chocobo Forest, вы получите от мугла Gysahl Greens. На глобальной карте встаньте на следы куриц и через меню примените сей итем. Раздастся радостное Kwehhl!. Теперь выезжайте на чокобо в лес и играйте.



**Hot & Cold**  
Эта игра является сердцем Чокобо-квеста. Правила вкратце таковы: Вы сидите на чокобо и заставляете клевать землю (□) для обнаружения полезных девайсов. И тут действительно получается как в игре «горячо — холодно». Если при клевании земли чоко издаст Kweh — то здесь ничего нет. Если Kweh!?! — то вещь зарыта поблизости. Kwehhhl!?! — означает, что надо полнее прицелиться. Ну а K-WEHHH!!! — значит, вы нашли что-то.

Теперь, для чего вся эта затея нужна. При ковырянии земли у курицы становится мощнее клюв. То есть с одного удара можно пробить землю глубже. Еще зарабатываем очки, которые прямо у мугла и можно поменять на различные вещи. Но главное и полезное, что можно найти — Chocograph.

Chocograph — это указание мест на глобальной карте с запрятыми сокровищами. Обратите внимание на приведенную карту. Там все подробно указано. Некоторые чокографы позволят трансформироваться вашей курице в следующем порядке:

- Light Blue — позволяет бегать по мелководью.
- Red — ему покоряются горы.
- Dark Blue — бегаем, где угодно.
- Gold — летает.

Да-да, летает. С этим очень прикольная история произошла. У меня курица почему-то не летала, и Nanta прикалывался, говоря, что моему чокобо враги крылья подрезали. И давал советы, чтоб я чокобо вместе с телевизором подкидывал — может, тогда и взлетит! Но дело было в другом, просто войдите на чокобо в любой лес и нажмите X. Чоко взлетит. Чтобы сесть, зависните над лесом и нажмите O.

### Chocobo Forest

Первое место, где вам будет позволено поиграть в Hot & Cold. Места достаточно много, потому нахождение сокровищ

вищ уходит много времени. Когда у вас появится красный чоко, обратите внимание на уступы, на них можно залезать и также находить призы. Когда мугл скажет, что все чокографы выкопаны, получите своего голубого чокобо и идите в Chocobo's Lagoon.

Хотя площадь перекапываемой территории уменьшилась, но сокровища закопаны глубже. Так что поначалу более одного-двух за тридцать секунд вам не выкопать. Когда и здесь закончатся сокровища, вернитесь в лес и опять копайте. Выкопав 21 сундук, поменяйте окраску чокобо на красный, темносиний и, наконец, золотой. Теперь ищите тень от Chocobo's Sky Garden (местоположения указаны на карте). Но у вас к этому времени должно быть 6 CHOCOGRAPH PIECES.

Найдя тень, взлетите золотым чокобо, зависните над нею и скормите золотокрылому Dead Pepper. Таким образом вы попадете в Sky Garden. Найдя там еще три чокографа, возвращайтесь на грешную землю.

Откопав все сундуки, летите к Chocobo's Paradise. Открыв в скале проход при помощи Dead Pepper, найдите в раю главного чоко. Если вы нашли все чокографы, то нашему чокобо будет позволено остаться!

*При помощи Dead Pepper получается пробивать дыры в скалах. Но не во всех. Местоположение разрушаемых скал указано на карте.*

Если вас мучил вопрос, что видно с обрыва в Quan's Dwelling, то дождитесь, пока у вас появится Gold Chocobo и немного Dead Pepper. Зайдите в пещеру и на обрыве примените пещер. Как говорится — результат превзошел все ожидания.



Кто играл в FFT, помнят собираемые знаки Зодиака. Так вот, здесь они тоже есть, но называются «Стилицио»:

- Aries — мельница в Dali
- Cancer — Вирмеция, за воротами, пройдя немного вперед
- Gemini — бросьте 150 монет в фонтан на входе в Treno
- Taurus — в подвале напротив гостиницы в Treno
- Scorpio — в Quan's Dwelling
- Virgo — гостиница Black Mage Village
- Libra — около фонтана в Madain Sari
- Sagittarius — возле левого дома на одной из площадей Linblum Commercial Square
- Leo — в Alexandria, за статуей Neptune
- Capricorn — на маленьком помосте справа в Dargeleo Library
- Aquarius — Ipsen Castle, после входа сразу направо
- Pisces — в центре Invincible, в сундуке



После найдите в Трено королеву и отдайте ей все монеты. Она вас попросит принести ей и тринадцатый стилицио. Идите в Quan's Dwelling и там, где некогда нашли Scorpio, отыщите Orhiuchus. После верните королеве все монеты и получите последний приз Hammer. Благодаря этому девайсу, вы увидите нечто интересное при завершении игры. Главное, молоток сохраните.

Помните старика с Observatory Mountain, который страсть как хочет кофе? Он даже готов обменять его на модель

- Prima Vista. Так поможем ему в утешение.
- Первый найдете в South Gate около целебного источника.
- Второй, он же Killiman, лежит на кухне в Madain Sari. И самое сложное в получении третьего.
- Перед карточным турниром сбежите из Трено (диск 3) и идите в Dali. Там в доме мэра сладко спит мальчик. Нет, нас не мальчик интересуется, а ключ, спрятанный в доме. Надо обыскать все места в доме, пока пацан не проснулся.
- Затем идите на мельницу и используйте полученный ключ на двери. В загоне чокобо найдите сундук с кофе Bullman, там еще мно-о-ого money.



- У Квины очень нездоровый аппетит! Ест все и всех! У нее даже в боевой таблице есть специальный пункт Eat. Когда у противника на поле боя останется меньше 10% жизни, Квина может его съесть и выучить новую магию! Только одно но, можно есть не всех подряд монстров, а определенных.
- И еще, при транссе врага достаточно лишить 70% энергии.
- К боссам, как понимаете, это не применимо.



### Quiz Events

Путешествуя по глобальной карте и сражаясь с врагами, вы, наверное, не раз встречали Quiz-а (чаще всего в лесах около ворот Дракона), который задает вопросы. Хотя ответы на все загадки присутствуют непосредственно в игре, но найти их довольно-таки сложно. Поэтому придется привести все вопросы и ответы.

### ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

(Правильно — ○, неверно — ✗)

- Вопрос: The 15th war of Lindbulm broke out in 1600. Ответ: ✗  
 B: Chocobo's forest is located between Lindbulm and the South gate. Ответ: ○  
 B: «I want to be your bird» was written by Sir Afon. Ответ: ✗  
 B: The theatrical airship Prima Vista was built in Orberta dockyard. Ответ: ✗  
 B: Fossil roo joins on Treno and Alexandria. Ответ: ✗  
 B: The air cab in Lindbulm runs 24 hours a day. Ответ: ○  
 B: The iron carriage Belkmare was initiated 87 years ago. Ответ: ○  
 B: The open cafe of Treno is for members only. Ответ: ○  
 B: Lindbulm castle is bigger than Alexandria castle. Ответ: ○  
 B: Some Moo are friendly and do not attack. Ответ: ○  
 B: The theatrical airship Prima Vista flies by mist. Ответ: ○  
 B: Conde Patie is a home for goblins. Ответ: ✗  
 B: There is only one desert in the world. Ответ: ✗  
 B: Bobo-dori is famous for being a bird which gives you wealth. Ответ: ✗  
 B: Prima Vista has a meaning of «love at first sight» Ответ: ✗  
 B: You can beat me, Ragtime mouse. Ответ: ○

Когда вы ответите на все 16 вопросов без ошибок (за всю игру не должно быть ни одной ошибки), Ragtime Mouse попытается вызвать вас на бой. Но потом побоится драться со столь интеллектуальной командой и склеит лапы, оставив кучу призов.

### Сверхбоссы

В мире Final Fantasy IX есть целых четыре супербосса, в битве с которыми можно проверить свои силы. Хотя по сравнению с прошлыми частями они не столь страшны, но все-таки могут доставить оределенные хлопоты. Сами понимаете, что тактика по забитию у них всех разная. Но есть общие советы.

1. Команде установите Auto Potion and Auto Regen. Только выкиньте из инвентаря все слабые potion-ы.
2. Общий уровень развития партии должен быть выше 70Lv.
3. Экипируйте максимально мощное оружие и защитите себя самой стойкой броней.
4. Защищайте себя оболочкой и ставьте отражение магии. Похоже все, теперь будем искать боссов.

Первый из них вам встретится на втором диске, когда будете спасать принцессу Гарнет от плахи. Найти его легко. Когда бегае в поисках царственной особы, не откажите себе в удовольствии и посетите библиотеку замка. Около одного из стеллажей Зидану послышится голос. Подслушаете разговор, и незамедлительно последует вызов на бой. Соглашайтесь!



### Босс: Tantaran HP 22000

Сам по себе слаб, но обладает неприятным проклятием, которое ничем не лечится. Поэтому приходится выбиваться из графика убивания босса и воскрешать героев. Бойтесь огня (он же книга) и удара молнии.

Следующего посчастливится найти на 4 диске в Place of Методу. Там где Квина изображала из себя невыловленную селедку, есть с правой стороны камень. Зайдите за него и понажимайте кнопку действия. Этим вы разбудите его и выведете из себя, поэтому он на вас незамедлительно нападет.

### Босс: Hades HP 55000

Не составит проблем, если уровень развития вашей команды 70 и выше. Можно будет утащить много полезных вещей. Включая Robe of Lords!

Атаки не столь сильны и снимают примерно 4000 — 5000 HP. Но страшно другое — он может изменять статус героев и трансформировать их в mini-версии. В виде приза за победу вы получите возможность прямо на этом месте синтезировать предметы и амуницию. И, наконец, «гвоздь» нашей программы — самый могучий, самый ужасный и очень труднодоступный. Чтоб добраться до него, вам придется практически полностью пройти Чокобо-квест и получить Золотого чоко. Затем летите в Sky Garden и найдите скалу в левой части. На все предостережения мугла не обращайтесь внимания, и тогда появится ОН.



### Босс: Ozma 55000

Его можно сравнить с weароп-ами FF7. По форме напоминает футбольный мяч и применяет атаки, снимающие 7500-8000 HP. Для победы над ним выберите следующих героев: ZIDANE, EIKO, FREYA, STEINER. Сама драка будет самой сложной битвой за всю игру. Хорошенько перед ней экипируйтесь. К сожалению, ни я, ни Fire Fox на момент написания материала пройти его не смогли. Если его гибель влияет на что-нибудь глобальное, то мы обязательно напишем.



Ах, да, чуть не забыл. Существует неподтвержденная связь между подкармливаемыми рудой животными и Ozma-й.

### Правила игры Tetra

Правила игры в карты действительно претерпели изменения. Самое грустное из них, что карты теперь только для игры и над ними теперь нельзя проводить никаких алхимических экспериментов. Обидно. В саму игру стало играть частично сложнее, а частично легче. Но сначала немного об изменениях.



1. Перед боем вы должны выбрать себе 5 карт, которыми будете играть. Очень ответственный момент, отнеситесь с максимальной внимательностью. У противника карты при игре всегда рубашками вверх.
2. На игровом поле появились стенки, через которые нельзя нападать.
3. После победы вы забираете только карты синего цвета. Если счет 0/10, то берете все карты. Противник в этих условиях с вами наравне.
4. Теперь карта бьет в восемь сторон (добавились направления по диагонали). Каждая карта имеет от 1 до 8 атакующих стрелочек.
5. Если карта постоянно участвует в игре, то у нее повышаются показатели, по какому принципу — неизвестно.
6. С собой можно таскать только 100 карт. И в игре только 100 разных карт. И если вы соберете все карты (я говорю «если»), то у вас будет по одной карте каждой разновидности. Что произойдет, когда вы уложите свою карту рядом с вражеской:



1. Если у вашей карты в сторону карты противника нет стрелки, то ничего не происходит.
2. Если у вашей карты в сторону карты противника есть стрелка, а у карты противника стрелки нет, то карта противника переворачивается и вы получаете два очка (за свою и за перевернутую).

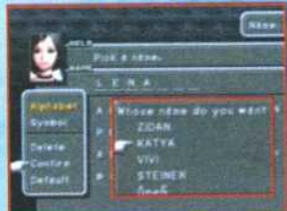
3. Если у вашей карты в сторону карты противника есть стрелка и у карты противника стрелка тоже есть, то происходит «битва» и более слабая карта переворачивается и окрашивается в цвет победителя. Кто победит, зависит от цифр на карте. Про их истинное значение ходит много слухов, но мне правдоподобным кажется вот что:  
Версия первая. Первая — это сила атаки. Вторая — это уже не цифра, а буква М или Р, и определяет направление атаки. Третья и четвертая — защитная сила.  
Так вот, если на карте буква Р, то атака ведется на третью цифру. А если М, то на последнюю.  
Версия вторая. Первая цифра характеризует силу атаки. Дальше следует вид атаки: М — магический, Р — физический. Третья определяет защиту. Про четвертую так ничего и неизвестно.  
4. Комбо. При ударе вашей стрелки о стрелку противника побежденная карта окрашивает в ваш цвет не только себя, но и ближайшие беззащитные и более слабые карты, если в их направлении у нее есть стрелки.  
Такие же правила и для вашего оппонента.

**Excalibur 2.** Он, действительно, существует! Самое мощное оружие в игре!! Но чтобы получить его, необходимо практически пройти игру за 12 часов!! Ой, только не надо говорить, что это невозможно. Я, конечно, не прошел, по причине дикой занятости, но у меня есть несколько неопровержимых подтверждений, что он существует. Вам необходимо победить Lich-а и после обыскать правую часть помещения. Там лежит искомый меч! Но, честно говоря, игра не стоит свеч. Повторяю, раздобыть EX2 довольно-таки сложно.

**Dagelero Library**

Все секреты, связанные с этим загадочным местом.

1. Назвали вы, к примеру, Даджер именем любимой, а потом полюбили другую. Незадача, правда? Единственный выход — переименовать! Такую возможность дает Namingway card. Найдя ее в апартаментах Кьюджи отправляйтесь в Dagelero. Там один из посетителей, на втором этаже, только за одну возможность взглянуть на карту позволит исправить имена персонажей.  
2. Но как попасть на этот второй этаж? Легко. На третьем этаже один человек ищет книгу «Я и мой мугл». Эта книга лежит в правой части балкона. Сначала найдите ее, а потом подскажите старику ее местоположение. Он пойдет читать, а вы пройдете к лестнице, некогда недоступной.  
3. Один из самых интересных секретов в игре. Только возможность пройти его появляется на 4-м диске. Так вот, около человека, искавшего книгу, есть еще один, но ему уже нужен Magic Finger. Купите этот item на аукционе в Трено и принесите в Dagelero. Получите EXCALIBUR!!



4. Помнится, один владелец магазина на третьем этаже жаловался на поломку лифта. Ну, Зидан, добрая душа, решил помочь. Найдя три рычага, опустите до упора левый. Теперь подойдите к лифту, и Зидан должен заметить отверстие в стене. Около рычагов стоит палка, которая очень хорошо разместится в отверстии. Теперь опустите в самый низ правый рычаг и вставляйте на правую платформу. Ура, лифт работает! И не только лифт, но и магазин у того несчастного человека.  
5. Есть на все том же третьем этаже каменная плита, которую можно опустить. Совершив с ней это действие, спуститесь к статуе водяного дракона и меняйте руду на аквамарины.

Вы, наверное, обратили внимание на очень миленьких существ, которые населяют мир FF9. Раса эта называется Муглы. Они очень любят общаться посредством почты и постоянно по ходу игры просят передать почту. Когда вы доставите все письма, посетите новый мини-театр Руби в Александрии. Там будет очень интересный момент.



После всех титров появляется надпись The End. Если на этом экране набрать определенную комбинацию кнопок, то можно будет поиграть в Black Jack. Код следующий: R2, L1, R2, R2, ↑, X, →, ●, ↓, ▲, L2, R1, R2, L1, ■, START.



**ЧТО ОСТАЛОСЬ ЗА КАДРОМ** или **У НАС НЕ ПОЛУЧИЛОСЬ**  
При доскональном прохождении игры так и остались непонятны и скрыты пеленой тайны следующие вещи:  
— на «Хильда Гарде 3» есть небольшая дверца, которую так и не удалось открыть;  
— были разговоры о существовании Ultima Weapon-а. Даже приводилось его местоположение — скопление айсбергов в северо-западной части карты. Найти этого гада так и не получилось;  
— если на аукционе в Трено, до разрушения Терры, купить Doga Magic Box и Une's Mirror, а потом слетать в Деревню Темных Магов и запустить музыку на граммофоне в гостинице, то вы услышите саундтрек из FF III;  
— на третьем диске можно узнать настоящее имя Даджер. Для этого надо сделать много вещей, но вначале поговорить с Lapsu. Так вот, как ни пытались, она постоянно убегала.

**C.J.C. @moogmail.ru & Fire Fox**

Выражаем благодарность: Lord Hanta, Александру Ножкину и всем, кто каким-либо образом способствовал написанию данного труда. Спасибо!  
P.S. Если вы думаете, что это все секреты и квесты в игре, то вы заблуждаетесь. Точно существует второй квест с муглами «купо!». Может, еще что-то. Надеемся, что к следующему номеру нам удастся заполучить полосу под продолжение. И тогда грянут новые подробности из мира Final Fantasy IX.







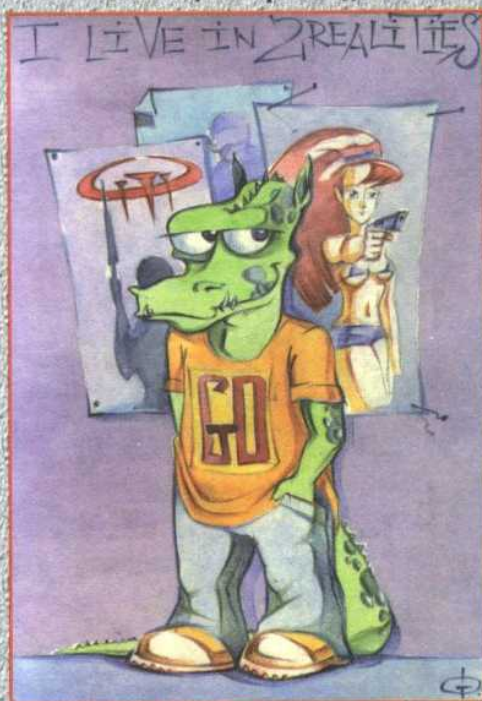
Злыднев Владимир, г.Москва



Sudrome, г.Петрозаводск



Сигитков Дмитрий, г.Провино Моск.обл.



Лера, г.Одесса

**КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ**



**FINAL FANTASY VIII**  
(PlayStation)



**FINAL FANTASY VII**  
(PlayStation)



**FINAL FANTASY VI**  
(Super Famicom, SNES)



**FINAL FANTASY V**  
(Super Famicom, SNES)



**FINAL FANTASY IV**  
(Super Famicom, SNES)



**FINAL FANTASY III**  
(Famicom, NES)



**FINAL FANTASY II**  
(Famicom, NES)



**FINAL FANTASY I**  
(Famicom, NES)





# ВЕЛИКИЙ ДРАКОН

## astalaViSta 2

# QUAKE

## АКАДЕМИЯ



### И вновь приветствую тебя, курсант, в нашей Quake-Академии!

Я надеюсь, ты с пользой для нашего общего дела провел свое свободное время с момента нашей последней встречи, уделив достаточное внимание самоподготовке. К моменту сегодняшнего утреннего построения в стенах нашей Quake-Академии ты уже должен точно и детально представлять себе все особенности природного ландшафта планеты Строгос, разбираться в назначении военных и гражданских строений и секретах строгосовских баз. Кроме этого, ты уже, разумеется, в совершенстве знаешь общее устройство, назначение и боевые свойства всех артефактов в Quake. Это ведь так и есть, курсант?

Если же ты, курсант, еще не понял, зачем я здесь перед тобой сейчас распинаюсь, то поясню. Специально для тех, кто на БТР'е. Я сейчас даю тебе дополнительную возможность и время еще раз мысленно пробежаться по пройденному материалу, освежить уже имеющиеся знания, чтобы новая порция науки, которую мы для тебя приготовили на сегодня, плотно и органично соединилась с уже усвоенным тобой материалом.

А насчет БТР'а, если ты опять-таки не понял... Была раньше на вооружении такая бронированная машина, перевозила пехотинцев не только внутри, но и на броне. И командир, давая последнюю вводную перед заданием, когда бойцы уже устроились на броне ревушего БТР'а и из-за шума работающего двигателя ни хрена не слышали, был вынужден, повысив голос и четко выговаривая слова, как для тугодумов, еще раз повторять свои Ц.У. Персонально для тех, кто на БТР'е.

Так. Поговорили и хватит. Пора за дело! Сегодня тебе, курсант, будет прочитан третий лекционный курс — «Матчасть вооружения».

### Курс третий.

**Материальная часть вооружения и огневая подготовка или «Из чего мы стреляем»**

В этом курсе ты изучишь: Бластер; Шотган; Двустольный шотган; Десантный автомат; Шестистольный пулемет; Ручные гранаты; Катапульту для гранат; Ракетницу; ГиперБластер; Рейлган; BFG 10K.

Как ты уже понял, курсант, сегодняшнее наше занятие будет полностью посвящено всем встречающимся в



Quake видам оружия, их правильному применению и обслуживанию. К этому разделу, курсант, ты должен отнестись с должным вниманием, даже если у тебя уже есть некоторый опыт «писишной» кваки. Потому что наиболее существенные изменения, по сравнению с PC, претерпели именно тактико-технические характеристики вооружения морпеха. Знать ТТХ всех стволов, курсант, ты обязан на зубок. Поскольку в бою, в

зависимости от того, каким оружием хочет «похвастаться» перед тобой противник, ты должен моментально прикинуть, чем тебе его хвастовство может аукнуться, и сразу же принять верное, командирское решение — есть ли смысл вступать в бой на условиях противника или лучше поскорей отступить и подыскать себе что-нибудь более весомое для достойного ответа. А найти верное решение для этих вопросов можно только твердо зная убийную силу каждого ствола, на какой дистанции он наиболее эффективен, чем какой ствол заряжается, как выглядят его боеприпасы (в режиме DeathMatch еще и когда эти боеприпасы появляются вновь).

Итак, курсант, давай приступим к рассмотрению стандартного арсенала десантника согласно ранжиру стволов.

**BLASTER.** Поскольку еще ни один десантник со времен первой высадки на «писюке» не смог в сингле нормально приземлиться на поверхность Строггоса, то и ты, курсант, не тешь себя напрасными надеждами начать выполнение боевой задачи не с разбившейся десантной капсулы и единственного уцелевшего после такого «десантирования» оружия — бластера. А как ты думаешь, к чему тебя готовят в тренировочном DeathMatch-центре, заставляя начинать каждую тренировку именно с одним бластером? Наверну, чай, не дураки сидят, они уж точно знают, какие у нас десантные капсулы и что тебя из-за этого ждет. Так что будь готов, курсант!

Итак, на уровне ты, курсант, появляешься именно с бластером в руках. У него бесконечный боезапас, так что стреляй не хочу. Но в основном, бывает, что как раз именно «не хочу», поскольку скорострельность этой пузатой пукалки не велика, заряд летит очень медленно, а ущерб наносимый одним попаданием всего лишь 8%. Теперь прикинь, сколько же тебе придется ковыряться

бластером со «сто процентным» супостатом, и ты поймешь, насколько «рационально» использование этой пукалки. Впрочем, курсант, у нас на вооружении, если хорошенько вспомнить, всегда было такое чудо-оружие, которому в армии присваивалось гордое и исчерпывающее прозвище: «Только Застрелиться». Когда-то в районах боевых действий так называли ПМ, сейчас этим прозвищем по праву обладает наш пузатый друг.





Правильное применение бластера в сингле — освещение темных углов и стрельба по переключателям и различным секретам. Да и это делается исключительно ради экономии боеприпасов для более серьезных видов оружия. В DeathMatch же бластер использовать просто глупо, хотя здесь, в тренировочном центре, бластер имеет одну интересную особенность — он снимает с противника пункты здоровья сразу, минуя броню. Но это курьезное свойство полезности бластеру не прибавляет, 8 процентов причиняемого ущерба они и есть 8 процентов.

**SHOTGUN.** Помповый дробовик, конечно, предпочтительней бластера, но не намного. Стреляет дробовик, ясное дело, дробью и снимает один заряд при идеально-точном попадании всех дробин в цель — 30%. Это в чисто теоретическом случае, обычно врагу достается много-много меньше. У этой берданки довольно приличная кучность боя на больших расстояниях, но малая мощность заряда все равно сводит ее применение на нет. Патроны для шотгана (shells) находятся в коробках с желтоватым верхом — это отсвечивают латунные торцы с капсулем. Взяв одну коробку, ты получишь 20 зарядов.

В сингле шотган ты можешь найти прямо на первом уровне Strogg Outpost, еще до встречи с врагами и несколько начальных уровней он будет твоим лучшим спутником, курсант. Так что в сингле ты настроеляешься из него вволю. В учебно-тренировочном центре DeathMatch особенного смысла от этой берданки нет, хотя она и встречается на четырех картах: Aquaplex, Mainframe, Hydrophobia, The Forge. В режиме многопользовательской игры подобранный шотган или патроны для него появятся вновь ровно через 30 сек после того, как их забрали на том же самом месте.

**MACHINEGUN.** Десантный автомат сконструирован из сверхлегких славов. Это, курсант, крайне удобно при ношении, после первого марш-броска с полной выкладкой ты это сможешь оценить сам. Но, с другой стороны, из-за малого веса автомата в бою при стрельбе длинными очередями он быстро теряет кучность боя, его начинает водить, и пули перестают ложиться по перекрестию прицела. Плюс ко всему, курсант, убойная сила автомата явно слабовата. Одна пуля при попадании снимет всего лишь 8%. Из всего вышеизложенного следует вывод — по полезности автоматик находится едва ли выше одноствольной берданки. Пытаться всерьез им кого-то вздрючить — задача не из легких. Боеприпасы (bullets) содержатся в плоских высоких

желтовато-зеленых цинках, в каждом по 100 штук. В сингле, курсант, автомат встречается уже на третьем уровне — Installation, поэтому на начальных уровнях тебе придется им много поработать, пока ты не наполнишь свой арсенал чем-нибудь посуше. В учебном центре DeathMatch автомат есть на многих тренировочных уровнях — Aquaplex, Mainframe, Hydrophobia, Toxic Vats, The Forge, Badlands. Подобранный автомат, как и патроны для него, появляются вновь через 30 секунд на том же самом месте.

**SUPER SHOTGUN.** Двустволка, курсант — это уже весьма серьезное оружие. Заряд из обоих стволов может снять до 80% за раз, что на фоне уже рассмотренных нами образцов оружия весьма и весьма неплохо.

Плюс ко всему, курсант, мощный дуплет в упор может еще и отбросить противника на пару шагов назад, отчего враг несколько теряет ориентацию. Если грамотно использовать эти особенности двустволки, с ее помощью можно расправиться практически с любым противником, потому что той секунды, что противник приходит в себя после твоего дуплета, вполне хватает, чтобы успеть перезарядиться и добавить добру-молодцу новую порцию дробы. Особенно хороша двустволка на ближних дистанциях и почти неприменима на средних и дальних. Чем дальше от тебя противник, тем большим веером разлетится дробь и тем меньше ее достигнет цели. Заряжают супер-шотган тем же патроном, что и обычный шотган. Только надо помнить, что двустволка за выстрел использует, само собой разумеется, два заряда, поэтому твой боезапас, курсант, будет расходоваться соответственно в два раза быстрее.

Несмотря на довольно внушительную убойную силу, двустволку можно найти уже на втором уровне сингла — Outer Base. Правда сначала, когда у тебя, курсант, в запасе будет не так много патронов, а враги встречаются довольно слабые, особенной пользы от прожорливой и мощной двустволки ожидать не стоит. Она очень пригодится немного позже, а на первых уровнях сингла лучше предпочтение отдавать одноствольной берданке. В режиме DeathMatch познакомиться с супер шотганом можно почти на всех учебно-тренировочных картах, кроме Colosseum, Quickfire, Toxic Vats и Badlands.

**CHAINGUN.** Шестиствольный пулемет — одно из наиболее мощных видов оружия в Quake. Если ты, курсант, хочешь применять пулемет максимально эффективно, тебе надо запомнить его главную особен-





ность — после нажатия на гашетку стволы до полной скорострельности будут раскручиваться примерно секунду. А секунда по квак-меркам совсем не мало, особенно в DeathMatch. Когда же стволы пулемета раскрутились на всю катушку, он выкашивает врага в считанные секунды. Только целиться из пулемета надо как можно точнее — боезапас при полной скорострельности вылетает в мгновение ока. После окончания стрельбы стволы те же несколько мгновений будут по инерции вращаться вхолостую. До полной остановки стволов ты не сможешь ни начать стрелять заново, ни переключиться на какое-нибудь другое оружие. Отсюда, курсант, вывод — из пулемета кончать врага надо «за один присест», безо всяких остановок. Также будет хорошо, если ты, курсант, вырабатываешь в себе грамотную привычку начинать стрелять из пулемета ДО того, как ты войдешь в помещение, где может находиться противник. Приучив себя к этому нехитрому приему, ты всегда будешь появляться перед врагом, когда стволы пулемета вращаются с максимальной скоростью. В таком случае враг не будет успевать сказать даже «ой, мамочка!» Конечно, постоянно используя этот прием, ты будешь тратить больше патронов, поскольку начинать стрелять тебе придется еще не видя противника. Но не надо этого бояться, курсант. Пусть лучше ты два раза дашь очередь в холостую или даже окучишь пустую комнату, чем умрешь, так и не успев как следует раскрутить стволы пулемета. Пулемет использует тот же универсальный патрон, что и автомат. В режиме одиночной игры пулемет тебе, курсант, встретится только на первом уровне второй миссии — Detention Area. Запомни, шестиствольник лучшее лекарство от строгосовских болезней под названием Танк и Гладиатор. Оба эти урода хорошо бронированы и имеют на вооружении мощные пушки, поэтому способны существенно попортить тебе жизнь, если ты, конечно, не вооружен пулеметом. Дело в том, что пока враги получают свою порцию свинца, они не могут ничего сделать в ответ. Но если шотган или ракет-лаунчер делают существенные паузы в «разговоре» для перезарядки (куда строгги имеют дурную привычку вставлять свои ответные «реплики»), то пулемет «тараторит» без умолку, не давая врагу привести контраргументы. Это, как ты, курсант, понял, примочка исключительно сингла, в режиме DeathMatch она совершенно не работает. В учебном центре DeathMatch пулемет есть следующих картах — Cold Storage, Warehouse, Captivity, The Forge и Badlands.

**HAND GRENADE.** Ручная граната, курсант, при прямом попадании отнимает у врага 120% здоровья за раз. После того, как ты инициировал запал, и перед тем, как граната взорвется, внутри нее пять раз щелкает замедлитель, затем заряд детонирует. Дальность броска гранаты, курсант, можно варьировать. Она зависит от того, как долго перед броском ты продержишь тикающую гранату в руках. Бросишь сразу — она полетит на пол недалеко от тебя, немного там пощелкает и лишь затем взорвется. Если же продержишь взведенную гранату долго — она взорвется еще в полете, а от такого взрыва увернуться противнику практически невозможно. Единственно, курсант, бегая со взведенной гранатой в руках, надо помнить, если передержать гранату и она взорвется прямо у тебя в руках, то твоё здоровье уменьшится на 46%.

В сингле первые ручные гранаты появятся на уровне Detention Area, но вряд ли тебе, курсант, придется их часто использовать. Если только с патронами станет совсем уж туго. Не очень это удобное оружие, особенно для новобранца. В учебно-тренировочном центре DeathMatch реальной пользы от ручных гранат нет, особенно на PSX. Нужны они здесь, в основном, только как боезапас к более серьезному оружию — катапульте. Разложены они на всех картах, кроме Colosseum, Quickfire и Toxic Vats. Вновь гранаты появляются ровно через 30 секунд после того, как их подобрали.

**GRENADE LAUNCHER.** С помощью этой автоматической катапульты, курсант, можно закидывать гранаты гораздо дальше, чем просто голыми руками. Взрываются катапультированные гранаты либо от прямого столкновения с противником, либо через пару секунд, после того как упадут на землю. Снимают они с противника те же 120%, что и гранаты, брошенные вручную. Очень важно помнить, что сдетонировавшая граната, независимо от того, была ли она брошена руками или запущена из катапульты, обладает взрывной волной. Это значит, для того, чтобы враг стал чукчей-сапером, ему вовсе не требуется наступать на саму гранату, достаточно просто в момент взрыва быть неподалеку.





Поэтому гранаты хороши для «окучивания» ими противника сверху или минирования путей его передвижения. Также гранаты очень эффективны для прикрытия своего отступления, когда отходя, ты раскидываешь их за собой. Вряд ли найдется преследователь, желающий прыгать с одного взрыва на другой. Кстати, отступая, курсант, вовсе не обязательно кидать гранаты назад, можно бросать их прямо себе под ноги, ты-то пробежать по ним тикающим успеешь, а вот наступающему тебя противнику достанется самое вкусное.

Еще один хитрый и зачастую неожиданный для противника прием — закинуть гранату наверх к ничего не подозревающей вражине. Если подпрыгнуть одновременно с выстрелом, граната полетит намного выше и окажется там, куда раньше никогда бы не долетела. То-то враг удивится! В сингле катапульта весьма ходовое оружие, курсант. Бывает весьма разумным перед тем, как войти в подозрительно поскрипывающее, лязгающее и вздыхающее помещение, сначала накидать гранат, чтобы притаившимся там строггам лязгалось и вздыхалось веселее. Можно посыпать врагов гранатками сверху, с какого-нибудь парашюта или балкона или, как в учебно-тренировочном лагере, прикрывать ими свое поспешное отступление. В общем полезная штука, эта катапульта. Заряжается катапульта обычными ручными гранатами, по 10 штук за комплект «с пола». В режиме DeathMatch потребовать применение катапульты можно на следующих учебно-тренировочных картах: Cold Storage, Aquarplex, Mainframe, Quickfire, Captivity, The Shaft и The Forge.



**ROCKET LAUNCHER.** Вот здесь, курсант, особое внимание. Как ты помнишь, артиллерия — бог войны, поэтому отнесись к богам со всей почтительностью, на которую способен. По мнению многих бывалых десантников, ракет-лаунчер — лучшее оружие в игре. Стреляет он разрывным боеприпасом, отнимаю-

щим от 100 до 120%, и, что главное, дающим взрывную волну. Помнишь, я говорил тебе про чукчу-сапера, которому вовсе не обязательно было наступать на саму гранату? Так вот с ракетницей та же история, что и с гранатами. Стреляя из ракетницы, совершенно необязательно попадать непосредственно в противника, достаточно класть ракеты поблизости, остальное за тебя сделает мощная взрывная волна. Из этого следуют несколько правил, обязательных к исполнению каждым квакером, взявшимся за ракет-лаунчер.

**Правило первое.** Всегда стреляй не в самого врага, курсант, а ему под ноги. Дело в том, что от прямо летящей ракеты уклониться — раз плюнуть, достаточно, нажав стрейф, отойти на шаг вправо или влево. Ракета пройдет мимо и взорвется где-нибудь вдалеке у стены, не достав супостата даже осколками. А вот избежать поражения взрывной волной от ракеты, взорвавшейся прямо под ногами, невозможно, хочешь не хочешь, а проценты пойдут на убыль. Это золотое правило — «стрельба под ноги» — очень требовательно к выбранному тобой управлению, курсант. С «тракторным» джойстиком, поднимая-опуская голову шифтами, невозможно все время держать в прицеле ракет-лаунчера ноги противника. Противник будет этими самыми ножками постоянно и очень шустро перебираться, поскольку обычно все враги имеют идиотскую привычку опасаться за проценты своего здоровья. С аналоговым джойстиком и тем более с мышкой этот прием выполняется элементарно.

**Правило второе.** Стреляй из ракетницы в стены и ящики рядом с врагом, делая ставку опять-таки на взрывную волну. Например, на Warehouse в узком Г-образном коридоре, где лежит катапульта или гипербластер, прямо за поворотом притаился противник с супер-шотганом в потных руках и надеждой в грязной душонке всадить тебе в упор ду-плет. Ты его не видишь, но выпустив пару ракет в стену за углом, поймешь — для того, чтобы валить оппонента тебе вовсе не обязательно лицезреть его гнусную рожу. Кстати заметить, что твой вероятный про-







тивник неплохо знает матчасть шотгана, раз собирается стрелять из него в упор, да еще пытается своей засадой создать себе для этого самые благоприятные условия. Так что и ты метился на ус. В режиме DeathMatch бывает крайне полезно анализировать действия противника и перенимать у него все самое лучшее.

**Правило третье.** Стреляя по врагу, курсант, всегда бей с упреждением. Делать это надо потому, что ракете в Quake, после нажатия на гашетку ракет-лаунчера, требуется еще некоторое время, чтобы долететь до цели, а за этот период эта цель самым подлым образом уходит с того места, куда ты метился, нажимая пуск. Так что, курсант, целясь всегда немного впереди противника, и тогда твоей ракеты ему не миновать. Например, если оппонент, отступая от тебя, забежал за ящики, чтобы его достать, бежать за ним туда вовсе необязательно. Просто выстрели пару-тройку раз в ту сторону, откуда он должен появиться, и, в девяти случаях из десяти, он неминуемо встретится на выходе с твоей ракеткой. Мало у кого хватает ума возвращаться тем же путем, которым вошел. И последнее, **четвертое правило**, но не менее важное, курсант, чем предыдущие. Старайся не пользоваться ракетницей в ближнем бою, поскольку взрывная волна от твоих же выстрелов будет нещадно коцать и самого тебя. Особенно плачевные последствия неосторожного обращения с ракетницей будут, когда у тебя на руках квад. Если ты, курсант, внимательно и осмысленно разберешься с этими нехитрыми правилами пользования ракет-лаунчером, то гарантирую, что возмущенные вопли недовольных врагов и их бесконечные глупые вопросы «а как это ты?» станут тебе лучшей наградой за их соблюдение.

В учебном центре DeathMatch ракетница есть практически на всех тренировочных картах, за исключением всего лишь двух — Aquarplex и Captivity. Это ли не лучшее подтверждение словам, сказанным выше?

**HYPER BLASER.** В отличие от своего младшего собрата — пузатого пистолетика, гипербластер чрезвычайно опасное оружие, особенно на PlayStation. Дело в том, курсант, что один его заряд отнимает 20% здоровья, а короткая очередь из пяти трассеров, при ус-

ловии их точного попадания, убедит отбросить коньки абсолютно любого. От гипербластера не спасает никакая броня, его заряды сразу снимают пункты здоровья, не делая совершенно никакой поправки на надетые на противника бронезилеты. Если вдобавок к гипербластеру ты подхватил квад, то каждое попадание будет снимать по 80(!) пунктов здоровья. Сколько в таком случае может снять даже короткая очередь — представить жутко. Пользуясь этим оружием, курсант, надо помнить, что, как и в случае с пулеметом, после прекращения стрельбы стволы гипербластера еще некоторое время до остановки будут вращаться вхолостую, не позволяя начать стрельбу заново или выбрать другое оружие. Питается гипербластер от энергетических ячеек (cells), которые находятся в небольших ярко-зеленых контейнерах, имеющих треугольное сечение. В каждом контейнере содержится по 100 энергетических ячеек, в DeathMatch появляются они каждые 30 секунд.

В учебно-тренировочном центре гипербластер доступен на следующих уровнях: Cold Storage, Warehouse, Mainframe, Quickfire, The Shaft, Hydrophobia, Toxic Vats, The Forge и Badlands.

**RAILGUN.** Стреляет рейлган (в простонародье — рельса), сверхтяжелым урановым зарядом, снимающим ровно 100% здоровья. Каждый выстрел из рельсы способен пробить насквозь любого, причем вылетев с другой стороны этого счастливирика, заряд нисколько не теряет своей убойной силы и способен также прошить всех остальных, кто еще окажется на его пути.





Это снайперское оружие, практически недоступное трактористам, так как требует исключительной точности в наводке. Однако опыт не затухающих ни на минуту редакционных батальонов показывает, что рельса на удивление популярна даже в трактористских дуэлях. Дело в том, что с цифровым джойстиком без определенной подготовки достаточно трудно стрелять на бегу (ты-то, курсант, должен освоить этот прием в первую очередь или уже освоил?), поэтому многие, чтобы прицелиться, останавливаются на месте, а для пушек надежности пускают корни. При таком раскладе попасть из рельсы в подобное дерево может даже любой трактор. Поэтому не стоит списывать рельсу со счетов, даже имея дело с упертым трактористом. Уж больно заманчиво убить врага одним выстрелом.

В сингле чудо-оружие рейлган первый раз встречается на уровне Pumping Station 1, после чего, курсант, у всех малоподвижных строителей должна начаться просто не жизнь, а малина, ведь к тому времени ты уже великолепно оттренировал руку и глаз на своих бедных спарринг-партнерах в учебном DeathMatch центре, ведь так?

Заряжается рейлган урановыми зарядами (slugs), расположенными по 20 штук в свинцовых контейнерах, для подавления избыточной радиации. В многопользовательской игре контейнеры появляются вновь через 30 секунд, после того как их подобрали.

В режиме DeathMatch рельса находится на следующих учебно-тренировочных уровнях: Warehouse, Colosseum, Mainframe, Captivity, The Shaft, Hydrophobia, The Forge и Badlands.

**BFG 10K.** О-о-очень внушительная, как по своим размерам, так и по причиняемому ущербу, пушка. Нет, даже так — ПУШКА. BFG, курсант, заслуженно считается оружием массового поражения.



Некоторые ветераны может быть помнят ее предшественницу BFG 9000 по легендарным сражениям в Doom... Эх, молодость, молодость.

Но вернемся к нашей красавице — BFG. Питается это чудовище от того же боезапаса, что и гипербластер, только на один выстрел расходуется сразу 50(!) энергетических ячеек. Гипербластер, как ты уже понял, курсант — оружие чрезвычайно мощное, но на выстрел он расходует всего лишь одну энергетическую ячейку, так что теперь прикидывай сам, что же это на самом деле за чудовище — BFG. Ведь не зря, по старой армейской легенде, BFG расшифровывается, как Big Fu\*king Gun. Говорят, именно такого мнения о ней бывает размазанный по стенке враг. Правильно применять это оружие — целое искусство, курсант. Для этого надо хорошо себе пред-

ставлять факторы его поражения. Поскольку факторов этих несколько, перечислим их по порядку.

Итак, первое — это прямое попадание плазменного шара, оно снимает до 400% (!) и обладает взрывной волной, как и выстрел ракетницы. Далее, пока шар летит, он прожигает противника своими лучами, и чем дольше он летит, тем больший ущерб вражескому здоровью наносится лучами. И наконец, самая интересная особенность выстрела из BFG — эффект детонации.

Необходимым условием этого эффекта является наличие трех объектов (сдетонировавшего шара, автора выстрела и жертвы), причем каждый из них должен находиться в зоне прямой видимости двух других. Немного сложновато, курсант? А что ты хотел, война это ведь тоже наука!

Ладно, попробую немного разяснить. Для тех, кто на БТР'е. Врага будет рвать, как поролоновую крысу тогда, когда между тобой, взорвавшимся шаром и потенциальным потерпевшим можно построить треугольник, используя вас троих, как его вершины (геометрию в школе любил, курсант?). Но и это еще не все, курсант. Главное условие эффекта детонации, это чтобы никакие колонны-ящики не пересекали стороны этого условного треугольника, т.е. чтобы каждое из перечисленных мною действующих лиц полностью, без препятствий, видело два других. Только в этом случае у тебя с врагом будет полная любовь и взаимопонимание.

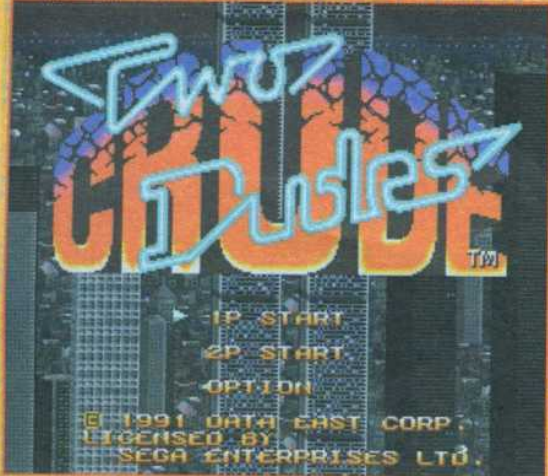
Итак, курсант, мы с тобой подробно рассмотрели весь арсенал десантника в Quake. Теперь давай определим основные направления твоей самостоятельной работы. В первую очередь, тебе, курсант, необходимо точно и четко себе представлять, какое оружие как выглядит, каким боеприпасом какое заряжается и как, в свою очередь, выглядит этот боеприпас. Это первое. Второе. Ты должен разобраться с факторами поражения каждого ствола и уметь их грамотно и своевременно применять. И третье направление, более-менее творческое. Постарайся самостоятельно поискать сильные-слабые стороны каждой пушки и немного попросчитывать, исходя из своих выводов, наиболее приемлемые тактики поведения в различных боевых ситуациях. Если же изложенные тобой на бумаге мысли не потеряли стройности и логичности, можешь смело посылать выполненное домашнее задание к нам в Quake-Академию на адрес Великого D. Этим, как я уже говорил по завершению первого курса, ты наберешь дополнительные баллы на выпускных экзаменах.

На этом третий курс нашей Quake-Академии закончен. Все свободны до следующего курса, который будет называться «Тактико-специальная подготовка», где будет рассмотрен комплекс действий, предшествующих прямому вооруженному столкновению и фактически предопределяющих исход поединка.

Спасибо за присланные письма с вопросами, советами и рекомендациями по Quake Михаилу Шабловскому, Квак-отряду (г.Боровичи), Owl (г.Десногорск), Rod (г.Луга).

## ТРЫН, ANUBIS & BLOODLY EXTRACTOR





**УПРАВЛЕНИЕ:**  
**A** — взять что-нибудь; **B** — удар; **C** — прыжок;  
**↘ + C** — подкат; **↑ + C** — залезть наверх;  
**↑ + A** — схватить то, что наверху.

И снова ближайшее будущее. И опять катастрофа! В 2010 году в Нью-Йорке кто-то нажал не на ту кнопку и произошел атомный взрыв. Город был брошен в хаос. Прошло 20 лет... Нью-Йорк потихонечку начал восстанавливаться, как вдруг в руинах появилась какая-то очень жестокая преступная организация. Она называлась «BIG VALLEY» и имела в своем распоряжении хорошо подготовленных бойцов, вооруженных новым и причудливым оружием. Правительство приняло решение: секретно внедрить в руины двух специально подготовленных бойцов и уничтожить банду. Эти парни за хорошую плату были готовы на все. Они называли себя TWO CRUDE DUDES (на русский язык это переводится примерно так: «Два нетесанных мужлана»). Итак, управляя одним из «мужланов», вы должны пройти по руинам Нью-Йорка, сметая всех и вся на своем пути.



**УРОВЕНЬ 1.**

Разрушенный город оказался заселенным всевозможными радиационными мутантами, которым не понравилось ваше вторжение в их владения. Сначала на вас накинута бородастые длинноволосые мужики. Раскидайте их в стороны мощными ударами (кнопка B) или, что еще эффективнее, схватите первого бегущего к вам врага (кнопка A) и, как Стенька Разин княжну, швырните его в набегающую толпу. Можно также хватать всевозможные предметы (бочки, камни, какие-то шпалы и даже ржавые машины) и бросать их во врагов. А если вы играете вдвоем, то можете кинуть своего напарника, причем без ущерба для его здоровья (!). Дядьки в зеленых штанах будут швыряться чем-то острым. Присядьте, и они промахнутся. Фасады зданий, загородивших вам дорогу, раздолбите в пух и прах. Горбатые карлики, хоть и выглядят безобидно, доставят вам немало неприятных моментов. Они попытаются прыгнуть вам на грудь, перегрызть горло. Отбивайте их в тот момент, когда они на вас напрыгивают, а если все-таки карлик присосался, жмите часто на удар. Будьте осторожны — в такие моменты враги, воспользовавшись вашей неподвижностью, попытаются отправить вас к праотцам. И не пытайтесь ударить мигающих противников, им вы не навредите, а вот ва-

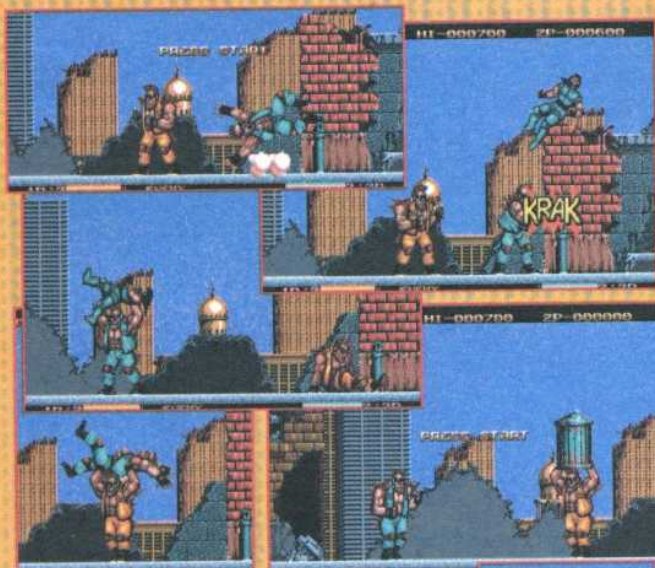
ша полоска жизненной энергии укоротится. Встретившегося вам на пути огнемечника в несоразмерном асбестовом скафандре хрястните несколько раз о землю. Из полуразрушенных зданий на вас будут выпрыгивать какие-то сутулые личности, полагающие, что они — ниндзя. Раскидайте их по сторонам, чтоб не мучались. В конце уровня, забравшись на обломок кирпичной стены, вас ожидает босс — крутой мужик в зеленом трико. Он будет хлестать вас кнутом, похожим на змею, хотя нет, это и есть змея! Причем живая! Подскачите к стене и сокрушите ее. Босс свалится вместе со змеей, подойдите к нему в момент приземления, схватите и швырните на землю. Потом дождитесь, когда он прыгнет, и повторите вышеизложенные действия. Так и продолжайте действовать до полной победы. Но хочу вас предупредить: в один прекрасный момент змея свалится с мужичка и начнет вас атаковать самостоятельно. Кидайте в нее ее же хозяином, и она вас не достанет.

После каждого уровня вас ожидает автомат по продаже напитков, повышающий жизненные силы. Так как денег вы еще не заработали, то просто постучите по нему. Подбирайте выпавшие банки, подкрепляйтесь, но не мешкайте: у вас всего 30 секунд.

**УРОВЕНЬ 2.**

В этом уровне вы продолжите свой опустошительный рейд по развалинам. К врагам, знакомым вам по первому уровню, присоединились собаки и толстяки в жилетах. Собаки как собаки попытаются вцепиться в вас зубами. Лучший способ обороны — присесть и отбиваться или кинуть в них чем-нибудь. Толстяки проблем не представляют, главное их вовремя схватить или стукнуть. Мутанта, похожего на броненосца, вставшего на задние лапы и способного сворачиваться в смертоносный клубок, гасите следующим образом. Залезьте на кусок плиты, расположенной в центре экрана и ждите. Зверь, показавшись взад и вперед, выдохнется и остановится. В этот момент спрыгивайте, наносите удар и опять залезайте на плиту. Замедление скорости клубка — признак его скорой остановки. Летящие платформы, нагруженные врагами, лучше сразу же схватить (прыжок и ВВЕРХ + A), а не то, улетев за пределы экрана, они вернуться с новой порцией бандитов.





Босс уровня — длинный худой панк, руки которого мутировали в две сабли. Он будет высекать искры, ударяя саблями о землю. Попробуйте подобраться к нему сзади. Для этого, если босс находится внизу, залезьте на плиту, зайдите к нему в тыл, прыгните — и он ваш. Если же панк запрыгнул наверх, то проделайте вышеуказанные действия в обратном порядке (спрыгните, зайдите в тыл, запрыгните и так далее).

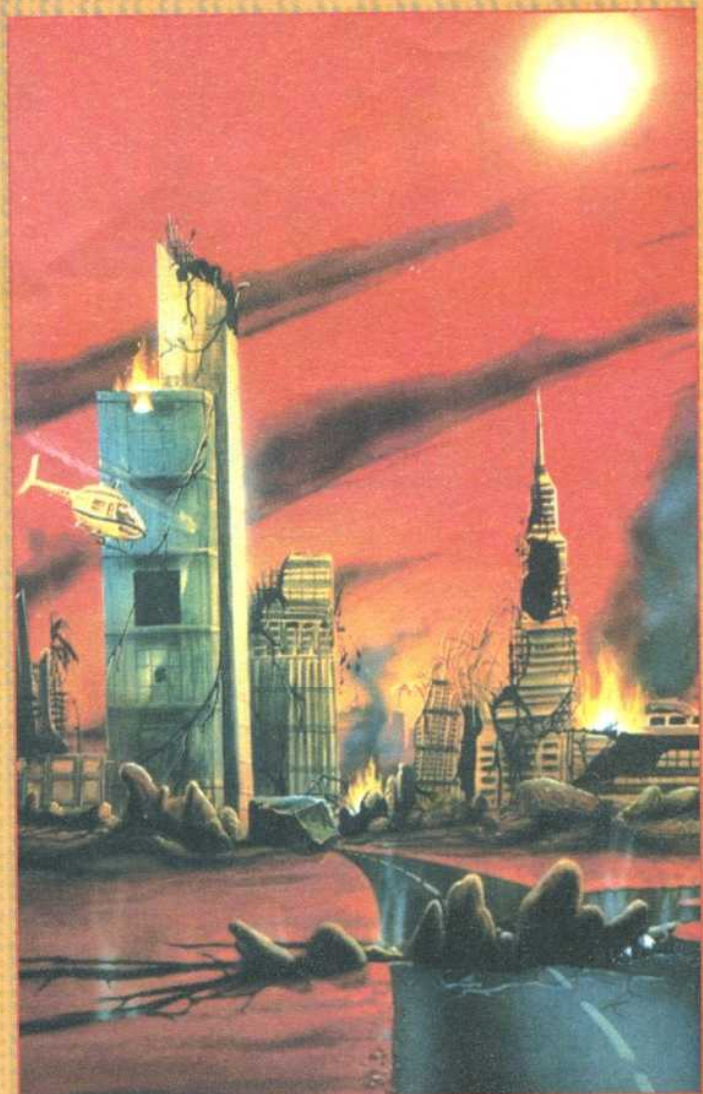
**УРОВЕНЬ 3.**

И вот вы добрались до остатков какого-то здания. Опасайтесь мужичков, карабкающихся по стене. Они будут швырять в вас чем-то ядовитым. Другие мужички, сидящие на уступе стены, преграждающей вам путь, забросают вас гранатами. Осторожно разбивайте препятствующие вам стены, а то можно пострадать от взрыва.

Загасив мимоходом какого-то дяденьку в красных штанах с ружьем, вы встретитесь с боссом уровня. Босс — клыкастый и однорогий бычара — начнет бодать вас своими рогами и подбрасывать вверх, предварительно поддев клыками. Для победы над ним придется проявить чудеса ловкости и изворотливости. Подойдите к нему поближе, монстр прыгнет, хватайте его в полете и швыряйте на землю. Затем сразу же идите к нему и ждите следующего прыжка. Если не успели, то на своей шкуре испытаете остроту его рогов.

**УРОВЕНЬ 4.**

Что это летит? Похоже, снег. Радиоактивный, наверное. Так и облысеть не долго. Проходя по заснеженным улицам, не скупясь раздавайте оплеухи направо и налево, но только пока не повстречаете мускулистого парнишку с искусственной рукой, способной выдвигаться. Главное схватить его, а дальше все будет как по маслу, то есть как по снегу, зима все-таки. Итак, вы его схватили. Теперь подойдите к краю наклонной плиты. Это примерно где-то посередине экрана. Нашли? Там наверху светофор еще стоит. Теперь бросьте паренька на склон, подождите, когда он к вам съедет, опять схватите и бросьте. Продолжайте в том же духе устраивать ему катание с гор без санок, пока он не загнется. Потом на вас накинется старичок, похожий на Санта-

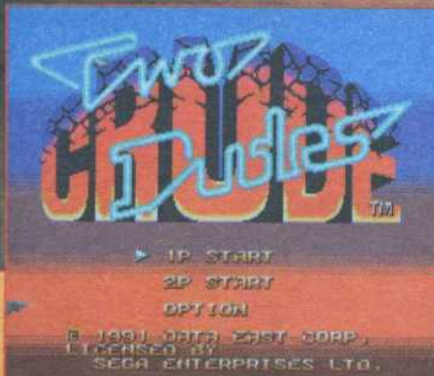


Клауса, только в синем тулупе. Отправить дедушку туда, где его давно ждут — на кладбище, особого труда не составит.

Танки, наезжающие на вас, руками бить очень долго, трудно и, наверное, больно. Лучше попробовать закидать хотя бы один танк мусором, валяющимся вокруг, а если кидать нечего, то попытайтесь схватить его и бросить. Чтобы танк схватить, нужно присесть и часто жать кнопку А. А вот и босс — каратист в черном кимоно. Запрыгните на плиту, затем прыгните — тупой мужик будет повторять ваши действия. Когда приблизится на расстояние удара, бейте и снова прыгайте. Убив его, не обольщайтесь: он очухается, но уже в виде когтистого монстра с седой львиной гривой. Он будет тыкать вас с разбега когтистой лапой. Идите ему навстречу и, в момент замаха лапы, проводите удар. Точнее рассчитывайте свои движения, так как пока босс мигает, он неуязвим.

**УРОВЕНЬ 5.**

Попав на полуразрушенный завод, отбейте нападение огнемечиков, а также атаку босса четвертого уровня. Правда, здесь он в монстра не трансформируется. Недоделанный какой-то! Увидев люк в полу, спускайтесь вниз



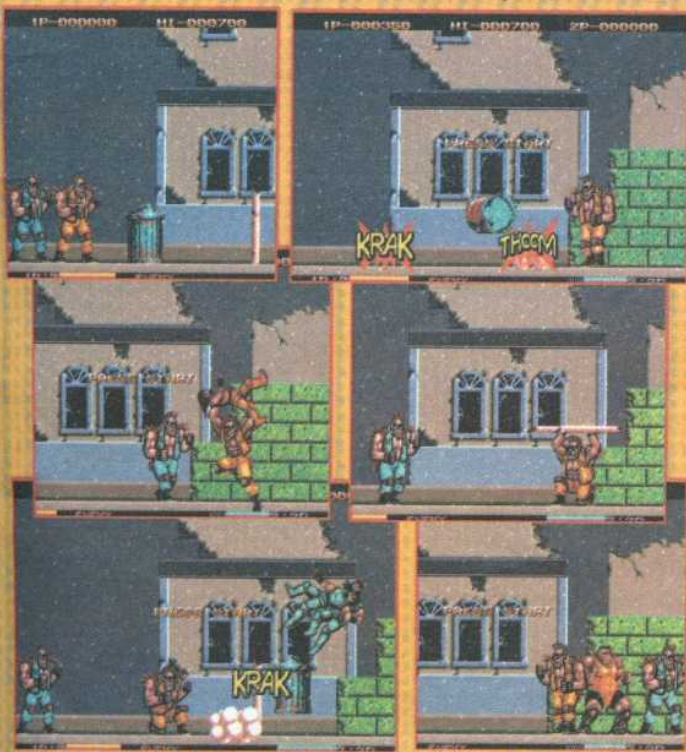
в объятья шустрого мужика в красных штанах. Мужик этот будет все время

запрыгивать наверх, поэтому просто стойте и ждите, когда он окажется над вами. В этот момент хватайте и бросайте. После нескольких ударов окажется, что мужичок не простой, а замаскированный робот (почти Терминатор). К тому же обладающий головой, способной к самостоятельным, хоть и не мыслям, но полетам. Хоть дядька и превратился в робота, повадки остались те же, поэтому стойте внизу, хватайте и кидайте. Не успеете забить одного терминатора, как вам на голову свалится другой. Расправившись с ним, ступайте дальше, не забывая убивать всех встреченных вами на пути. Босс уровня — шестилапый гибрид паука и мухи. Он будет пытаться схватить вас своими жвалами, болтаясь на паутине вниз головой. Не попадайтесь ему на зубок. Если он вас схватит и утянет за собой, то вниз упадет лишь ваш

обглоданный скелет. Уворачивайтесь от его нападков, и через некоторое время он сам свалится. Можно, конечно, сшибить его ударом в прыжке, но велика вероятность попасть ему в лапы. Свалившись, босс будет плевать сгустками ядовитой пены. Присядьте и ждите, когда он к вам приблизится, затем хватайте, швыряйте и опять сидите.

**УРОВЕНЬ 6.** Внутри гигантской лаборатории на вас с новыми силами накинется старые противники. Поднимаясь на лифте, скидывайте врагов вниз — площадка лифта заканчивается по краям экрана. Проехав до точки назначения и скинув вниз парочку роботов, вы попадете в место производства мутантов, где вам для начала придется сразиться уже с двумя боссами первого уровня. Правда, змей они выпускать не будут, а станут только прыгать вам на голову. Дальше вам предстоит встреча с боссами 3, 4, 5 уровней. Не волнуйтесь! Нападать они будут по одному, а приемы борьбы с ними вы уже знаете.

Когда издохнет последний мутант, сверху на лифте спустится благообразный седой старичок в белом халате и зарыдает над поверженным телом. Так вот чья безумная фантазия породила всех этих чудовищ! Порывав над телом, он в бессильной ярости кинется на вас, размахивая крохотными кулачками. С таким же успехом он мог бы колотить гранитную стену. Успокоив расстроенного профессора несколькими ударами, не расслабляйтесь — профессор-то не умер, а превратился в зеленого шипастого монстра, уже не столь безобидного. Он будет наносить вам удары в прыжке, поэтому, как только он подпрыгнет, отходите, но не очень далеко: босс приземлился примерно на то же место, где вы только что стояли, в этот момент и бейте. Атаки нужно проводить быстро и точно, иначе монстр использует ваш же излюбленный прием — схватит и швырнет о землю. Если к финальной битве вам удалось сохранить хотя бы три жизни, то уничтожить этого монстра особого труда не составит. Если же нет, то можно сделать хитрый ход: нажмите на втором джойстике START и получите в свое распоряжение свежего бойца с полным запасом жизней и продолжений (конечно же, этот прием действует, когда вы играете один). Сдохнув, чудовище претерпит обратное преобразование в профессора. Не бойтесь, он уже не очнется, вы победили окончательно и бесповоротно! Взорвав лабораторию, вы покинете руины Нью-Йорка с мешками денег за спиной. Задание выполнено, вы богаты! THE END.



**3D Excrement,**  
г. Шуя, Ивановская обл.



# SPLATTERHOUSE

Эта игра от NAMCO для своего времени удалась на славу. Отличная графика, неплохие мелодии, нормальное управление, система паролей и вечный Continue. Рик — так зовут парня, которым вы будете проходить эту игру, попал в неприятную, мягко говоря, историю: злодей из преисподней похитил его жену и сына и заточил в Доме Ужасов. Чтобы вы сделали на месте Рика? Конечно, пошли бы в этот дом и вступили в неравную схватку с мутантами, слизняками и прочей нечистью, его населяющую. Ваша цель пройти каждый из шести уровней за определенный промежуток времени. Если вы не успеете пройти уровень за отведенное время, вы не выполните главной задачи — спасти свою жену или сына (в зависимости от уровня). Но тем не менее, право на месть у вас отобрать никто не может — продолжайте прохождение, и вы хотя бы расплатитесь с похитителями за свое семейство.



Внимательно следите за линией жизни, которая пополняется красными шариками (довольно глупый совет, но все же). В левом же углу линия силы, которая пополняется синими шариками. (На некоторое время Рик становится таким качком!). Вверху имеется таймер.

## Первый уровень (первый этаж)

Первый уровень достаточно легок, и его, не напрягаясь, может пройти даже начинающий геймер. На этом уровне скелетов лучше бить сериями, ее им хва-



тает. Взяв бетонную плиту в одной из комнат, лучше выкиньте — у нее слабый удар, да и разобраться с вашими врагами намного легче кулаками. У вас есть выбор: либо взять две жизни (книжечки), либо пройти уровень, чтобы у вас оставалось в запасе три минуты (на таймере), тогда вы попадете в «STAGE X» и



сможете взять две жизни. Я предпочитаю второй вариант. Но, чтобы повернуть это дельце, нужно дня два потренироваться. Перед главным боссом уровня (мутантом) есть длинный коридор, в нем, в основном, одни скелеты. После коридора сам босс, и жена Рика (Дженнифер) будет убита, опо-



# SPLATTERHOUSE PART 3 FAIRLIGHT



здай вы хоть на секунду победить его. Бить босса нужно так: превратитесь в силча, постарайтесь его захватить и применяйте лучшую серию, после сразу же подходите к нему вплотную (пока он валяется на полу) и снова применяйте эту серию. После нескольких серий босс откинет голову и будет высовывать языкообразную руку (отнимает 3-4 жизни). Тактика борьбы такая же.

## Второй уровень (второй этаж)

На этом этапе имеется две жизни и «STAGE X» (в запасе три минуты). Скелеты стали не такими хилыми, к тому же появились новые враги, которые свои удары наносят только тогда, когда вы заняты кем-нибудь другим. Для того чтобы взять обе жизни, зайдите сначала в желтую дверь, а потом, поднявшись в начальную комнату, идите к длинному коридору. В этом коридоре находятся прыгающие руки. От них уходите, встав на самый верх. В одной из комнат вы встретитесь с двумя боссами первого уровня, но здесь они слабее, да и действуют немного по-другому. Вначале раскидайте их в разные стороны, а потом лупите поодиночке. Посмотрев на карту уровня, вы увидите оружие под цифрой 2 «топорик» (посмотрите на коробку



картриджа. Да, да, Рик стоит, держа в руках именно этот топор. С этим топориком бить врагов одно удовольствие! Босс же на этом уровне легок, если знать, как его бить. Когда босс перестанет плевать червяками (а сам босс тоже червяк, только большой и имеет ноги), врубайте силу, после червяк будет смеяться, а вы подходите снизу, захватываете и бьете. Потом босс откинет голову и будет делать подкат, вы либо, стоя близко, непре-



## СОВЕТЫ, СЕКРЕТЫ, СПЕЦПРИЕМЫ, ПАРОЛИ

**START** — пауза, карта уровня

**B** — удар рукой

**C** — прыжок

**C, B** — удар в прыжке

**C+B** — удар ногой вокруг (удар крайне слабый, но при непрерывном применении к вам невозможно подойти. Файерболлы боссов проходят сквозь, можно бить мутантов, делающих вам подкат).

Лучшая серия в захвате: **B, B, ВНИЗ+B**.

**A** — включение силы. При включении силы все удары становятся сильнее, а вместо кругового удара ногой — разряд силы (клевый приемчик).

Подойдя близко, вы можете захватить противника и сделать некоторые приемы (при включении силы):

**B** — встряска (максимум 3 раза)

**B+ВПЕРЕД (НАЗАД)** — сильный бросок

**B+ВНИЗ** — Рик впивается в живот врага

**C+ВНИЗ** — Рик уносит врага выше экрана и приземляет его головой вниз

(без включения силы):

**B** — удар головой (максимум 3 раза)

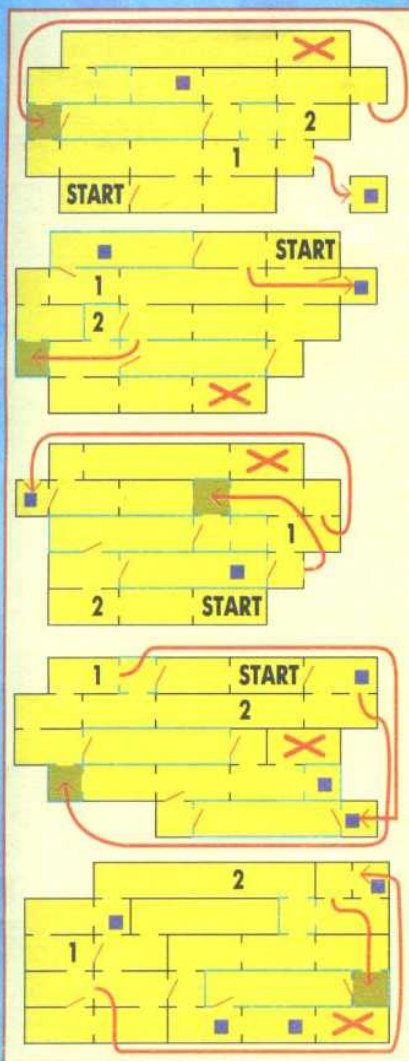
**B+ВПЕРЕД (НАЗАД)** — слабый бросок

**B+ВНИЗ** — долбануть врага об пол.

Пароли игры смотрите в номере 21.

Если нажать **A+B+C+START**, игра сбросится (не нужно тянуться, чтобы нажать RESET).

**Полезный совет:** не включайте силу, когда у вас мало жизней, т.к. если кончится жизнь, то сила исчезнет (совсем другое дело, если жизнь нулевая — терять-то уже нечего).



**ПОЯСНЕНИЯ К ПЛАНУ УРОВНЕЙ**  
**START** — откуда вы начинаете уровень;  
**красный крест** — босс, конечная комната;  
**проходы между комнатами** — двери (они открываются, когда все мутанты в комнатах убиты);  
**красные двери** — двери, которые открываются с одной стороны, а с другой не открываются;  
**двери-телепортаторы** (стрелки начинаются от них и показывают, куда вы телепортируетесь);  
**синие квадраты** — это жизни;  
**цифры** — оружие (разъяснение, какое оружие, дано рядом с планом);  
**комнаты, обведенные синим цветом** — комнаты, где не надо драться;  
**комнаты, темного цвета** — комнаты, где лежит все оружие, потерянное вами на этом уровне.

**ПОДПИСИ К СХЕМАМ**  
**1 уровень** 1 — бетонная плита; 2 — палка.  
**2 уровень** 1 — плита; 2 — топорик.  
**3 уровень** 1 — плита; 2 — палка.  
**4 уровень** 1 — плита; 2 — нож.  
**5 уровень** 1 — плита; 2 — железная труба.



шедшими стульями, лампами, летающими книгами, которые настроены агрессивно и целят попасть прямо в вас. Другая жизнь лежит в комнате, в которую невозможно зайти, только телепортироваться. В одной из комнат есть огромные собаки с жалами вместо хвостов, они кусаются и плюются кислотой. Но их довольно легко убить. Придя к боссу, вы увидите детскую Дэвида. В этой детской злой дух вселился в плюшевого мишку. Вначале просто подойдите, хватайте и бейте босса, он ничего вам не сделает. Но потом из мишки вылезут красные лапы, тогда включайте силу, загоните босса в угол (тогда босс делает подкат) и мочите разрядом силы. Половины силовой энергии хватит, чтобы его побить. Если времени, отведенного на этот уровень, вам не хватило — вы не спасли Дэвида. Но в последующих уровнях у вас еще будет шанс его спасти.



**Четвертый уровень (подвал).**

«STAGE X» — в запасе пять минут. Этот уровень достаточно сложен. Он изобилует большим количеством нечистой силы, к тому же умеющей делать подкаты. В третьей комнате красный шарик (жизнь) спрятан в разлагающихся останках одного из мутантов. Находятся они в правом нижнем углу. В одной из длинных комнат (смотри план) есть очень острый ножик. Головы некоторых мутантов так и летят с плеч. Здорово! Вы не подумайте, что я такой кровожадный, но вот представьте себя на моем месте: мочишь кого-нибудь в углу, а этот гад сзади тебе подкат делает, потом валяешься полчаса в бессильной злобе. Самый спокойный человек удовлетворится тем, что загонит его в угол и отметит хорошо (жалко, что здесь нет BRUTALITY). Вспыльчивый человек этим не удовлетворится. И... о, чудо!

Находит ножик, пару раз ударит: вжик — башка с плеч, еще «вжик» — еще башка с плеч. Кайф!!! Красные руки, вырывающиеся из красных луж, которые вам попадутся в одной из комнат, можно игнорировать: жизнью-то мало отнимается, но можно попытаться и вернуться. На этом уровне появляются пренеприятнейшие существа — привидения. Вначале раскидайте их в разные стороны, а потом, улучив момент, подходите без удара, захватывайте и бейте. Когда вы победили собак в комнате рядом с боссом, если пройти вправо, можно взять красный шарик и, если покопаться в останках мутанта, в правом нижнем углу получить жизнь.



ривно бейте руками, либо мочите разрядами силы (кстати, хороший прием: ударяет всех врагов, находящихся на экране, если они находятся не в прыжке). Не успев пройти уровень за время, данное вначале, вы не спасете Дженнифер — она (кошмар!) превратится в вампира.



**Третий уровень (третий этаж).**

«STAGE X» — в запасе пять минут. С самой первой же комнаты вам попадутся новые враги. Вначале бить их легко, но в последующих комнатах они вам доставят немало неприятностей. Для того чтобы спастись от их подкатов, жмите В+С или В держать и жать С). По плану уровня можно увидеть две длинные комнаты вначале. Идите лучше вправо — там жизнь. Да не пропустите ее, ведь вы в библиотеке с сума-

длинные комнаты вначале. Идите лучше вправо — там жизнь. Да не пропустите ее, ведь вы в библиотеке с сума-

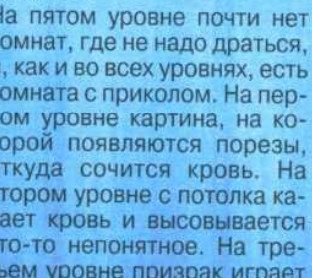
Но возвращаясь обратно, возможно придется подраться. А может и нет, но жизнь, по-моему, того стоит. Босс же, на этом уровне труден. Загоните его ударами (В+С) в угол, а потом встаньте в самый угол и колошматйте его, пока он не превратится в большого слизняка. Потом выйдете на середину комнаты и уйдете вверх, босс начнет ходить вокруг вас, вы же захватывайте его и применяйте лучшую серию, затем повторяйте маневр. Хочу заметить, что этого босса легко бить, вооружившись ножиком.

**Пятый уровень (Чердак).**

Этот уровень самый трудный. И даже если вы прошли четыре предыдущих с легкостью, то пятый вы вряд ли сходу одолеете. И только хорошенько потренировавшись, вы его пройдете. Что же касается «STAGE X», я на этом этапе не смог туда попасть. Проходил так, что в запасе было 9 минут, и ни фиги. Может, секретного уровня здесь нет. Просмотрите внимательно карту и лучше не идите коротким путем — он самый сложный.

На пятом уровне почти нет комнат, где не надо драться, и, как и во всех уровнях, есть комната с приколом. На первом уровне картина, на которой появляются порезы, откуда сочится кровь. На втором уровне с потолка капает кровь и высовывается что-то непонятное. На третьем уровне призрак играет на рояле и, если его спугнуть, послышится зловредный хохот. На четвертом уровне комната, где лежат останки мутантов, которые шевелятся. На пятом же уровне комната, где вы увидите своего призрачного двойника если его спугнуть, тоже послышится хохот.

В одной из комнат вы увидите голубые энергетические сгустки, вернуться от них почти невозможно, но жизни мало отнимается, так что идите напролом. В предпоследней комнате вам придется сразиться с двумя боссами первого уровня поодиночке (в режиме EASY). После последнего из них останется



жизнь. В последней комнате два мутанта с огромной пастью, после победы тоже получите жизнь. А вот и пятый босс! Этот чувак очень крут, он постоянно кидается файерболлами с любого расстояния и из любой точки. Бьется электрическим лучом (на расстоянии В+С) и рукой (вблизи). Вначале, когда он будет появляться, вы не можете двигаться, но нажимайте и удерживайте ВПРАВО. Когда он почти появится, вы сможете двигаться. Встаньте на место его появления, захватывайте и мочите. После босс отпрыгнет и, если у него на голове сверкнет свет, значит, пустит файерболл. В этот момент прыгайте с ударом — если расстояние и время удара угадано точно, удар окажется чувствительным. Если босс пускает файерболлы рядом со стенкой, прыгнув, отойдите к середине. Босс прыгнет вам прямо в руки (а что делать в таком случае, вы знаете!). Победив его, вы перейдете на следующий уровень.



**Шестой уровень (Маска).**

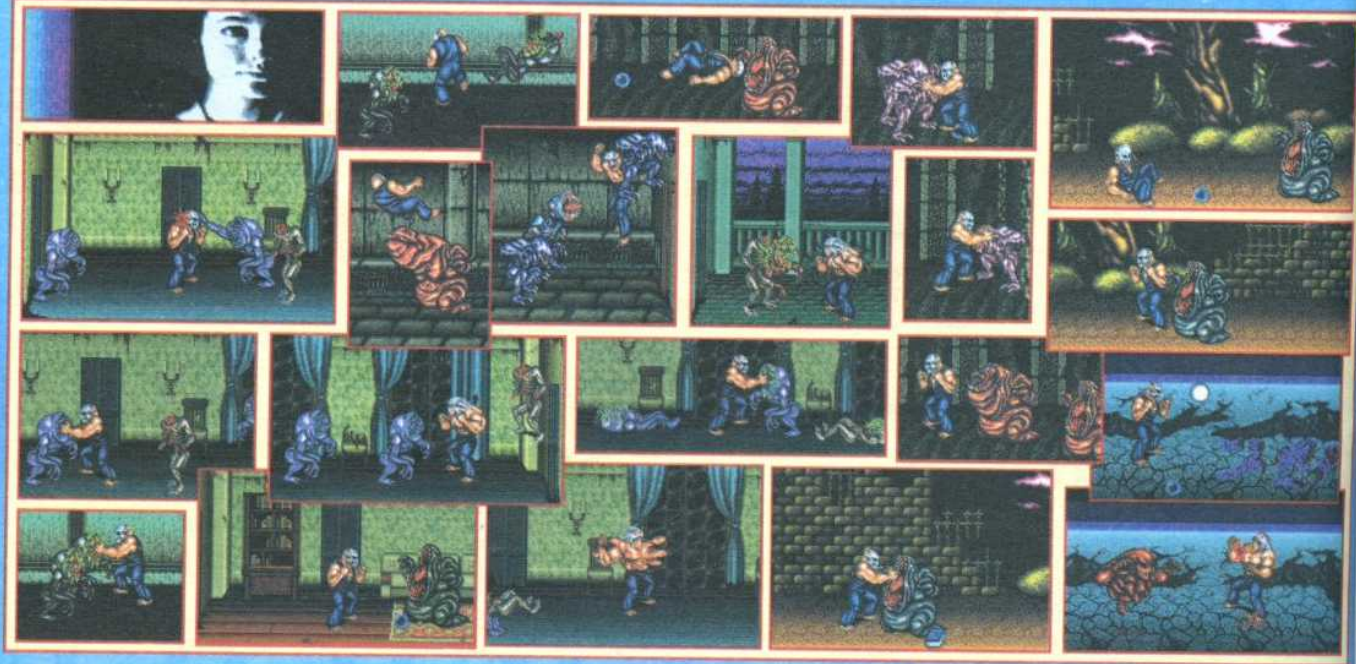
Вы войдете в комнату, и от вас отделится маска, она оживит останки пятого босса и превратит их в нечто, парящее над землей. Это существо стреляет синими штуками и самонаводящимся огнем, который появляется из под земли. Используйте удар В+С, чтобы увернуться от са-

мих штук, затем хватайте, ударьте два раза головой и бросайте влево, подходите без удара, захватывайте и бросайте вправо и т.д. Вскоре это существо превратится в огромный череп, стреляющий в вас иглами из глаз и синими масками, которые следуют за вами. Босс, к тому же, умеет телепортироваться. Заманите его на середину, превратитесь в качка, захватите босса и нажимайте ВНИЗ+С, череп упадет к вам задом, немного подождя, хватайте его и жмите ВНИЗ+С и т.д.

Пройдя «маску», вы увидите титры и массу красивых картинок, означающих хороший КОНЕЦ.



**Е. Егоров,**  
г. Апатиты, Мурманская обл.





# SHINING FORCE II

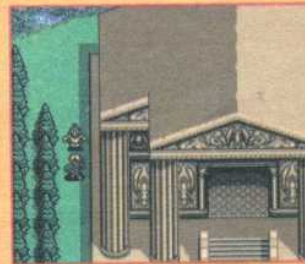
Дополнения к прохождению (см. №49)

## Местонахождение всех 15 кусков мифрила

1. Когда вместе со Слейдом попадете в подземелье в Галаме, обследуйте стену за вашей спиной.
2. Как выберетесь из замка в Галаме, зайдите в магазин и купите мифрил за 2000! (раздел Deals).
3. Во время землетрясения в Грансиале обыщите маленькую дыру справа от вас.
4. Перед уходом из Риббла, исследуйте песочницу.
5. Гора напротив моста, что западнее Риббла.



6. Когда придете в Хассан, топайте в док и обыскивайте бочку в правом верхнем углу награждения из нескольких бочек.
7. Зайдите в восточную часть Хассана и найдите сундук.
8. В сундуке на юго-востоке деревни Эльфов.
9. В туннеле, который приведет вас к поместью Крида.

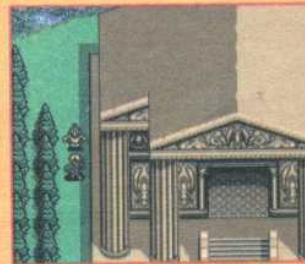


10. Когда соберетесь навеститься к мистеру Криду, найдите мифрил на полянке в северо-восточном углу.
11. В левой стене подвала в Паколоне есть невидимый проход к сундуку.
12. Когда будете идти в Тристан, обыщите северную часть гор.
13. Когда победите Зальбарда и освободите Митулу, в сундуках найдете CRITICAL SWORD и мифрил.



14. Когда придете в монастырь за Шилой, то сначала исследуйте местность на юго-востоке.
  15. Перед входом в Древнюю Гробницу (Ancient Shrine) обыщите гору слева.
- Как легче победить Кракена**  
В своем прохождении Александр Артеменко (см. №49) не сказал, что можно сначала найти меч Ахиллеса, а потом с его помощью легко

убить Кракена. Вот как это делается: Плывите вниз по реке и, после входа в пещеру, сходите на берег и идите в пустыню на восток. Входите в пещеру в лесу и говорите с историком Пасераном из Риббла. В сундуке возьмите меч и говорите со стариком еще раз. После разговора ищите храм у дельты реки. Когда перебьете монстров, сле-



ва от сундука найдете Power Water, а поднявшись по ступеням — деревянную дощечку. Вернитесь в Риббл, используйте дощечку у дерева, заходите в подземелье, берите меч и плывите отрывать щупальца Кракена!

## Кольца

В игре вам попадутся кольца, которые улучшают разные характеристики персонажей. Некоторые из них можно использовать (USE) как магию, но после нескольких применений кольцо необходимо отремонтировать в магазине за определенную цену.

**POWER RING** — увеличивает атаку вооруженного им персонажа. Может быть использовано для других героев, на время увеличивших силу удара.

**QUICK RING** — увеличивает быстроту персонажа.

**WHITE RING** — увеличивает защиту главного персонажа и целителей. На других героев не оказывает никакого влияния. Используется как магия AURA.

**BLACK RING** — проклято. Увеличивает силу у магов. В бою используется как магия BLAZE.

**EVIL RING** — проклято. Увеличивает атаку персонажа. Используется как магия BOLT.

## Магия

**EGRESS** — переносит вас с поля боя в ближайшую церковь (аналог — предмет ANGEL WING).

**MUDDLE** — враг, на которого наложена эта магия, действует непредсказуемо, например, может ударить своего или отказаться от хода. К сожалению, действует не на всех.

**DISPEL** — если наложить эти чары на вражеского мага, то он не сможет использовать магию. Действует не всегда и не на всех.

**HEAL** — восстановит HP одного из ваших бойцов.

**AURA** — исцеляет нескольких ваших героев (аналог — WHITE RING).

**DETOX** — излечивает бойца от яда (аналог — предмет ANTIDOTE).

**ATTACK** — увеличивает на время атаку персонажа (аналоги — POWER RING, BLACK RING, EVIL RING, оружие WISH STAFF).

**BOOST** — увеличивает защиту и быстроту персонажа.

**SLEEP** — усыпляет врагов, но действует не на всех.



**BOLT** — магия молнии (аналог — EVIL RING).

**BLAST** — взрывная волна.

**BLAZE** — магия огня (аналоги — BLACK RING, оружие HEAT AXE).

**FREEZE** — ледяная магия (аналог — оружие FREEZE STAFF).

**DESOUL** — вытягивает души из врагов. Действует очень редко.

## Высшая магия

Если при PROMO мага использовать SECRET BOOK, то у него появятся высшие магии.

**DAO** — бог, вызывающий камнепад.

**APOLLO** — Аполлон, еще одна магия огня.

**NEPTUN** — Нептун, вызывающий смертельный дождь.

**ATLAS** — Атлас, вызывающий стальные руки. Сила магии делится на количество атакованных врагов, так что лучше ее кастовать на одного-двух противников.

IMPactus, г. Москва





Примерно так когда-то толпились римляне у Колизея в дни гладиаторских боев.



Когда-то давным-давно в эпоху социализма была у нас такая организация ДОСААФ. Кто не знает, спросите своих пап или дедушек. Среди членов этой организации было очень популярно строительство радиоуправляемых моделей самолетов и проведение между ними (моделями) замечательных воздушных боев. А еще раньше (ну, этого точно не помнят ни папы, ни дедушки, но вы, наверняка, проходили в школе) в Древнем Риме устраивались гладиаторские бои...



Колобок! Я тебя съем!

И вот 20 августа 1994 года около тысячи зрителей заполнили Herbst Pavilion в Сан-Франциско. Здесь начались первые в истории ежегодные соревнования «Война роботов». Все билеты были проданы. Места для прессы переполнены журналистами, которые снимали на пленку и тщательно фиксировали в своих блокнотах ход сражений между 16 роботами, участвовавшими в «гладиаторских» боях. Так в конце столетия произошло на самом современном уровне возрождение аналога сомнительных забав древнеримской знати с заменой «однопольчан» Спартака управляемыми по радио железзяками. С этих пор состязания стали ежегодными и обрели такую популярность, что ныне «Войны роботов» полностью транслирует на весь мир ВВС. Все роботы — участники состязаний — конструировались энтузиастами этого дела и ими же управлялись в бою. Требования к «гладиаторам», правила, по кото-



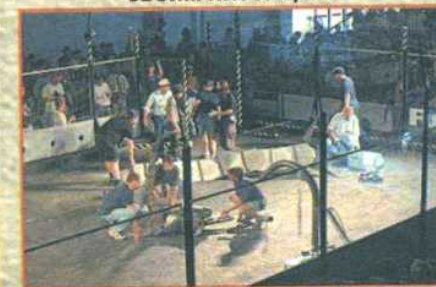
Вот теперь мы этого, с колесом, на винтики разберем!



Боевой экскаватор.



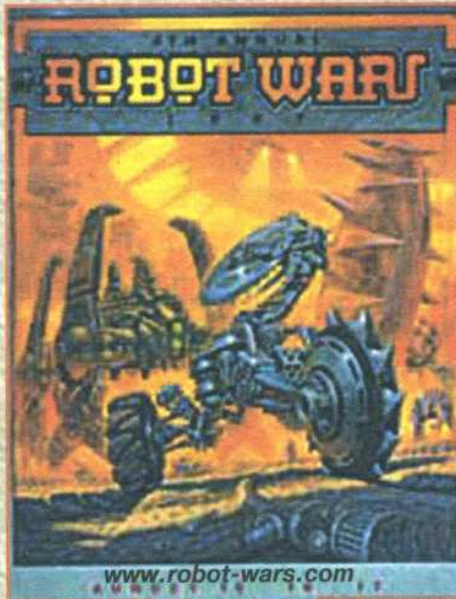
Семейная команда управляет своим питомцем.



«Танковая» атака.



Не подберусь снизу — клюну сверху!



www.robot-wars.com



Рекламные плакаты состязаний «Robot Wars» разных лет.

рым осуществлялся допуск на площадку, и сами бои были тщательно продуманы.

Вот свод основных правил.

1) Как боксеры, роботы делятся на весовые категории:

Наилегчайший вес — 4,5 — 11 кг

Легкий вес — 11 — 23 кг

Средний Вес — 23 — 45 кг

Тяжеловесы — 45 — 80 кг

Причем роботы взвешиваются до или после матча.

2) Роботы должны вести бои честно и «голыми руками». Потому запрещены все взрывчатые вещества, коррозионные средства, огнестрельное оружие и даже холодное



Не паникуй! На каждый танк найдется своя циркулярка!



Хотел сверху?! Получи!!



**Подготовка «гладиаторов» идет у всех на виду.**

оружие (ну всякие там режущие детали), сделанное из закаленной стали. Двигатели роботов должны быть сделаны так, чтобы при любой поломке мотора, он бы автоматически останавливался.

Также запрещены все виды электронного вооружения и средства радиоглушения.

**3)** Соревнования делятся на две основных категории.

В категории face-off роботы соревнуются в боях «один на один» в рамках своей весовой категории. Соревнования идут с выбыванием, пока не останется последняя пара, которая и является победителем. Каждый матч продолжается до 5 минут.

В поединке победителем объявляется робот, который за пять минут сумел обездвигать соперника. Робот считается обездвиженным, если он поврежден настолько, что в течение 30 секунд не восстановил свою способность к перемещению, или робот попросту застрял и за те же 30 секунд не смог выбраться из этого положения. Вы спросите, где же он может застрять? Ну, во-первых, в яме, специально для этого вырытой в самом центре площадки, во-вторых, робот может быть опрокинут на «спину» и барахтаться, как черепаха, не имея возможности встать на колеса, гусеницы, ноги (или на чем он там передвигается), а в-третьих, застрять среди обломков, которые в разгар поединка изрядно покрывают поле боя.

В ряде аспектов правила ближе к боксу, нежели к борьбе. Так если один из роботов придавил другого или роботы вошли в клинч, судьи «разводят» бойцов. Интересно, что если после пяти минут поединка оба робота остались «живы», то победителя, в лучших древнеримских традициях, голосованием определяют зрители. Разве что побе-



**Идеальный защитник: не подлезешь, не перевернешь. Но в атаке слабоват.**



**Смертельный номер: кладем голову в пасть «льва»!**

жденного не приговаривают к сдаче в металлолом.

Еще зрелищней проходят состязания в категории free-for-all, когда на площадку запускаются несколько роботов одной весовой категории. Победителем становится последний, не потерявший способности двигаться.

**4)** Особое правило отведено для роботов, которые выходят на площадку как единое целое, а там делятся на несколько самостоятельных, способных одновременно атаковать врага с разных сторон! Здорово! Но если хоть один из «детешек» будет обездвиган, поражение засчитывается всей «команде».

Победители, понятно, награждаются призами, но не только они. Призы также присуждаются за лучший дизайн, лучшее инженерное решение и, даже, «за самого странного робота». Кстати, одним из учредителей призов является SEGA.

Роботы конструируются так, чтобы применять в бою разнообразную тактику, действовать и силой, и хитростью. Так одним из победителей стал сравнительно небольшой робот очень простого дизайна, который был способен подлезать под соперника, проскальзывать под ним и переворачивать его на спину.



**Чудак! Сзади-то к тебе мой кореш подкрался!**



**Железное членистоколесное.**



**Последние «указания» тренера.**



Начавшись просто как развлечение, «Войны роботов» переросли в демонстрацию передовых технологий, новейших разработок крупнейших фирм. Уже на втором чемпионате прошел внеконкурсный показ автономных роботов, которые на арене проявляли свой искусственный интеллект. Ныне же автономные роботы составляют самостоятельный «гладиаторский» класс.

**G. Dragon**



**Кто сильнее: четырех или восьмиугольник?**

**Два динозавра.**



**Это не матч НХЛ. Но эмоций не меньше.**

**З**дравствуйте, люди! Значит так, сижу тут я как-то раз на диване, журнал «Великий Дракон» читаю. Ну, думаю, отчего же мне, значит, не принять участие в создании этого крутого печатного издания? Меня повергло в ШОК малое количество игр для приставок типа «Денди». Решил ситуацию исправить. И вот, пожалуйста! Описание второго Мегамена как раз перед вами! Почему именно Мегамен и почему именно второй? Ну, во-первых, его в журнале не было, а во-вторых, как мне кажется, Мегамен — один из лучших игровых сериалов на Денди, а вторая часть этого шедевра получилась особенно удачной. Мегамен есть везде, на 90% игровых платформах, а вот с чего сериал начинался, никто и не знает. Правда, теперь игроки пошли активные, любознательные и стали интересоваться, что же это за игра такая. Значит, придется мне просвещать незнакомых с темой игроков! Что же касается самой игры, то, по крайней мере, тем, что играют с эмуляторами, ее найти труда не составит, так как в Интернете она есть почти на каждом сайте по эмуляции. Только вот администраторы не очень-то хорошо знают игрушку и дают ей самые безобразные характеристики, вроде «Неудачная поделка на тему X-MAN» (?!?!), «Приключения карапуза, закутанного во все синее» (?) или даже «Игра, где нужно завоевать Землю, управляя инопланетянином». Я не шучу, это действительно реальные отзывы! Ну, впрочем, забудем об этих «знаках» и перейдем уже к самой игре!

**\*\* Предыстория \*\***

Изобретатель Доктор Вили (слова «Доктор» и «Вили» пишутся всегда вместе, наверное, это имя и отчество), как водится, был большим выдумщиком (гений, что с него возьмешь). И вот однажды его просто пробрал какой-то понос фантазий. Мол, что он может завоевать планету вместе со своими роботами. Попробовал. Не вышло. Об этом и рассказывала первая часть игры. Его планы разрушил злобный воин Мегамен (ну, это «большой мужик», по-японски), но самое худшее было, что хулиган разрушил его роботов-боссов, которых этот изобретатель старательно собирал целых полчаса. Теперь настало время мстить! И вот уже на Мегамена летит, бежит и ползет куча роботов-врагов (которых Вили сделал уже не за полчаса, а за десять минут, из картона). А вы, управляя Мегаменом, будете от них обороняться всеми доступными средствами. А в конце игры придется прямо в крепость к светилу мировой науки и еще раз навредите ему!

**\*\* Курс молодого бойца \*\***

Вся сложность этой (довольно непростой на HARD'e) игры кроется в том, что боссы-роботы не в меру сильны... пока не найдется на них оружие. А вот где же это оружие найти? Да, конечно, попросить у других боссов. Только, будьте уверены, просто так они вам его не подарят, можете даже не мечтать! Вот в этом-то и вся сложность.

# МЕГАМАН 2



рис. Дроздова  
Сергея,  
г.Рязань

«Что делать тогда честным игрокам», — спросите вы. А я загадочно так улыбнусь и скажу, чтобы вы эту дурную мысль оставили. Почему? Да, хотя бы, потому, что при правильной игре вы и босса-то ни одного толком разглядеть не успеете, да и к уровням не присмотритесь. Ваши враги станут сами сдаваться в плен, только заведя ваше грозное лицо, а вы будете строить садистскую мину и получать от этого тайное удовольствие. А помогут вам в этом большие желтые капсулы, восстанавливающие почти половину здоровья (нашел две таких и уже не болит ничего), маленькие желтые таблетки, восстанавливающие очень мало жизненной силы (зато их много), два типа батареек под цвет вашего костюма (большие и маленькие, дают патроны, если вы переключились на трофейную пушку, или не дают ничего, если вы на нее не переключились), а также — хит сезона — капсула жизни! Эта штукавина может вас полностью вылечить «от разных бед», причем в разное время. Ну, что, с бонусами разобрались? Тогда ВПЕРЕД! Будем проходить уровни в том порядке, в котором проще всего справиться с боссами! ПОЕХАЛИ!!!



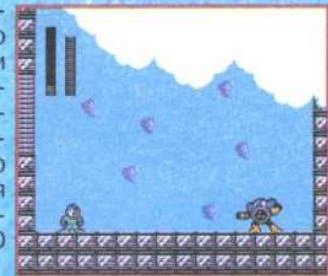
**\*\* Уровень раз: Air Man \*\***

На редкость противный уровень, надо сказать. Вам придется далеко прыгать и много падать (надеюсь, последнего будет меньше). Вот даже в самом начале (игры!) вы будете прыгать по головам воздушных чертиков, стараясь не упасть вниз. Даже если чертей видно не будет, все равно прыгайте вперед. Они почти что прозрачные и появляются только тогда, когда вы оказываетесь рядом с ними. Из ушей монстров (понятное дело) валят другие монстры, что как раз и является одним из главных элементов противности всего происходящего. Дело в том, что прыгать нужно с расчетом. Прыгнули на рога — упали, монстр сбил в воздухе — то же самое происходит. А из-за этих





супостатов, pardon, экрана не видно. Дальше будет забавнее. Вам придется попрыгать на облаках, сбивая перед этим их предыдущих хозяев. Видать, у японцев нет такой статьи, как убийство с целью угона транспортного средства. Тут, кстати, может пригодиться такой прием, как контроль в воздухе. Управляйте Мегаменом во время прыжка: прыгнули, убили гада, направили героя на давно уехавшую из-под ног платформу. Теперь приготовьтесь, на вас будут птицы наезжать. Подлетают и роняют яйцо. А в яйце вовсе не игла, в которой смерть Мегамена, а куча маленьких птичек, в которых как раз она и есть (ну, смерть Мегамена). Можете сбивать яйца прямо в птичьих лапах, а можете подождать до тех пор, пока птенцы не появятся. Говорят, из них бонусы всякие могут вывалиться, но что-то я этому мало верю. Потом вы провалитесь вниз (да вы, наверное, и так уже раз сто проваливались), будет экран с двумя «генераторами веревки» (сами увидите, что ЭТО такое). Так вот, выход находится в левом углу экрана. Теперь — чертики и птички выступают в паре. Смертельно нервная комбинация. Так что приходится быстро подпрыгивать и сбивать яйца, а то хуже будет. Посмеявшись над пузатыми «вентиляторами» (они слабо так сдувают вас с платформ), вы попадаете к БОССУ. Это довольно простой босс, особенно на EASY, олицетворяющий, по всей видимости, Карлсона. Этого урагана бояться не стоит. Его очень легко уничтожить простыми пулями, ибо его мягкое тельце не выдерживает и слабого порыва ветра. Хотя, он сам как бы «ходячий вентилятор». Кстати, меня очень развеселило место, где помещен его пропеллер. Это рот! Интересно, как же он бензин пьет? Если вам это интересно, то можно его и листиками от WOOD MAN закидать... Трофеи: «воздушная пушка» и летающая платформа.



**\*\* Уровень два: Crash Man \*\***



Еще один уровень «в поднебесье». В последний раз, ладно? Только, умоляю, не надо нервничать! Поднимайтесь все время вверх, отстреливаясь от занудных синих роботов. Готовьтесь морально, вас пытать будут! Нужно проехать на тележке до спасительной лестницы. Мало того, что тележка едет по ужасной траектории, так еще и летающие роботы мешают страшно. Ужас, не правда ли? После долгих попыток вы опять встретитесь с наглými птичками. Много лестниц, много наглых птенцов, нервы почти кончаются. Итак, пять лестниц. Если самому узнавать, куда какая из них ведет, можно серьезно заболеть, поэтому я сам вам все расскажу. Итак, слева направо. Первая лестница не приведет вас почти никуда. Вторая ведет к стреляющему роботу и капсуле жизни (не берите ее, не ходите к роботу, он вас сто раз убить успеет). Третья приведет вас примерно туда же, куда и первая. Четвертая лестница ведет к большой желтой капсуле, а пятая — к выходу! Ура, наконец-то! Воспользуйтесь летающей платформой, чтобы попасть на крайнюю верхнюю лестницу, она принесет вас к драгоценной, как килограмм золота, жизни. Разобравшись с «прыгунками», вы встретите босса. Впрочем, разве это босс? Да... этот бой будет долгим, целых две секунды! Сие существо ну очень не любит наездов потоками воздуха, полученных от предыдущего босса. Может, ему от них щекотно становится? А так... этот истребитель достаточно серьезен, чтобы с ним не считаться. Прыгает туда-сюда, бросает бомбы... если у вас нет воздушного пистолета, то вы влипши. Немного о внешнем виде: у него вместо пальцев на каждой руке по пистолету! Как же он, бедный, в носу ковыряет? Трофей: пушка, стреляющая бомбами.



она принесет вас к драгоценной, как килограмм золота, жизни. Разобравшись с «прыгунками», вы встретите босса. Впрочем, разве это босс? Да... этот бой будет долгим, целых две секунды! Сие существо ну очень не любит наездов потоками воздуха, полученных от предыдущего босса. Может, ему от них щекотно становится? А так... этот истребитель достаточно серьезен, чтобы с ним не считаться. Прыгает туда-сюда, бросает бомбы... если у вас нет воздушного пистолета, то вы влипши. Немного о внешнем виде: у него вместо пальцев на каждой руке по пистолету! Как же он, бедный, в носу ковыряет? Трофей: пушка, стреляющая бомбами.

**\*\* Уровень три: Flash Man \*\***



Как сказал один мой знакомый (который на дух ненавидит всякие там классические приставки!), это не уровень, а ужасно-абстрактный ледяной лабиринт. Оставим это на его бессовестной совести. Этап не очень длинный, главное — опасаться стреляющих роботов. Вам встретятся несколько дверей, которые можно взорвать новыми бомбами (но лучше беречь их для босса).



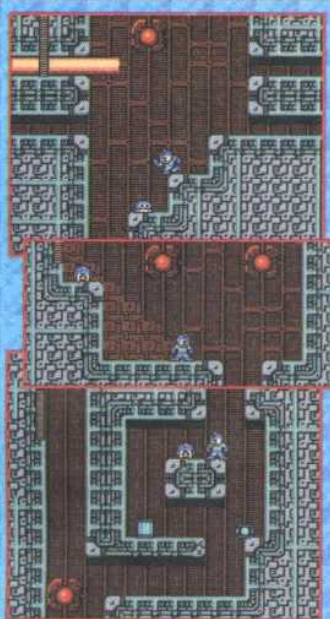


В самом же начале найдете жизнь, лежащую на самой верхотуре. Можете применить летающую платформу и с нее запрыгнуть туда, только вот получится ли? Совершив несколько падений, вы окажетесь в коридоре, ведущем к коридору, который ведет к боссу (ну надо же). Это хорошо, если вы на «верхнюю полку» упали, так

можно без проблем к выходу допрыгать, ну а если нет? Тогда тоже проблем нет, так как оружие первого босса хорошо уничтожает «роботов-страусов», а с их наездниками вы как-нибудь справитесь. Теперь босс. Лютый робот, умеет останавливать время и стрелять очередями, но серьезного препятствия из себя не представляет. Бегает туда-сюда по полю брани, особенно интересно ловить это существо на бомбы CRASH MAN'a. Трофеи: лифт и штука, «замораживающая» врагов.



**\*\* Уровень четыре: Quick Man \*\***



О, завод! Что-то новенькое. Воспользуйтесь лифтом (или летающей платформой) и возьмите жизнь слева от места старта. Падайте вниз и — ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АД!!! Множество «лазеров» будут пытаться задеть вас. На третьем от начала обстрела экране падайте в правую яму, получите много полезных бонусов (это очень ценный совет, правда). Единственное, что я могу вам подсказать, в ямы нужно не прыгать, а именно падать. Также не надо, управляя Мегаманом в воздухе, улетать куда-то далеко от края платформы (уж поверьте мне!). Потом вы попадете в темную комнату с огненными роботами. Огонь очень легко тушить ветром, понимаете? Ну, ладно, скажу иначе, используйте пушку первого босса. Так понятней? Ну, ладно. Еще немного помучавшись с «лазерами» и пройдя еще чуть-чуть вперед, вы познакомитесь с очередным боссом. Несмотря ни на что, этот MAN все же QUIKE, а не QUAKE, поэтому бояться его не стоит. Если воспользоваться оружием FLASH MAN'a, то у чудака начнет убывать энергия, пока... нет, не пока он сломается, а пока у вашего устройства батарейки не сядут. Сам босс, наверное, в прошлой жизни был акробатом. Очень уж он лихо прыгает! Ну да ладно, пусть ремонтная бригада с ним возится... Трофей: бумеранги.



**\*\* Уровень пять: Metal Man \*\***

Самый веселый уровень. В самом начале возьмите «бесплатную» капсулу жизни, разработчики что-то расщедрились! Преодолев участок с прессами, вы встретите ужасный феномен: сверла, лезущие из пола и потолка. Их полезно расстреливать с целью получения бонусов. Кстати, в конце этой области есть жизнь, воспользуйтесь летающей платформой, чтобы достать ее. Дальше вы встретите роботов, катающихся на шестеренках. Есть тут на уровне такое место, где в стенке «дыра», а в дыре — капсула жизни. Думаю, вас не надо учить, как воспользоваться летающей платформой, чтобы достать ее. Пара слов о боссе. Этакий Самоделкин, хотя больше на врача «ухо-горло-носа» смахивает. Тот симпатичный кружочек, что у него на макушке, может принести кое-какие проблемы... А так бумерангов боится! Бой с ним происходит на конвейере, поэтому бегать от его пил будет очень сложно. Потом, при второй встрече с ним, гораздо веселее сражаться его же лезвием, которого он уж совсем не переваривает и погибает с одного-двух попаданий. Трофей: пушка, стреляющая лезвиями.

Самый веселый уровень. В самом начале возьмите «бесплатную» капсулу жизни, разработчики что-то расщедрились! Преодолев участок с прессами, вы встретите ужасный феномен: сверла, лезущие из пола и потолка. Их полезно расстреливать с целью получения бонусов. Кстати, в конце этой области есть жизнь, воспользуйтесь летающей платформой, чтобы достать ее. Дальше вы встретите роботов, катающихся на шестеренках. Есть тут на уровне такое место, где в стенке «дыра», а в дыре — капсула жизни. Думаю, вас не надо учить, как воспользоваться летающей платформой, чтобы достать ее. Пара слов о боссе. Этакий Самоделкин, хотя больше на врача «ухо-горло-носа» смахивает. Тот симпатичный кружочек, что у него на макушке, может принести кое-какие проблемы... А так бумерангов боится! Бой с ним происходит на конвейере, поэтому бегать от его пил будет очень сложно. Потом, при второй встрече с ним, гораздо веселее сражаться его же лезвием, которого он уж совсем не переваривает и погибает с одного-двух попаданий. Трофей: пушка, стреляющая лезвиями.



**\*\* Уровень шесть: Bubble Man \*\***

Водопад! Я просто обожаю эту игру за разнообразие уровней! Лично я на протяжении всего этого уровня (кроме схватки с боссом) ходил с бумерангами. Это было здорово (да, это здорово). Под водой вы встретитесь с гигантской рыбой, которую лучше всего этими самыми бумерангами закидать. На следующем участке пути не держите долго руку на кнопке прыжка, иначе встретитесь головой с шипами (на «рачков» можете внимания не обращать, тупые они). А как же босс? Водолаз! Можете прикончить с помощью пилы. Очень помогает. У кого четыре глаза, тот похож на водолаза! (Шутка не удалась, минус сто очков остроумия). Трофей: «водные пули».

**\*\* Уровень семь: Heat Man \*\***

Горячий (горячий?) цех. Жаркий этап, хотелось бы мне заметить! Основную часть этого уровня вы будете, как горный баран, прыгать по платформам. Как по обычным, так и по «появляющимся». Последние будут возникать в воздухе «из ниоткуда». Мой вам совет: не нужно мучаться! У вас есть летающая платформа, есть лифт, есть бомбы, которые «открывают» железные двери. Что же вам еще надо? Действуйте хитростью и наплюйте на «здравую логику». Кстати, берегите летающую платформу, чтобы перелететь через озеро лавы. Есть тут такое, даже не озеро, а река, расположенная к игроку вдоль. И ее придется перелетать. Если вы сэкономили эту способность, то проблем не возникнет (а если нет, то делайте LOAD GAME... ой, простите, тут нельзя). А что я думаю о боссе? Горячий мужик, скажу я вам. Так тушить водой надо (т. е. «водяным оружием») ... летает тут по полю битвы, как пилот какой-то. Когда бывает зол, начинает гореть. Во прикол, блин... Трофей: «огненное оружие», зажмите кнопку выстрела и, когда станете очень круто «моргать», отпустите. Понравилось? Ах, да! Еще вам выдадут второй (в игре он первый) вариант лифта (работает абсолютно везде, не только у стены).

**\*\* Уровень восемь: Wood Man \*\***

Лес. Солнышко светит, птички поют, летучие мышки летают. Да, именно с мышью (летучих) и начинается наша сегодняшняя зарядка. Они не слишком крутые, вот собаки — это уже куда более серьезно! Первая меня вообще не задела, так как я стоял на краю платформы, а вот две другие... тоже были не слишком злые. Готовьтесь и крепитесь. Сейчас будет приятная встреча с птичками, так как они... ВОЗВРАЩАЮТСЯ!!! Что? Только не это! Еще и мартышки прибавились! Этот уровень, не буду (в)скрывать, напомнил мне игрушку DUCK TALES, уровень в очень похожих джунглях. Помучившись с зайцами и петушками (ничего интересного), вы попадаете... нет, приходите... иными словами: ДАМЫ И ГОСПОДА, ИТАК, КОНЕЦ УРОВНЯ И ПО ТРАДИЦИИ — БОСС!!! Буратино! Ну, какая же милая мордашка! Его большая броня (даром, что из дерева) позволяет держаться очень долго, оставаясь живым. Хотя, можно обломать чудака и, накопив энергию «огненной пули» (от прошлого босса), победить его одним выстрелом. Трофей: щит из листьев. Тут я должен сделать небольшое отступление. Этот щит будет защищать вас, пока вы стоите на месте. Можете вернуться на уровень (ныне покойного) первого босса, дойти до птичек и встать с этим щитом, не двигаясь. Птенцы будут налетать на него и умирать, завещая вам бонусы. Среди них найдутся и жизни, и капсулы жизни. Плюс свершится МЕСТЬ!



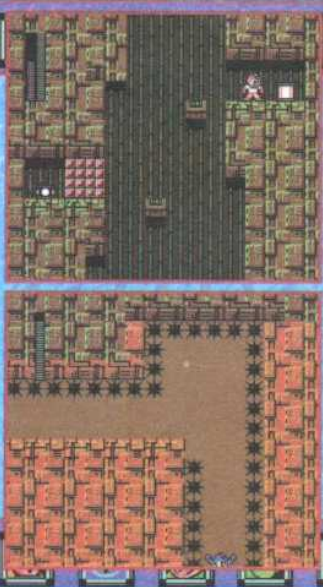
**\*\* Уровень девять: Крепость, начало \*\***

Ха, а вы думали, что все уже кончено? Да вы что, еще только половина игры пройдена! Значит так, на первом этапе вам понадобится щит из листьев. Идите вперед, преодолевая препятствия (думаю, не надо вас учить пользоваться кровью добытыми лифтами, что выдали вам за расправу над HEAT MAN), пока не увидите «генераторы веревок». Включайте щит. Вертвекки будут налетать на него, оставляя после себя бонусы. Как только бонусом этим окажется большая батарейка для оружия (жизней вам тут все равно не набрать), идите вперед. Щит слетит с вас и уничтожит «генератор» с его веревками, а батарейка восстановит боеприпасы. Так можно пройти этот участок пути «в сухую» (вместо того, чтобы безуспешно пытаться прыгать через веревки, теряя жизни). Чтобы запрыгнуть на лестницу (в конце пути), нужно применить лифт (тот, что Item 3). Только вот сначала, я думаю, можно и жизнь подобрать (там, недалеко). Потом — подъем. Тут нам поможет Item 1. Я делаю так: спускаюсь вниз по лестнице, пускаю лифт, прыгаю на него, потом пускаю еще два таких же. Первый лифт к тому времени исчезает, пускаю четвертый и прыгаю на него (с третьего). С четвертого прыгаю на лестницу. Только так и можно пройти эту часть уровня. А вот и босс! Надо же, как мне эти все боссы надоели! А босс этот, кстати, дракон. Но мы-то, геймеры, знаем, что НАСТОЯЩИЙ Дракон только один, Великий. ДОЛОЙ САМОЗВАНЦА!!! А мочить его, кстати, нужно «огненными пулями», накопив энергию выстрела (как и деревянного босса).



**\*\* Уровень десять: Крепость, где-то между началом и серединой \*\***

Не страшно? А у меня прямо-таки мурашки по коже! Темное, страшное помещение, притом с шипами. А, кстати, заметьте, что спец. оружие от уровня к уровню не восстанавливается, так что его нужно беречь! Возьмите как раз батарейку для подзарядки оногo и идите вперед. Пролетите над шипами с помощью... (отгадайте с трех раз, с помощью чего это можно сделать), но залезайте не на первую встречную лестницу, а на вторую! Получите капсулу жизни (ура, спасибо мне!) и много батареек для подзарядки оружия (ну вот, а вы волновались). Дальше — прессы, крутой склон (используйте лифт), падение вниз, боссы. Да, с вашими глазами все в порядке (надеюсь и желаю), боссов действительно много. Целая туча летающих роботов. Я их бумерангами сбивал. Советов мне ни каких не дать, очень уж все легко.



**\*\* Уровень одиннадцать: Крепость, почти там же \*\***

С помощью бомб (разбив преграды), обзаведитесь разными полезными штуками. Дальше придется поплавать. Вернее, пройдя по дну вперед, вы будете падать вниз (ну и загнул!), только это не так сложно, так как все ваши движения под водой замедляются. А вот и босс! Человечек-танк! Сначала я, значит, коплю энергию «огненной пули» и стреляю в него. Добиваю обычными пулями. Вам тоже советую. Уровень какой-то короткий был, вам не кажется?





**\*\* Уровень двенадцатый: Крепость, между серединой и выходом \*\***

Да мне глубоко фиолетово, что с вами на этом уровне случится! И только по одной причине. Знаете, почему? Да уровень сам фиолетовый! Забавно получается, правда? Первая часть отличается тем, что можно здорово провалиться, если встать на «фальшивый кирпич» в полу (это что угодно, только вовсе не кирпич,

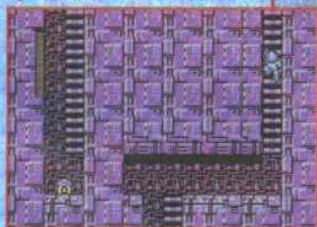
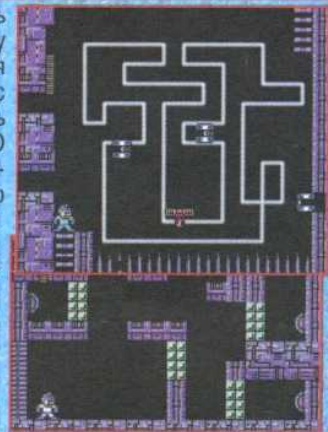
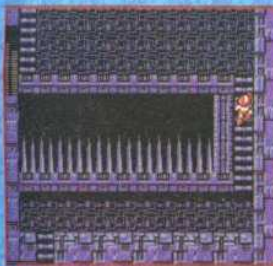


рис. Деева  
Михаила,  
г. Москва

но называть ЭТО как-то надо). Тем не менее, там находится жизнь и ценная капсула, не упускайте их! Потом опять, как во втором уровне, кататься на тележках будете. Давно это было, часа два назад, все, наверное, уже забыли. Хотите — смело катайтесь, хотите — сами создавайте платформы и прыгайте по ним (правда, роботы это сделать не дадут, я уверен). Теперь САМОЕ СЛОЖНОЕ ВО ВСЕЙ ИГРЕ!!! Боссы-пушки. Для начала, у вас должен быть полный заряд бомб (иначе никак) и полная линейка здоровья!!! Если вы следовали моим советам, то у вас сейчас есть несколько капсул жизни, одну можете употребить в пищу, когда здоровье будет на исходе. ПОВТОРЯЙТЕ ТОЧНО ЗА МНОЙ, НИКАКОЙ САМОДЕЯТЕЛЬНОСТИ!!! И так, сперва переключитесь на бомбы. Сначала поднимитесь на центральную платформу и разрушите центральную левую пушку (и стенку, надо полагать, тоже). Потом подпрыгните и, в прыжке, разбейте «среднюю» пушку (она справа от вас и прикреплена не к стенке, а к какой-то перегородке). Спрыгните вниз и безжалостно расправьтесь с правой нижней пушкой. С помощью лифта «от огненного босса» доберитесь до левого верхнего механизма (вызвал, запрыгнул, в прыжке вызвал еще один). Уничтожьте. Теперь добейте последнюю пушку. Если вы все сделали правильно, то у вас не будет больше бомб, а у доктора Вили — пушек.



**\*\* Уровень тринадцатый: Крепость, на выходе \*\***

Для начала (а начало у уровней всегда легкое, как вы знаете) вам придется подраться с роботами-боссами, что вы ломали до похода на крепость. Вы уже знаете, что тут и как, но мне бы хотелось сделать парочку небольших таких уточнений. Во-первых, может, кто забыл, «вентилятор» лучше всего громить щитом из листьев. Во-вторых, FLASH MAN теперь пусть отведаёт лезвий от пилы (так как бомбы кончились), это тоже полезно... для вас, конечно же! Также этими самыми лезвиями постреляйте в их хозяина, будьте уверены эффект окажется очень веселым (да он просто загнетса от одного выстрела)!!! Когда вы всех уложите, вас будет ждать босс. Доктор Вили на своем летающем корабле. У него две (!) линейки энергии, так что советую повторять за мной. Сначала я накапливаю силу для выстрела огненной пулей и «снимаю» первую линейку. Потом я добиваю босса (а пуля таких, значит, больше нет, все на «деревянного» босса ушли) с помощью бумерангов или лезвий. Почему именно с помощью этого оружия? Оно быстрое.



**\*\* Уровень четырнадцатый: Пещера, финальная битва \*\***

Игры про Мегамена всегда славятся разнообразием уровней. То облака, то высокая башня, то ледяной тоннель, то завод, то водопад, то лес. А вот теперь, значит, пещера. Пройдите под каплюющей с потолка кислотой (или что у них там) и встретитесь с финальным боссом. Это — летающий зеленый мутант, которому (как бы) все нипочем (хорошо быть мутантом). Никакое оружие, кроме «водяной пули», на него не действует. Зато эта самая пуля очень хорошо ранит его. Придется стрелять в прыжке, а это непросто. Если вы не научились управлять героем в воздухе, то сейчас есть отличный случай (для следующих частей этой игры). Босс, правда, не такой уж и сложный, если что, не забывайте о капсулах жизни. Вы, надеюсь, хоть одну оставили? Немного терпения и мучениям конец! Вили будет долго перед вами плакать (нервный), а потом вы затратите целый год на возвращение домой (ну, судя по красивой заставке). ВСЕ, ЭТО, ПРАВДА, КОНЕЦ! Наслаждайтесь своей (и моей) крутостью!



До свидания, с вами был вековечный боевой робот **Alex MAN**, г. Санкт-Петербург



«Water world» — одна из тех многих игр, где от вас требуется как можно более продолжительное время любимыми способами защищать главного героя от назойливых наездов со стороны сил некоего Главного Злодея. Основным способом защиты в таких играх является — как правило — нападение. Иногда приходится даже защищаться лишь голыми руками или (голыми?) ногами (или руками и ногами одновременно, используя при этом и остальные части тела). Но дабы не утомлять играющих мельканием конечностей на экране, программисты любят снабжать главных защитников справедливости (то есть — вас) уймой разно-безобразного оружия всех мыслимых размеров, модификаций и калибров. Помимо всего прочего (в идеале) главный герой своими действиями стремится выполнить какую-нибудь там очень высокую миссию (морального плана), и если она по истечении определенных лимитов не будет достигнута, то обычно за этим следует какая-нибудь местная катастрофа глобального масштаба (например, в виде прекращения показов мыльных опер). И, что более прискорбно — обидный до слез «гамOVER». Хотя вообще-то об Очень Высокой Миссии игрок смутно напоминает лишь при виде финальных заставок и титров: ведь во время

# WATER WORLD

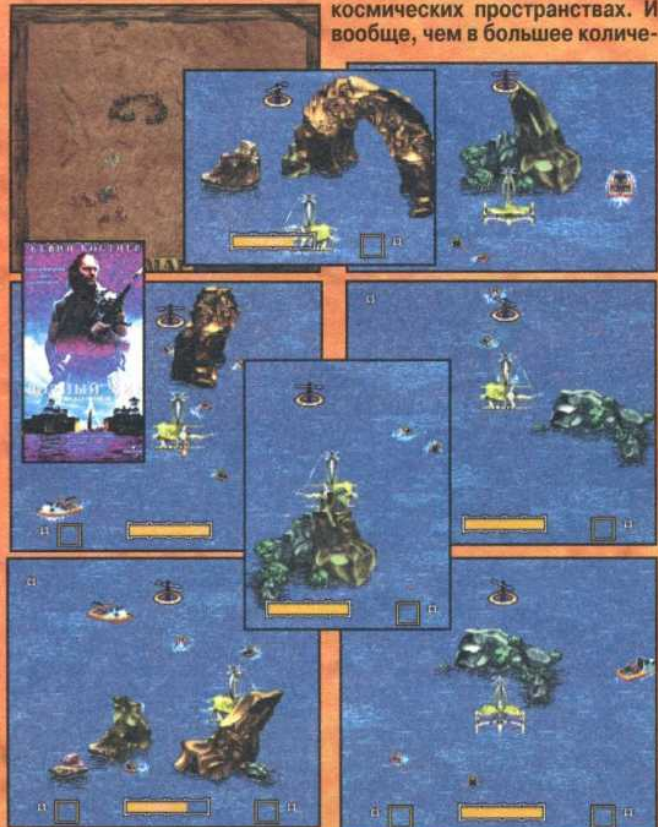
или «Потому что без воды и ни щуды, и ни суды...»

START GAME

SELECT PASSWORD



самой игры его более интересует, в каком месте экрана будут эффектно смотреться оторванные уши врага. Менее часто спасателей Вселенной (опять же — вас) затрагивают вопросы собственной выживаемости и новых способов расправы с ненавистным племенем противника. Расправа сия имеет место происходить с врагами в любых ипостасях (противники обязательно найдутся везде!) и на любых территориях: на земле, на воде, в воздухе и прочих околокосмических пространствах. И вообще, чем в большее количе-



ство мест ваш Спаситель Вселенной сунет нос и наведет свой порядок, тем радостнее будет у нас на лице, тем легче на душе, и тем крепче будем все мы спать: спокойствие во Вселенной, как-никак, вещь весьма ободрающая.

Действие Water World происходит, по большей части своей, на мокром месте, то бишь, на воде и прилежащих околводностях. Если быть совсем точным, то можно добавить, что вас ждет тяжкая и увлекательная работа супермена на следующих местах обитания: на воде, вражеских флотилиях и под водой (примечательно, что название фирмы-производителя — «OCEAN»). Для начала, поведаю об Очень Великой Миссии, чтобы вы поскорее про нее забыли и не отвлекались во время игры. Итак, будучи всегда — безрадостное и почти безнадежное. Из-за ряда экологических катастроф растаяли ледяные шапки на полюсах нашей многострадальной планеты. Как следствие этого случился всемирный потоп; выжили лишь те, кто вовремя обзавелся надежными плавсредствами (читай: крейсерами, авианосцами или, на худой (извините) конец, яхтами или шхунами. Все достижения человечества пошли ко дну; промышленность и экономика также были погребены под водой. Даже доллар — и тот упал в цене. Зато очень котировались насущный хлеб и любое горячее (но только не горячие слезы). В этом хаосе жалкие остатки людей разделились: одни старались не впасть в панику и сохранять в себе человеческие качества, другие — бесхарактерные и легкомысленные — подчинились «стаду» и постепенно дегради-



ровали. Короче, у всех, как всегда, оставалась последняя разьединственная надежда в виде маленькой девочки, у которой на спине некий спец сделал татуировку — карту с указанием, где на Земле еще осталась-таки суша. Множество мерзких интриганов рванулось заполучать сие дитя, чтобы не преминуть воспользоваться ею в своих корыстных целях. Против таких грязных личностей, как обычно, выступил герой-одиночка (да не оскудеет земля русская заморскими героями!), на мощные плечи которого ложится тяжкая и ответственная честь защитить и спасти маленькую девочку с татуировкой на спине, а также навести, наконец, порядок и мир-во-всем-мире. (В общем, кто смотрел соответствующий фильм с Кевином Костнером, меня поймет). Короче, вам на поруки достался законченный супергерой-романтик. Берите джойстик и жмите незабвенный «Start» имени всех времен и народов. После изумительнейших по красоте картинок (взятых, кстати, из того самого фильма «Water World») вашему зору (нетерпеливо жаждущему экшна) предстают две скромные опшенки,



мигающие на живописном фоне: «Start Game» — святая святых аксиома правоверного геймера, и «Select Password» — сие предназначается, в первую очередь, для тех, кто играл ранее или вычитал где-нибудь пароль на последнюю стадию (например, в «Великом Драконе» № 33, 34, 35 и 48). Но спешу разочаровать счастливых, подзаимевших паролики на WW: сии заветные комбинации знаков не имеют обыкновения сохранять набранного ранее оружия — лишь номер стадии. Итак, выбравшие «Select Password» обречены на верную гибель при полном отсутствии дополнительного ору-



жия, а смельчаки, «start'анувшие ту самую «game», на остальное время игры преобразуются в любимый и дорогой светлый образ главного героя. Перед описанием мест, в коих вам доведется геройствовать, спешу выдать вердикт внешнему исполнению игрушки. Графически игра сделана вполне

доботно, однако все же чего-то не хватает, изюминки какой-то, к тому же наличествует некоторое количество оплошностей и недостатков. В остальном все смотрится очень неплохо: разнообразные движения главного персонала довольно плавны, противники тоже бегают отлично, да и декорации имеют замечательную тенденцию периодически меняться (хотя, все равно недоедают через несколько стадий). Ну а о музыке разговор особый: она здесь настолько хороша, что вполне заслуживает выхода отдельным компакт (по моему личному мнению «ветерана компьютерных игр» музыка «WW» — лучшая на SNES. Все мелодии весьма динамичны, задушевные, разнообразны и ненавязчивы. Иногда заднепланные мотивчики по своей мелодичности превосходят — страшно сказать — «Ecco the Dolphin 2».

Ну а теперь остановимся на подробном рассмотрении вашего расписания занятий суперменством. Каждая стадия делится на несколько этапов. Сперва вы, как бы в пути к намеченной цели. Дорога туда лежит через некоторое количество покореженной вражеской техники и хладных трупиков паразитов общества. На этих этапах вы



отстреливаете с быстроходного и маневренного тримарана от водных мотоциклов (или попросту скутеров), моторных лодок, плавучих танков (!) и прочих чудес плавучей техники. Настрелявшись вдоволь, вы ныряете в подводный бонус, дабы пособирать с затопленных городов бесхозные ценности. Так как ваш герой решил гордо плавать под водой без акваланга, то, хотя наличие жабр за ушами показывает, что по сюжету он — амфибия, то бишь под водой держится долго, вам придется расплачиваться за подобный выпендрей ограниченностью времени на бонус. Посему нужно пошустрее подбирать побольше разбросанных безделушек и живо на поверхность (а не то рискуете вовсе не всплыть), где ваш улов будет пересчитан



в некоторое количество местной валюты (готовь кредитную карточку, парень!). Деньги, естественно, сразу будут переведены на ваш счет (в Швейцарском банке). После вышеуказанных процедур вас опять усаживают на тримаран и отправляют к атоллам — плавучим поселениям уцелевших людей: на эти «последние пристанища» нападает банда пиратов — «смокеров» с целью легкой наживы.

Ну а вы, как истинный супергерой, просто не можете пройти — пардон! — проплыть мимо. После отстрела нападавших благодарные жители атоллов отвалят вам денюжат — по сто монет с каждого спасенного носа — хорошая прибавка к пенсии (ой, о чем это я?!). А затем, те же жители сделают предложение, от которого никак нельзя отказаться (супергерой вы или кто?!): нужно очистить атолл от оставшихся там пиратов. На этих уровнях вы, наконец-то, сможете в полный рост лицезреть Светлый Образ Героя. Сей образ сперва (по мнению программистов) наделен (или обделен?) лишь жалким ножичком, но что подобный предмет по сравнению с грозным стрелковым оружием, которое держат грязные (мерзкие, черные, гадкие и т.д.) руки врагов! В связи с этим подлым дискриминирующим обстоятельством (чего это пиратам дали из чего стрелять, а на нас, хороших таких, что ли не хватило?!), советую как можно скорее разжиться более полезными



вещами, чем нож. В список таких вещей входят нижеследующие девайсы: пистолет, арбалет и автомат. Все они добываются непосредственно на поле боя, непосредственно из мертвых врагов.

И, наконец, после окончательного спасения атолла вас допускают в «святая святых» — оружейную лавку. Там вы сможете починить дыры в вашем тримаране и приобрести уймищу дополнительного оружия помощнее обычной «пушки-стрелялки», коей вы пользуетесь по обыкновению. Хозяин лавки отнюдь не мещанат, поэтому придется проститься с заработанной ранее наличностью. И не стоит скупиться! Лучше потратить все деньги, чем не дожить до следующей оружейной лавки. Ведь с каждым новым заданием сила врагов увеличивается, прибавляются новые противники. Дополнительное оружие разлетается в момент и резко падают шансы уцелеть.

В заключение, для особо надеющихся победить, спешу сообщить, что на финальной картинке (она очень красивая, но почему-то лишь одна), где-то на заднем плане, все-таки промелькнет уцелевший кусочек земли. Так что надежда нас пока не покинет, поэтому будем жить и верить в супергероев-романтиков и мир-во-всем-мире.

Ultimate Gamer, г.Пермь



# Мир Anime

выпуск 13 Выпуск составил Агент Купер

японская анимация как стиль жизни

Новогодним подарком московского правительства стало закрытие легендарного рынка у ДК имени Горбунова, или просто «Горбушки», известной не только по всей России, но и за границей - где о ней слагают легенды не хуже, чем об «электронных кварталах» Акихабары или Den-Den Town. Естественно, прекратили существование все три палатки, куда каждые выходные сотни покупателей стекались в поисках свежего аниме. Пока дальнейший статус Горбушки не опреде-

лен, клуб R.An.Ma предложил выход из положения: последние анимешные новинки (вроде рецензируемой FLCL) выкладываются в интернете - по адресу <http://ranma.anime.ru/download.htm>. С клубного FTP фильмы идут в десятки уголков страны, где уже на видеокассетах подают в прокатные фонды филиалов клуба (полный список - на <http://ranma.anime.ru/filials.htm>). Ну а мы, как обычно, продолжим знакомить вас с шедеврами, достойными просмотра.

FLCL

МИР ANIME

## FLCL

«...В этой связи можно вспомнить Стивена Kingа или Эллери Куина, многие романы которых воспроизводят модель, весьма близкую, видимо, к оптимальной: Писатель пишет роман про Героя, который пишет роман про Писателя, который, внутри романа Героя, убивает Героя, который, в свою очередь, убивает Писателя внутри романа Писателя».

Вячеслав Курицын, «Русский литературный постмодернизм»



Где они, я вас спрашиваю? Где? Куда подевались все те мысли, которыми я хотел поделиться с читателями, когда приступал к написанию этой статьи? Только не говорите мне, что это пройдет: хорошие статьи про аниме не пишутся не потому, что тема сложная, а потому, что таких не бывает в природе. Только в голове, и то недолго.

Хотя с виду, конечно, все просто: смотри и пиши о том, что видишь... Плавали, тонем. Это еще повезло, если описываешь какую-нибудь туфту — рассказал сюжетик, похвалил меха-дизайн, намекнул, что неглавная героиня в шестой серии окажется мальчиком — и доволен: статья готова, да и читатели деньги сэкономят.

...Но не в этом случае. Не рассказывать же, в самом деле, про то, как в славном городе **Мабасе** (по-нашему — **Мабэйс**) жил-был мальчик **Наота** (по-нашему — **Таро-кун**), которого сбила на мотороллере то ли инопланетянка, то ли просто идиотка по имени **Харуко Харухара** (по-нашему — **Корней Чуковский**), вдобавок больно ударив парня по голове бас-гитарой **Rickenbacker**?.. То, чем **FLCL** хорош, словами описать невозможно. А то, что можно, после написания перестает иметь к нему хоть какое-то отношение: пишешь правду, пересматриваешь сцены и осознаешь, что написал чушь.

FLCL раздражает, трогает, смешит, извращает, радует и бесит одновременно. Он не дает предсказать, что произойдет через секунду... а потом увиливает от ответа, что же, собственно, произошло. Он обладает бесконечным потенциалом для повторных просмотров: после второго раза хочется посмотреть его по кадрам, после пятого — задом наперед, а после десятого начинает не хватать свободной площади на стенах для «самых лучших» скриншотов. Но речь не об этом. Речь о том, почему же это так получилось и что мы будем рассказывать внукам — а нам придется, ох, придется.

Мы им расскажем про многое: о «**Крыльях Хоннеамиз**», о «**Ганбастере**», о прочих вехах студии **Гайнакс**, и, в том числе, о **Kareshi Kanojo no Jijou** — том самом телесериале, от которого даже многие гайнаксовские фэны отходили, смущенно пожимая плечами: да, конечно, это здорово и замечательно, но **К ЧЕМУ?**

Это были простые и грустные времена. Тогда всем почему-то было понятно (ха-ха), что, конечно, после «**Евангелиона**» Гайнакс не сможет не то, что повторить, но даже приблизиться к такому гениальному безумию: в одну реку невозможно войти дважды, особенно, если собственными руками осушил ее до дна... а Гайнакс ее, без сомнения, осушил, своей гениальной работой полностью «убив» (тогда, во всяком случае, так казалось) всю эстетику больших роботов и сверхвысоких напряжений, жестоко и навечно привязав ее к «Евангелиону» — ни к чему другому.

Дело не в том, что «река» перестала быть судоходной — нет, да и в кораблях на гусеничном ходу есть своя прелесть, но что-то с той поры серьезно изменилось в зрительском восприятии. Поэтому, когда создатель «Евы» **Хидеаки Анно** взялся за **Kareshi Kanojo no Jijou**, «школьную драму» по мотивам странной манги, с «ненастоящими» персонажами и «надуманными» конфликтами, все сделали вид, что поняли, в чем дело: Анно бросился экспериментировать. Бросился с головой и совсем в другую реку, чтобы со сделанным раньше не возникало не то что сравнений, но даже ассоциаций.

KKNJ заслужил уважение к смелым экспериментам в области режиссерских приемов и изобразительных средств аниме, хотя, как часто казалось, эксперименты эти были на «пустом месте» и мелком бюджете и походили иногда скорее на попытку «схалювить», чем действительно что-нибудь изобрести. Широкого фэндома сериал не завоевал, но это тоже воспринималось «в порядке вещей» — никто, в конце концов, не требует от Института Курчатов, чтобы он обеспечивал прилегающие жилые районы электроэнергией и горячей водой. В глубине души многие, конечно, надеялись, что эксперименты эти — часть большого грядущего, но признаемся себе честно: велика ли была эта надежда?

...Нет, FLCL снимает уже не Хидеаки Анно. Он и KKNJ-то не довел до конца, оставив последнюю треть сериала другим режиссерам. Может,





надоело, а может, счел свою миссию выполненной, посмотрев на то, как «новые орлята осваивают высь». Но будущее пришло, и оказалось, что — помните эпипловскую рекламу? — «оно лучше, чем мы думали». Хотя, разумеется, никто и представить себе не мог, что оно будет ТАКИМ.

FLCL — это не аниме-сериал. Это *игра в аниме* на струнах зрительских дежавю, игра искрометная и остроумная, бьющая энергией, как шанг, вырывающийся из рук от огромного напора воды. Развязная ирония, нигде не переходящая в стеб, драма, нигде не переходящая в пафос; «подмигивания», переходящие в пародию только там, где совсем уж «зашкаливает» напор энергии.

Даже тех, у кого нет за плечами сотни «насмотренных» часов кино и аниме, FLCL «убивает наповал» своим визуальным беспределом: сумасшедшими ракурсами и нарочито «выбивающейся» графикой при высочайшем уровне анимации. Пока художники делают вид, что забыли дома model sheet-ы, зрители изумляются сочетанию несочетаемых элементов. При том, что оригинальные эскизы персонажей — работы Ёсьюки Садамото, кстати — угадываются безошибочно, в сериале можно насчитать штук тридцать различных несовместимых визуальных стилей, всегда неожиданных, но чаще всего — очень привлекательных и «теплых». Даже анимешные штампы присутствуют здесь только лишь для того, чтобы показать, на что они способны, если их по-настоящему хорошо нарисовать. FLCL — это антология стилей и режиссур, которую «цементирует» в единое целое талант участников игры, а вовсе не сюжет: сам сюжет умно «вынесен за скобки», оставляя «на растерзание» аниматорам лишь цепочку событий, которые при

всей своей внутренней логике начисто лишены логики внешней — до поры, до времени. Я немножко осторожничаю, помня о том, что последняя, шестая часть, еще впереди: она выйдет только в середине марта. И она, можно не сомневаться, опять всех удивит.

FLCL достигает невозможного лишь с тем, чтобы в следующей серии достигнуть еще более невозможного. Хрупкое ощущение «упорядочивания», не успев оформиться, безжалостно разрушается — как будто стоишь под душем, где вместо теплой воды внезапно начинает литься ледяной спирт. Разве не в такие моменты приходит понимание того простого факта, что о произведении, где сумма составных частей неизмеримо меньше предстающего перед зрителем результата, невозможно говорить в терминах «обычного» entertainment-a?

Конечно, жаль, что про FLCL невозможно написать хорошую статью. Очень жаль, но у нас есть сам FLCL, а значит, никакие статьи не нужны. Так что давайте просто поздравим авторов с рождением новой анимационной культуры. И себя — тоже.

Арте́м Толсто́бров (artol@main.vsu.ru)

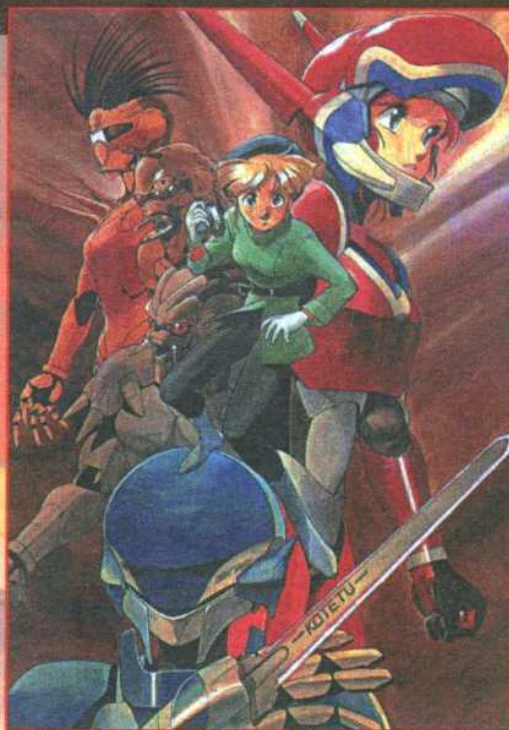


## Bubble Gum Crisis

- Ваш кризис — наша жвачка!..  
«...самые низкие цены в Токио 2032-го года!..»

Стоп-стоп-стоп! Я сейчас не в Токио, а во Владивостоке, и на дворе не утро, так что меня занесло куда-то не туда. Но, действительно, что общего у кризиса и жевательной резинки, и что делает их комбинацию настолько мощным зельем, что его действие не проходит вот уже четырнадцать лет? «Bubblegum Crisis» — это жаргонное английское выражение, означающее, что надутый из жевательной резинки шар вот-вот совершит мягкую посадку на физиономии храброго экспериментатора. То есть некоторое весьма неприятное, но в тот же момент крайне обыденное событие, происходящее почти каждый день. Странноватое, казалось бы, название для сериала. Однако, запущенный в производство в 1986-м году, он испытал столько различных перипетий, судебных исков, финансовых и политических кризисов в выпускающих его компаниях, что последний, восьмой эпизод вышел, аж, в 1991-м году, что вполне оправдало его название. Тем не менее, вся эта закулисная возня совершенно не сказалась на качестве, и сериал стал воистину культовой историей для всех любителей качественного аниме.

Да и для героев этой истории вышеописанное состояние вполне привычно. Как вы думаете, легко ли четырем абсолютно разным девушкам, среди которых есть и уважаемая владелица магазина дорогого женского белья, и инструктор по аэробике, и «широко популярная в узких кругах» рок-певица, не представляющая себе жизни без своего мотоцикла, и даже офицер полиции, бросать все свои дела, отправляясь на очередную разборку со взбесившимся роботом?





Сюжет сериала здесь описывать бессмысленно, по той причине что его практически нет — все восемь ОВА представляют из себя просто истории из жизни четырех храбрых девиц, сражающихся с бешеными роботами и гигантскими корпорациями (которая на самом деле всего одна, поскольку конкурентов у нее уже не осталось) — эпизоды, весьма слабо связанные между собой. Не в этом суть и сила «Bubblegum Crisis», а в весьма неплохой даже в нынешние пресыщенные времена графике, великолепно показанных характерах героев и их развитии, а также

главной изюминке сериала — музыке. Действительно, даже искушенному глазу отаку начала XXI века графика видится весьма неплохой — роскошные дизайны **Кэньити Соноды**, разрабатывавшего и мехов, и персонажей сериала, великолепное для середины 80-х качество анимации, отменная прорисовка фонов позволяют сериалу выглядеть весьма современно.

Отдельную хвалебную оду, причем не одну, можно посвятить персонажам. Собственно, специально для этих од, видимо, и была создана интернет-конференция **alt.fan.bgc**, вот уже не меньше десяти лет остающаяся одной из самых популярных и посещаемых аниме-конференций в **Usenet**. В самом деле, редко кому удавалось втиснуть всего в восемь эпизодов такие выпуклые и живые характеры, что им можно перемывать кости на протяжении целого десятилетия с интенсивностью, доходящей, аж, до «священных войн». Да и мир концепт-дизайнер и продюсер **Тосимити Судзуки** соорудил весьма живой и достоверный. Не киберпанк-антиутопию, как считают многие, хотя и злобные искусственные интеллекты, и могучие и зловещие мегакорпорации имеют место быть. Не светлые залитые солнцем аллеи городов-садов идеальных государств будущего, хотя Токио 2032 года — не самое плохое место для жизни. Просто наше с вами будущее. Весьма похожее на то, каким ему суждено стать, насколько можно судить с нашей, приблизившейся к нему точки зрения. В общем, в этот мир **ВЕРИТЬ**.

Но и это еще далеко не все. Я не знаю, как это было для остальных, но я сразу и бесповоротно влюбился в «Bubblegum Crisis», увидев всего один клип, за всего одну песню из сериала — **Asu e Touchdown** («Рывок в завтра»). Да, я прекрасно знаю, многие не любят глэм-рок, многие кривятся от упоминания имени **Фредди Меркьюри**, но когда я услышал эту песню, понял — Фредди жив, он всегда будет с нами, «эта музыка будет вечной, если я заменю батарейки», а я их обязательно заменю. Да, я прекрасно знаю, что последний эпизод вышел как раз в год смерти **Фаруха Бульсара**, но это неважно. **Кодзи**

**Макайно**, композитор, написавший более половины песен к сериалу, и те прекрасные люди, **НАСТОЯЩИЕ** рокеры, написавшие остальные, остались. И это значит, что глэм не умер, он будет жить, пока охрипшие глотки фэнов дружно выведут: «**Конъя ва Харикейн**» («**Сегодня вечером — ураган**»).

Прошу простить меня за этот поток сознания, да, я прекрасно знаю, что очень субъективен здесь, но, тем не менее, это так — музыка есть то, что делает эту историю такой живой, такой близкой зрителю. С этим будут спорить, будут не соглашаться, не возражаю. Циники будут твердить, что дизайнеры и продюсеры удачно угадали аудиторию, верно спозиционировали сериал — это чистая правда. Романтики без умолку заголятся о чести, о духе, о высочайших человеческих достоинствах персонажей, о том, что эта история учит нас как быть лучше — и это не менее справедливо.

Но я знаю. Как поет **Агнета Фяльтског**:

*And I often wonders how did it all start,  
Who found that nothing can capture a heart  
Like a melody can,*

*Well, whoever it was, I'm the fan...*

Я тоже фэн. И я хочу повторить вслед за блистательной блондинкой из **АББЫ**:  
*So I say 'Thank you for the music,  
For giving it to me!'*

Низкий поклон тем, кто подарил нам эту историю, эту песню, этих героев, эту музыку. И я говорю всем, кто меня слышит: «Если вы хотите увидеть интересный, красивый (но при этом достоверный) мир честных и благородных (но при этом живых и не картонных) героев, жаркие (но не наивно детские) схватки и не возражаете против «bit of right music», то эта вещь стоит вашего внимания. *Не пожалейте, честное слово.*

**Андрей Тупкало (khathi@mail.primorye.ru)**



3



2



1



## IRIA: Zeiram the Animation

«She's a bounty hunter with a score to settle», — эти слова украшают обложку американского издания **Iria: Zeiram the Animation**. Не правда ли, от них сразу веет романтикой Дикого Запада, суровыми шерифами в двухгаллоновых стетсонах, бандитами, индейцами, охотниками за головами и прочей подобной атрибутикой? И ожидания не обманывают: этот OVA-сериял 1994 года (всего снято 6 частей) — одна из первых ласточек в модном ныне жанре космического вестерна. Стоит, однако, отметить, что вестерн этот весьма своеобразный. К хрестоматийным атрибутам жанра, вроде охотников за головами и общей расхлябанности, здесь добавляются и мотивы классического киберпанка — дно общества, могущественные корпорации, теория заговора... В странном эклектичном мире (порой создается впечатление, что авторы долго и вдумчиво шерстили все попавшееся им под руку тома фантастики в поисках подходящих мотивов для своего творения, причем довольно успешно) и разворачивается история юной охотницы **Ирии**, пытающейся отомстить за погибшего брата.

Здесь стоит сделать отступление — аниме-сериял на самом деле является приквелом довольно известного игрового фильма **Zeiram** и его продолжения **Zeiram 2**, повествующих о «лучшей в Галактике охотнице за головами», и он (сериял) рассказывает, как же Ирия «дошла до жизни такой». А дошла она довольно просто — в первой OVA, в завязке, она, будучи еще охотником-ученицей, отправляется вместе со старшим братом (кстати, против его желания, но каков брат, такова и сестра) и их нанимателем на одно довольно дурно пахнущее задание по выяснению обстоятельств пропажи некоего космического корабля. По пути на транспортную станцию они выясняют, что задание отменено, более того, их даже пытаются силой отстранить от его выполнения, но их это не останавливает... Прибыв на корабль, компашка обнаруживает, что и похитители, и половина экипажа корабля безжалостно уничтожены... грузом, некоей странной формы жизни по имени **Зейрам**, единственной целью которой является нести смерть и уничтожение. В последовавшем бою гибнет брат Ирии, **Глен**, а ей самой, опасно раненому **Бобу**, их нанимателю, агенту и шефу, а также выжившим членам экипажа корабля, среди которых, кстати, оказался и вице-президент нанявшей их было корпорации, **Путтибо**, удается спастись. Но для Ирии это не означает спастись от Зейрама...

Как можно видеть, сериял оборудован железобетонным action-сюжетом ГОСТ 4586-12, но вряд ли это нужно ставить ему в вину. В конце концов, в мире не так уж много действительно оригинальных вещей, да и те вовсе не обязательно хороши. «Ирия» подкупает другим. Превосходная даже для OVA 90-х прорисовка, огромное внимание, уделяемое мелким деталям, великолепные фоны — сериял выглядит как конфетка. И, разумеется, окружающий мир... Не представляющий, вроде бы, ничего особенного, но... Мир, где Вселенная обжита и плотно заселена, из которого уже ушел дух фронта, а охотники за головами работают как ни в чем ни бывало. Мир, где мужчины стягивают волосы подвесками, а костюмы вызывают в памяти древнюю **Персию** и картину **Мос Эйсли**. Мир, где уличный мальчишка таскает в кармане генератор силового щита и пару термоядерных гранат, мир, в котором антигравитационный джип является по совместительству космическим кораблем с резными, слоновьи кости, рукоятками управления. Мир, где над киберпанковским дном **Чиба-сити** ярко светит солнце **Татуина**, невероятно знакомый, но всякий раз в чем-то неуловимо иной и оттого еще более притягательный.

Ну и разумеется, гвоздь программы, сама Ирия. Стандартность фабулы — юная героиня, мстящая за брата/отца/друга/любимого/whatever (нужное подчеркнуть), немало скрашивается личностью этой героини. Беспечная и безжалостная охотница, самоуверенная, порой циничная, порой сентиментальная, резкая и мягкая одновременно; упрямая, но ответственная и отзывчивая, подходящая ко всему с весьма своеобразным мрачным юмором Ирия — потрясающий персонаж. Я не видел игровых фильмов, но не думаю, что в них удалось превзойти этот образ, который можно смело назвать самой сильной чертой сериала. Общая атмосфера тоже оставляет самое приятное впечатление.

Тот самый юмор, характерный для главной героини, в полной мере присутствует и самому сериалу. Некоторые сцены оставляют даже ощущение чистой черной комедии, особенно шуточки Ирии, вроде прогулки с вице-президентом Путтибо на ее лебедке модели «сдохни Бонд» с прикладыванием господина вице-президента обо все встречающиеся на пути более-менее твердые предметы. Или «приборки» при помощи Зейрама в администрации некоего курорта, пытавшейся сэкономить на сносе трущоб с помощью его же. Эти сцены не несут какой-либо сюжетной или характерной нагрузки, но, право слово, без них было бы гораздо скучнее.

Итог: сериял весьма хорош. Здесь не стоит искать психологических и экзистенциальных глубин «Евы» и «Лэйн», искрящегося веселья «Рубак», драматизма «Х» и **Perfect Blue**, но это добротная, на «отлично» сделанная работа. Любителям качественного экшна, красивой графики, хорошо прописанных героев и мира она придется по вкусу. Мне, по крайней мере, понравилась.

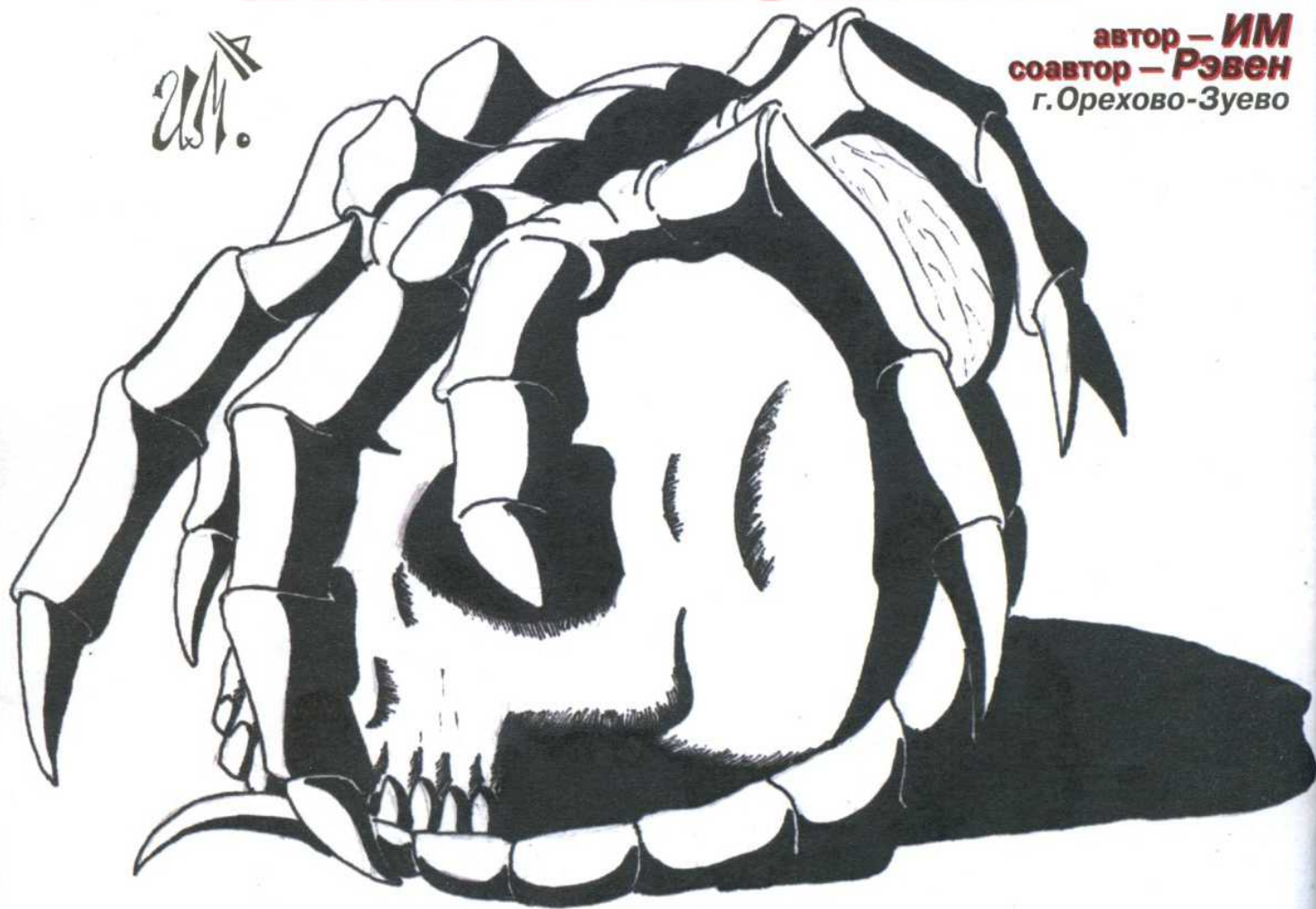
Андрей Тупкало (khathi@mail.primorye.ru)



33  
РАКОН  
ИРИА: ZEIRAM THE ANIMATION  
ИРИА: ZEIRAM THE ANIMATION

# ПАДШИЕ АНГЕЛЫ

автор — ИМ  
соавтор — Рэвен  
г. Орехово-Зуево



*С чем же сравнить  
тело твое, человек?  
Призрачна жизнь,  
Словно роса на траве,  
Словно мерцанье зарниц.*



Планета Ксенар, заброшенная база  
Объединенных сил Земли.



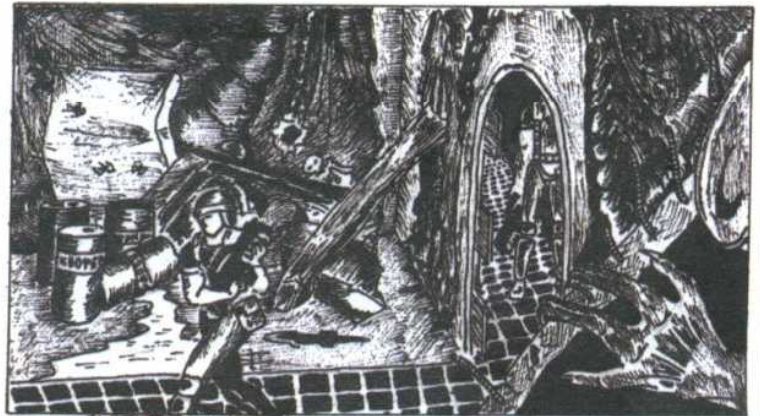
Так, ребята, привал.  
Нам нужно связаться  
с Центром. Через  
3 часа 20 минут про-  
должим движение.

Разрешите  
провести разведку,  
сержант?



Действуй,  
капрал!

Есть, сэр!



Как там связь,  
Гордон?



Сейчас всё  
будет готово,  
сержант!



**КСЕНОМОРФЫ!**





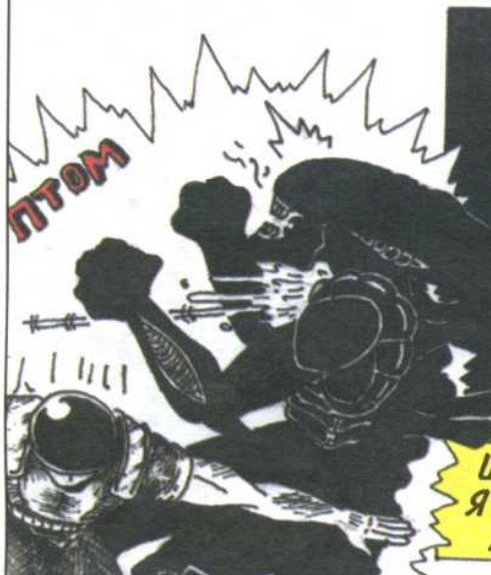
Возьми контейнер и отходи! Я тебя прикрою!



Есть, сэр!



ТРРР



ПТОМ



Шевели задницей! Я не могу отстреливаться вечно!



Постараемся добраться до двери, там они нас не достанут.



Сержант! Похоже, ксеноморфы отвалили. Может, передохнем?!



Нам нужно найти убежище, пока не стемнело!



Надеюсь, Джеймс найдет нас до того, как стемнеет...



Через два часа.



По-моему, капрал Джеймс больше никого не найдет. Похоже, ксеноморфы нашли его раньше...



Вот тебе и сходил на разведку... Теперь нас осталось двое.

Сколько же нужно отдать жизней, чтобы Корпорация получила очередное чертовое яйцо?!



Наука требует жертв! И многих...



Вот только я не хочу быть ягненком для закланья!



Перестань ныть и посмотри на это!

Черт возьми, что здесь происходит?!



Прежде ни один ксеноморф не смог бы сделать такое с охотником! Даже matka!!



Здесь творится что-то страшное, сержант, и мы в центре этого дерьма!!



Ты прав, но нам нужно доставить яйцо на базу!



А может, лучше избавиться от этого яйца?!



Ты думай, что говоришь!

Я не шучу! Из-за этого клятого яйца уже погибло 8 классных парней, обученных действовать в экстремальных условиях. Заставляя нас добывать все новые и новые яйца ксеноморфов, Корпорация обрекает нас на смерть!





Ты пойми, это яйцо позволит человечеству сделать новый прорыв в науке. Человек, как когда-то на Земле, станет самым сильным существом во Вселенной!



Тоже мне, царь природы! Смотри, как бы ксеноморфы не поужинали тобой! Я устал от смерти, которая всегда сопровождает этих тварей!



А я их уважаю! Ни страха, ни сострадания, они словно ангелы Смерти, без колебаний уничтожающие своих противников!



И ты хочешь, чтобы эти «падшие ангелы» попали на Землю, как это было уже однажды?



Мы солдаты и должны выполнить приказ!



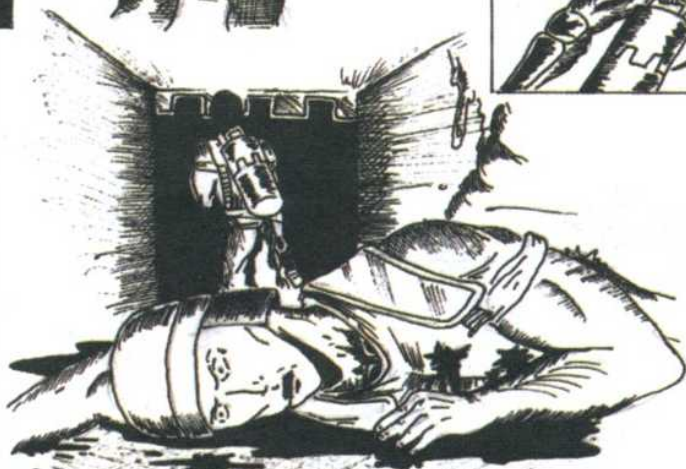
Этот приказ преступен! Из-за него погибли все мои друзья, сержант! Я немедленно уничтожу яйцо!!



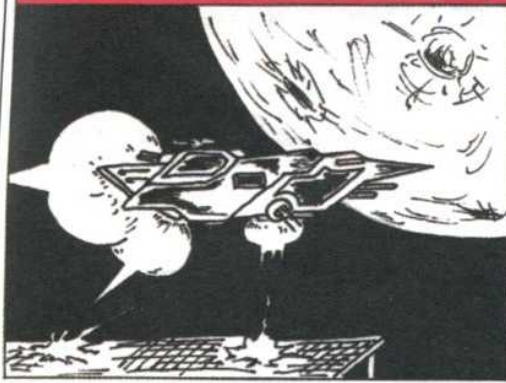
Остановись, я приказываю!!!



Прости меня, Фрэнки! Ты не оставил мне выбора!



**Мобильный исследовательский центр**



Сэр! Отряд на планете Ксенар задание выполнил ценой гибели всего личного состава!

Один из солдат пытался испортить эксперимент...



Я знаю об этом. Ты верно поступил, сержант. «Черный ящик» эксперимента у тебя?

В этом кейсе, сэр.



Положи кейс на стол и можешь набирать новую группу, сержант!

Слушаюсь, сэр!



Скоро мы станем самыми сильными существами во Вселенной! Царями природы, так вы, люди, выражаетесь?!

Файл №456. Запись итога эксперимента №118. «Последнее лучевое воздействие на яйца ксеноморфов привело к появлению особей, у которых повышены боевые качества на 25% (отряд охотников уничтожен за двое суток, в отличие от недели при эксперименте №117) и степень послушания мне на 40%. Есть все основания считать, что следующий эксперимент пройдет еще более успешно и в еще более сжатые сроки».



Скоро под моим началом будут тысячи машин смерти! Как их назвал этот дурачок? Падшие ангелы? Да будет так!!



# КРОССВОРД

Автор — Александр Лысенко,  
ст.Расшеватская, Старопольский край

Назовите персонажей игр, указанных в  
вопросах кроссворда.  
Все ответы — на английском языке.

1		2			3		4			5		6
7									8			
					9							
			10						11			
12									13			
14									15			16
						17		18				
			19		20						21	
22			D								23	
			O									
			O									
			M									
24									25			

**По горизонтали.** 1. «Iron & Blood: Warriors of Ravenloft» 4. «Soul Calibur» (см. №40) 7. «Dead or Alive» 8. «Claw Fighter» 9. «Street Fighter Collection» (см. №36) 12. «Grandia» (см. №47) 13. «Shaq Fu» (см. №25) 14. «Mortal Kombat 4» (см. №39) 15. Фирма — разработчик игр «Wurm», «Top Players Tennis», «Conquest of the Crystal Palace» 20. «Weapon Lord» (см. №37) 22. «Star Wars: Master of Teras Kasi» (см. №37) 23. «Destrega» (см. №45) 24. «Mace: The Dark Ace» 25. «Eternal Champions»  
**По вертикали** 1. «Destrega» (см. №45) 2. «Fatal Fury Special» (см. №34) 3. «Virtua Fighter 2» (см. №34) 4. «Street Fighter Ex Plus Alpha» (см. №35) 5. «Marvel Vs Capcom» (см. №49) 6. «Art of Fighting» 10. «Street Fighter Ex Plus Alpha» (см. №35) 11. «Fatal Fury Special» (см. №34) 14. «Grandia» (см. №47) 16. «Shining Force» 17. «Mortal Kombat 4» (см. №39) 18. «Mortal Kombat 3» (см. №27) 19. «... Troopers» 21. «Destrega» (см. №45)

**Ответы на кроссворд №52**

- |                 |                      |                 |
|-----------------|----------------------|-----------------|
| По горизонтали: | 33. ADON             | 13. CASTLEVANIA |
| 5. HEIHACHI     | 37. KAZUYA           | 15. EARTH       |
| 6. HWOARANG     | 38. CONTRA           | 16. GREAT       |
| 11. WARLOCK     | 39. QUACK SHOT       | 17. SCORPION    |
| 12. FANTASY     | 40. LOST WORLD       | 19. SKELETON    |
| 14. SMOKE       |                      | 20. YOSHIMITSU  |
| 16. GUILLE      | <b>По вертикали:</b> | 21. REVOLUTION  |
| 18. METAL       | 1. WILLIAMS          | 26. FANTASTIC   |
| 22. ROAD RASH   | 2. PITFALL           | 27. FLASHBACK   |
| 23. RINCEWIND   | 3. DHALSIM           | 29. SONYA       |
| 24. TRUE LIES   | 4. MARSHALL          | 30. ERMAC       |
| 25. PINOCCHIO   | 7. SYLVESTER         | 32. SEREA       |
| 28. BOOGERMAN   | 8. BUTT-HEAD         | 34. DOINK       |
| 29. SYNDICATE   | 9. ECCO              | 35. HANZOU      |
| 31. NASH        | 10. JACK             | 36. DRAGON      |

## ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ИНТЕРНЕТ



от **\$0.33/час**

регистрация доменов от **\$25**

услуги хостинга от **\$15**

Купи карту на  
[www.molotok.ru](http://www.molotok.ru)

119021, Москва, Комсомольский пр-т, д.4  
Тел.: (095)232-02-89, Факс: (095)248-78-48

191025, Санкт-Петербург, Невский пр-т, д.88  
Тел.: (812)329-55-49, Факс: (812)279-10-66



# НЕТ ПРОБЛЕМ



# NO PROBLEMS

## PlayStation

### RESIDENT EVIL 2 Dual Shock

Супер секреты.

Как победить воинственные растения и избежать попадания в засаду.

Когда, находясь в лаборатории, вы нажимаете кнопку, открывающую дверь в бункер, появляются два растения, лобовой бой с которыми тяжел и чреват (даже после победы) неприятными последствиями: растения воскресают и устраивают вам засаду, которую невозможно избежать. Поэтому сделайте следующее. Быстро отбегите к дверям комнаты, где вы включили BOV GAZ (и где вы НЕ СТАЛИ брать огнемёт, играя Леоном, ибо огнемёт брать нельзя). С почтительного расстояния расстреляйте растения (Леон — из шотгана, Клэр — из арбалета). После того как вы услышите первое и второе шипение, значит, растениям временно каюк. Но не спешите заходить в коридор, который эти растения охраняли. Сначала выйдете в дверь, ведущую в красный сектор, где вы вставляли электропробку, а затем снова войдите в комнату, где вы только что вроде бы грохнули эту парочку растений. И вы увидите, что перед вами, но если так можно выразиться, спиной к вам, стоит растение! И вас не видит! Спокойно расстреляйте его, сно-



ва выскочите за дверь и вновь вернитесь. Перед вами — второе растение. Прделайте с ним то же, что и с первым, снова выйдете за дверь и вернитесь обратно. Теперь дорога в лабораторию открыта, но главный эффект в том, что на обратном пути вас уже не будет поджидать засада невидимых противников, обязательно отнимающая значительную часть здоровья.

«Сделано в Амбрелле».

Когда вы шлепнете крокодила и поднимитесь наверх, где возьмете медаль Орла, после этого обязательно спуститесь вниз и вернитесь прежней дорогой. Спуститесь воду, вставив медаль в соответствующее гнездо, и идите к вагончику. Отведите Шерил (если вы играете Клэр) в комнату сохранения с сундуком, а сами вернитесь туда, где вы шлепнули первых двух пауков. Расстреляйте зомби, лежащий на голом полу, и увидите мертвого человека в противогазе. Теперь нажмите кнопку X и появится надпись «Сделано в Амбрелле».

Нож важнее Тофу.

Не занимайтесь поисками недоделанного персонажа Toфу (Джил), который таковым является вследствие программной ошибки. Гораздо более важная задача — найти нож Криса, самое сильное оружие. Теперь, когда вы закончите игру (вам об этом любезно сообщат), сможете начать совершенно новую, где все открыто.

Александр Щукин, г. Москва

### FIFA '99

Чтобы создать искусственное положение в игре, зажмите L2+R2 и нажмите □.

Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

### Judge Dredd

Коды (вводятся в High Score Screen в качестве своего имени).

!EIKKIN — неуязвимость.

!BEDSTRAW! — 10 кредитов.

?LOVESEXY? — финальные кадры.

Beavis, г.Мелитополь, Украина

### Ape Escape

Дополнительные боеприпасы: на паузе нажмите R2 ↓ L2 ↑ → ↓ → ←.

GD-2, п.Октябрьский, Белгородская обл.



### Alien Resurrection

В главном меню наберите:

○ ← → ○ ↑ R2 — Cheat menu;

□ ↑ ↓ ○ ← R1 — Research mode.

Alien 3, г.Таллин, Эстония

### Bases Loaded

Чтобы вашей командой стал управлять компьютер, на паузе на втором джойстике нажмите ▲ ■ X ● ● ●. Услышав звук, на втором джойстике нажмите L2.

Александр Лысенко, ст.Расшеватская, Ставропольский край

### Exector

Пароли на уровни:

2. FBE 723 F;

4. 9\_A\_969\_C\_0;

1. 35314 DF;

3. 8759\_AB\_3;

5. I\_FEBD\_7\_B.

Сергей Кимонко, г.Новосибирск

### Fear Effect

Вводить в Options, Credits.

Бессмертие — L1, △ ↑, ↓, ○, ○, △, □, →, □.

Все оружие — L1, △ ↑, ↓, ○, ○, △, □, ↑, ○.

CiD, г.Санкт-Петербург

### Legend of Mana

Если на заднем дворе Дома вырастить очень много фруктов, то дерево подарит новую энциклопедию.

Мирион, г.Зеленоград

### Battle Arena Toshinden 3

Чтобы получить возможность управлять камерой, на экране Key Config поставьте курсор на ←/→ и нажмите L1+L2+R1+R2.

Илья Коскин, г.Пермь

### Big Air

Чтобы открыть все страны, в главном меню нажмите →, ←, →, ←, ○, □, ○, □ и выберите Freeride.

Вд-13, г.Мыски, Кемеровская обл.

### Kagero: Deception 2

Чтобы заполнить 2800 баксов, на экране ввода имени сотрите то, что написано и введите ASTARTE.

Звуковой центр. На экране Press Start нажмите 4 раза R1 и 6 раз R2.

Сергей Кимонко, п.Переяславка, Хабаровский край

### LeMans 24 Hours

Супер пароль, дающий все машины и трассы — в качестве имени введите TATOO.

Black Wolf и Great Warrior, г.Москва

### Pool Hustler

Боулинг: на заставке нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, △, △, △, ×, ×, ←, →, □, ○.

Cid, г.Санкт-Петербург

### Quake II

В игре есть возможность сделать прыжок в два раза выше ракет-джампа! Для этого киньте гранату, секунды через две-три сделайте ракет-джамп прямо на гранату. Высокий полет вам или вашему труп (если здоровья мало) гарантирован.

Ермак, г.Новосибирск

### Riven

В игре есть 3 концовки.

1. Хороший конец, если вы поймали Гена и освободили Катрину.

2. Вполне приличный, если Гена вы поймали, но в деле освобождения Катрины не преуспели.

3. Беда-а!

Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

### Runabout (Felony 11-79)

Как попасть на другую дорогу. На последнем этапе (Paris) доберитесь до поворота направо и тупика слева, где стоит плакат с нарисованной машиной. Пробеите этот плакат и окажетесь на новом пути.

Udalov Igor, г.Москва

### Theme Hospital

Как очистить госпиталь от назойливых пациентов. Когда болезные заполнят госпиталь под завязку, сохраните игру и перезагрузите ее. Как только вы нажмете START госпиталь опустеет.

Alexy, г.Москва



53 ДРАКОН  
НЕТ ПРОБЛЕМ  
PLAYSTATION  
87

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## PlayStation

### Vigilante 8: Second Offence

Чтобы получить доступ к паролям, в опциях выберите «Game Status» и нажмите L1+L2. Пароли:  
LONG\_MOVIE — все заставки;  
RAPID\_FIRE — ускоренная стрельба;  
MORE\_SPEED — быстрые машины.  
*Alien 3, г.Таллин, Эстония*

### X-Files

Прикол. В гостинице зайдите в ванную и выстрелите в отражение Уиллмора в зеркале — вас посадят в тюрьму.  
*Agent Willmor, г.Саратов*



### Tarzan

Бесконечные жизни: на титульном экране введите L1 R1 L2 R2 L1 R1 L2 R2.  
*Dragon-fan, г.Ростов-на-Дону*

### Cheesy

Пропуск уровня. На экране ввода паролей нажмите X X ■ ○.  
*Света Минакова, г.Москва*

### Machinehead

На экране главного меню введите L1, ○, L1, L1, L1, ○, ○, ○, L1, L1, ○, ○, L1, ○, L1, ○, ○, ○. Теперь кнопками R1 и R2 можно выбрать желаемый уровень.  
Пароли уровней (вводятся в главном меню):  
1.2: SQDZF0STJJ 1.3: HYM7G0DECM  
1.4: EPPGH0XWDQ 2.1: 154FH0D5BF  
2.2: E94FN0LLKJ 2.3: MHLFH0DTCM  
2.4: ALLFH0XGPU 2.5: BDNJH0LLPU  
3.1: 5SBGH0XIKJ 3.2: E9GGH0JIQH  
3.3: 9F0JG0LZJD 3.4: SKAGH09P4O  
4.1: J00BN09FCM 4.2: EYMJH0P7BF  
4.3: JQN0F0T7BF 4.4: 7G9DA0MOCE  
Концовка: 6H9DA0QJ2F  
*Nick Rumble, г.Таганрог*

### Formula Karts

Пароль SHIPPIE даст вам супер-карт.  
*Rage, г.Хабаровск*

### Mulan

Пропуск уровня. В главном меню введите L1, L1, L2, R1, R2, R2, □. Теперь в игре нажмите X и перейдете на следующий уровень.  
*BBB, г.Киров*

### Duke Nukem 3D: Total Meltdown

Супер удар ногой: зажав четыре шифта, нажмите □.  
*Сазонов (Voivod) Андрей, Рыбин (Kreator) Макс, г.Курск*

### Xena: Warrior Princess

Войдите в главное меню и наберите: ▲ ■ ▲ ■ ■ ■ ↑ ↑ ↑ и получите все виды атак и защиты.  
*Гобот, г.Ярославль*

### Winning Eleven 3: Road to France'98

Чтобы получить супер-команду, подсветите в главном меню опцию Exhibition Game и нажмите ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → X ○.  
*Бест, г.Санкт-Петербург*

### Vigilante 8: Second Offence

Чтобы получить доступ к паролям, в опциях выберите «Game Status» и нажмите L1+L2. Пароли:  
Убийственные ракеты — BLAST\_FIRE  
Усиленная атака — UNDER\_FIRE  
Игра в одиночку в аркадном варианте — HOME\_ALONE  
Нулевая гравитация — NO\_GRAVITY  
Большие колеса — GO\_MONSTER  
*Андрей Хворостин, г.Ростов-на-Дону*

### World Stadium 2

Чтобы получить доступ к скрытым стадионам, на титульном экране зажмите и держите L1+R1+▲+START.  
*Ball-X, г.Рязань*

### Sled Storm

Войдите в опции, выберите load/save, высветите password-экран и введите в качестве пароля:  
□, X, R2, □, ○, R1, ○, X — открыты все трассы;  
○ △ □ L1 R2 L1 X △ — сани Storm для Гюи;  
○ △ □ R1 R2 L1 X △ — сани Storm для Трэвиса;  
○ △ □ R2 R2 L1 X △ — сани Storm для Райана.  
*Морской Змей, с.Долгий Мост, Красноярский край*

### Player Manager

Супер-команда. На экране загрузки введите: X X △ R1 L2 ○ □ □ ○ X ○.  
*Orion, г.Балашиха, Московская обл.*

### X-Men: Mutant Academy

1. Картинки из комиксов. Пройдите игру за всех персонажей в стандартных костюмах и в опции «Cerebro Mode» откроются картинки из комиксов.  
2. Костюмы из фильма. Если при выборе персонажа нажать □, ваш герой будет одет в костюм из фильма.  
*Илья Лизин, Андрей Ушаков и Макс Ковалев, г.Люберцы, Московская обл.*

### Frogger 2: Swampy's Revenge

Бесконечные жизни. На паузе введите: →, □ △ □ △ X.  
Выбор уровня. На паузе — →, □ △ □ △ R1, L1, R1, L1, △, ↓.  
*Jane deLuxe, г.Ставрополь*



### Twisted Metal 4

Игра под «свою» музыку. На паузе вытащите диск с TM и вставьте любой музыкальный диск.  
*Сазонов (Voivod) Андрей, Рыбин (Kreator) Макс, г.Курск*

### Ultimate Battle 22

На титульном экране нажмите ↑ R1 ↓ R2 ← L1 ↓ L2 — призовые персонажи.  
*Jaguar, г.Новосибирск*

### Test Drive Off-Road 3

Введите в качестве имени: Разрешение апгрейдов — MAD\_HOOKUP  
Доступ ко всем трассам — LEAD\_TO\_ROME  
Все еще лучше ломается — YOKOZUNA  
*Игорь Т., г.Волгоград*

### Machinehead

На экране главного меню введите ○, ○, ○, L1, ○, L1, L1, ○, L1, ○, L1, L1, ○, L1, ○, L1, L1, L1, L1 — бесконечные боеприпасы.  
На экране главного меню введите ○, L1, L1, L1, ○, L1, ○, ○, L1, ○, ○, ○, L1, L1, L1, L1, L1, ○, ○, L1 — бесконечная энергия.  
*Сергей Голованов, г.Сочи, Краснодарский край*

### Dead or Alive

Стоя в победной позе можно изменять размер изображения кнопками L1 и R1.  
*Морской Змей, с.Долгий Мост, Красноярский край*

### Medevil 2

Доступ ко всем секретам. На паузе, зажав L2, введите: △ ○ △ ○ ○ △ ← ○ ↑ ↓ → ○ ← ← △ → ○ ← ← △ ○ ↓ ○ ○ →.  
*Zero-Saab, г.Санкт-Петербург*



НЕТ ПРОБЛЕМ

PLAYSTATION



# НЕТ ПРОБЛЕМ



# NO PROBLEMS

## PlayStation

### Fist of the Northstar

Пароли уровней: BCDEKHJ; JCGHBFJ; JGBDECH; FBIDGHJ; JBGAFKC; BKDFECJ; IBFDJHE; EFGHCDI; FKACDE; DGAFEKI; CBEHGDK; DFGBCEI.

Егор, г. Владивосток

### Captain Commando

Выбор уровня. Подсветите «game start option» и нажмите X + O + ←. Возможность убить одним выстрелом. Выберите Капитана и, зажав X + O, нажмите на «special move».

Dicsy, г. Иваново

### Spyro 2: Ripto's Rage

Режим больших голов: на паузе нажмите 4 раза ↑ и 4 раза R1.

Все способности: на паузе введите 4 раза O и □.

Вадим Шунин aka Timber Maniac, г. Зерноград, Ростовская обл.

### SHAOLIN

Прочитав статью Кортека о Шаолине, я решил, что надо бы описать прохождение и других стилей. Начну с самого первого, то есть со стиля Шаолинь! Перед этим сделаю те же оговорки, которые сделал Кортек, а именно:

1. Обзор делаю по русской версии
2. Только на одну концовку
3. Герой имеет несколько стадий взросления
4. Вы можете проиграть, если показатель энергии или выносливости упадет до нуля. Чтобы поправить дело, сходите в ресторан (для энергии) или поспать (для выносливости).
5. Чтобы сохранить игру, найдите дом, в котором вам предложат отдохнуть (бесплатно или за плату). Во сне выберете опцию сохранения.
6. В данном обзоре указаны все разговоры, и если хоть один ПРОПУСТИТЬ, то вас могут не пустить дальше!

Вот на это я закончу с оговорками и начну повествование.

Вы окажетесь в городе Гуаньчжоу. Покинуть город вам не разрешат, поэтому, зайдите в первый дом слева, там вам посоветуют поесть. Это мы и делаем (следующее здание по левой стороне), но вначале переговорим с женщиной на дороге. Она скажет, что Лим волнуется (Лим — ваш дед). Что ж, получив трапезу, отправимся в первый дом от ворот, по правой стороне, и отдохнем, во сне сохранившись. Теперь идите во второй дом по правой стороне, там вам посоветуют для поправки выносливости побольше отдохнуть!

Курорт, да и только! Но расслабляться рано. Идите к брезентовому навесу, там двое детей, поговорите с ними. Сразитесь с ними, и тогда они вас зауважают. Если вы решите с ними не прощаться, то придется драться еще раз. После этого парнишка скажет, что пожалуется на вас маме! Слабак!!! Зайдите с другой стороны брезента и поговорите с женщиной, она сообщит, что Лим знает правду про ваших родителей. Вы уже достаточно сильны, чтобы при сноровке уничтожить воров, так что можете на них попрактиковаться. Идите к Лиму и услышите правду о родителях! Если хотите сохраниться, то выйдите и зайдите снова, после этого, подкрепившись в ресторане, идите к школе. Там поговорите с человеком в синем и начните бой. После победы сразитесь с одним студентом, затем с еще одним, затем со студентом номер три. Под конец, расправившись с номером четыре, вы сможете сразиться с Гранд Мастером! Но перед этим подкрепитесь! Забив мастера, вы тем самым выучиваете новую технику. Поговорите с людьми, чтобы наскрести начальный капитал, покушайте, отдохните (не забудьте сохраниться) и направляйтесь в город Чангша.

Зайдите в первый дом справа от ворот, там внутри человек спросит, страшно ли вам вдали от дома? Ответьте, нет! Ведь мы brave ребята! Пройдите еще правее и по дорожке отправляйтесь на север. Около большого дома заверните направо и поговорите с человеком в белом. Затем подойдите к человеку в темно-фиолетовом костюме и сразитесь с ним, затем сразитесь еще три раза, после чего отдохните в гостинице и идите к мастеру этой школы. Но перед этим найдите парня, страдающего животом, отыщите для него доктора, который настоль-



ко ленив, что и не думает идти к болезному. Придется проявлять гуманизм вам. Узнайте у пациента симптомы заболевания, вернитесь к доктору и возьмите таблетки. Отнесите их пациенту, за это вы получите деньги (тот редкий случай, когда гуманизм вознаграждается).

Победив мастера, сохранитесь и идите в город Фучжоу. Покушайте в ресторане, если вы этого еще не сделали, затем идите к школе, где вам поначалу не разрешат изучать их стиль. Поэтому победим одного из воров и забьем мужика на центральной площади. После победы над ним вас зауважают и пропустят в школу. Там тоже вдоволь помашите конечностями, после чего вам нагло сообщат, что ваш стиль не позволяет вам сражаться с мастером. Не слушайте, загляните к гранду — он более объективен и предложит сразиться с ним, так как вы очень хорошо дрались! Соглашайтесь, и после победы вы, выучив новую тактику, отправляетесь в город Шанхай. Сохранитесь, поешьте и идите к местной школе. Вам скажут что без гранд-мастера битва невозможна, так что ждите его возвращения!

Сходите еще раз отдохнуть, после чего вернитесь к школе. Отдыхали вы долго — мастеру хватило времени, чтобы вернуться, и он дал позволение на бой. Победите вначале одного ученика, за ним последует другой, потом еще двое, и тройка, после которой вам разрешат драться с самим гранд-мастером!

Теперь идите к кораблю и сжайте на нем в деревушку. Но перед этим сразитесь с парой девиц, для поддержания формы.

Традиционно отдохните, сохранитесь и отправляйтесь к школе. Там вам опять же традиционно скажут, что пока с вами драться не будут, считают ниже своего достоинства. Что ж, проявите себя, идите направо и, поговорив с парнем (ответьте да), сразитесь. Теперь найдите девушку, у которой можно записаться на турнир!

Запишитесь и деритесь! После всех побед покушайте и топайте в школу, там побейте одного противника, затем другого, затем... короче, после семи избитых вас допустят к гранд-мастеру Фею. После очередной победы направляйтесь во вторую деревушку.

Это последний шаг перед битвой с Ханом по Таи! Сохранитесь и найдите школу. Сразитесь с двумя студентами сразу, а затем и с гранд-мастером. Победив его, найдите человека, который согласится отвести вас к Храму Шаолинь.

Теперь мы готовы к решающей битве! Поговорите два раза со стариком и врежьте ему, чтобы осознал, что вы желаете у него столотаться и отдыхать, причем бесплатно. Отдохнув и подкрепившись, направляйтесь к Хану. Вначале, победите трех его приспешников, затем генерал-майора армии Китая, после него вы будете допущены к главному поединку, к которому стремились всю жизнь. Однако Хан после проигрыша превратится в демона.

И лишь после победы над этим исчадием ада вам покажут концовку этой игры!

Archangel, Москва

P.S. Спасибо Леше Линевичу aka Вжик за помощь в проверке арфаграфии в тиксти.

P.P.S. Если проходить игру ускоренными темпами, то на все стили потребуется всего 15 часов или около того!

531 ДРАКОН

НЕТ ПРОБЛЕМ

PLAYSTATION

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## PlayStation

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### Time Commando

HUIBON — все вооружение;  
VONLUX — максимум здоровья.  
*Zell, г. Дубна, Московская обл.*

### WCW Mayhem

Пароль для бесконечных очков, указанный в №49, надо набирать маленькими буквами.  
*Skull, г. Красноярск*

### Fluid

Золотой дельфин. На титульном экране выделите опцию старта и нажмите ↓, ↑, →, ←, ▢. Должен прозвучать звуковой сигнал.  
*Эльдар «Warrior» Мамедов, г. Нижний Новгород*



### Die Hard Trilogy 2

Коды набираются в режиме паузы. Игра от третьего лица.  
L1 L1 ○○○□□ — все модели оружия.  
○○□□ L1 L1 — все в дыму.  
△△○○ L1 L1 — бессмертие.  
Коды для стрельбы от первого лица.  
□□○○ L1 L1 — все модели оружия.  
L1 L1 R1 R1 ○○ — бесконечные патроны.  
□□△△○○ — автоперезарядка.  
*Морской Змей, с. Долгий Мост, Красноярский край*

### Independence Day

Пароли сложности Hard: 2. DBKQO; 3. GBKQX; 4. LLSQX; 5. NL9QX; 6. R39RF; 7. T59QX; 8. Z99QZ; 9. 399QH.  
*Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.*

### Animaniacs: Ten Pin Alley 2

Чтобы сыграть в турнире из 300 игр, введите имя VLLOOMA в шестую загруженную игру.  
*Антон Лазарев, г. Зерноград, Ростовская обл.*

### Warhawk

Коды вводятся в Special Access.  
Просмотр заставок — △ X ○○X△□  
Полное вооружение — X○○□X△○△  
9999 бомб — □○○□△X△△  
Бесконечное оружие — X X○○□△X X  
Неуязвимость — ○○○ X△X X  
*Александр Лысенко, ст. Расшеватская, Ставропольский край*

### Rock'n'Roll Racing 2

Бесконечное нитро: на паузе зажмите R1+R2 и нажмите ↓↓○○○○.  
Бесконечные жизни: на экране выбора машин зажмите L2+R2 и нажмите ←←→→□□○○.  
*GD-2, п. Октябрьский, Белгородская обл.*

### Kensei: Sacred Fist

Я заметил у противников одну комбинацию. Если вы (во время боя) посылаете своего соперника в нокаут, то сразу не подходите к нему, потому что, когда он встанет, он сразу атакует вас ногой (либо в голень, либо вообще сшибет вас с ног). Такой тактикой пользуются все враги, притом всегда.  
*Udalov Igor, г. Москва*

### The Need for Speed 5. Porsche Challenge

Все коды вводятся в главное меню. Если код сработал, то вы услышите смех. Сумасшедшая гонка — ↑, ←, →+SELECT. Интерактивные трассы — ↑+□, ↑+○, ↑+□, ↑+○, ↑+□. Тест водителя — ←+○, →+□+SELECT.  
*Сергей Кимонко, г. Новокузнецк*

### Vigilante 8

В OPTIONS, в GAME STATUS, нажмите ○ — появится возможность ввода кодов:  
WMNNWLH TSCUCLH — все персонажи и арены;  
REDUCE GRAVITY — низкая гравитация.  
*Hwoarang, г. Краснодар*



### Tiny Tank: Up Your Arsenal

Выбор уровня. На экране Stamer-меню зажмите L1+L2+R1+R2+○+SELECT+←.  
*Вадим Шунихин aka Timber Maniac, г. Зерноград, Ростовская обл.*

### Open Ice 2 on 2 Challenge

Чтобы сыграть за «звезду» 70-х годов Горди Хоу, введите вместо вашего имени «g h» и дату рождения «March 31».  
*Tony Cortez, г. Москва*

### Roll Away

В режиме Time Trial можно один раз добавить 30 сек.:  
○ L1 △△○○X△ ↓.  
Временное бессмертие:  
→, ↓, L1, R1, R1, ○, △.  
*Алексей Антипин, г. Красноярск*

### Deathtrap Dungeon

Cheats-меню. В главном меню нажмите ↑, ←, ↓, ↓, ←, ↓, L1, R1, →, ↓, →.  
*Сазонов (Voivod) Андрей, Рыбин (Kreator) Макс, г. Курск*

### Nanotek Warrior

Коды (вводятся на паузе):  
△○○□△△SELECT, START — вид из глаз;  
△←△→△↑△START — воздушный тормоз (использование — △);  
○○○○△△△X — супер скорость.  
*BULLdozer, г. Рязань*

### Bogey Dead 6

В ходе загрузки зажмите все кнопки, включая шифты, + ←. Время увеличится до 999 сек.  
*Морской Змей, с. Долгий Мост, Красноярский край*



### Duke Nukem: Planet of the Babes

Коды (вводятся в соответствующей опции). Все оружие — R2, X, L1, □, R1, ○, L2. Бесконечный боезапас — L2, ○, R2, □, ○, L2, R1.  
Двойные повреждения — □, □, □, ○, ○, ○, X.  
Выбор уровня — ○, X, □, □, X, □, ○.  
Невидимость — □, X, ○, □, X, ○, □.  
Полная броня — L1, L1, R1, R1, X, X, ○, ○.  
*D.Parker, г. Апатиты, Мурманская обл.*

### Worms

Чтобы получить новое мощное оружие типа банановых бомб, попробуйте понажимать на экране выбора оружия X + ▢ раз 10-15.  
*Сергей Осипов, г. Калуга*

### Street Sk8er 2

На экране выбора персонажа зажмите L1+L2+R1, выберите опцию Skate и получите дополнительные костюмы.  
*Илья Лизин, Андрей Ушаков и Макс Ковалев, г. Люберцы, Московская обл.*

### Vagrant Story

После завершения всей игры загрузите любой из сохраненных сейвов и попадете в режим New Game. Это даст вам доступ ко всем пройденным уровням, предметам и оружию.  
*Илья Лизин, Андрей Ушаков и Макс Ковалев, г. Люберцы, Московская обл.*

### Front Mission 3

Доступ ко всем миссиям. На титульном экране введите: X, X, ○, ▢, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, SELECT, START.  
*Миха и Джон, г. Кемерово*



## 8 бит



### Jurassic Park

На четвертом этапе действует одна полезная хитрость. Соберите все яйца, возьмите две тайные жизни (их месторасположение можно «подсмотреть» в 28 номере) и, взяв бомбу в доме в правом верхнем углу уровня, поставьте ее в одной из пещер (пойдет обратный отсчет времени). Все, что теперь нужно сделать, это НЕ выходить из пещеры. После фатального исхода, вы окажетесь в начале этапа (правда, с пустым столбиком энергии), а все призы, в том числе и жизни, снова появятся на своих местах. Триггер можно повторять хоть до скончания веков.  
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

### Side Pocket

Хочу поправить Dragon'a jr. (см. №40). Удар FOLLOW выполняется нажатием ↑, а нажатиями ← и → — удары LEFT и RIGHT соответственно.  
Udalov Igor, г.Москва

### Cliffhanger

Другой способ схватиться за канат — в верхней точке прыжка отпустить A.  
Sub-Zero Jr., г.Смоленск

### Cybernoid

Как только вы окажетесь на 2-м уровне, сразу же избавьтесь от всего оружия, которым располагаете, и, оставив свой киберноид без управления, ждите, пока экран не окрасится в красный цвет. Теперь рядом появится приз в виде буквы «Т», дающий полное вооружение, пару защитных спутников и пять силовых щитов.  
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

### Double Dragon

Хотите избежать схватки с боссом на втором уровне, дождитесь его появления, а потом по лестницам вниз — босс сам собой погибнет, а вы сразу перейдете на третий этап. Этот трюк работает и на других уровнях.  
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.



### Ninja Turtles 3

Прикольчик. В конце 3-го уровня предстоит схватка с Бибопом. Возьмите Лео и, как только появится тачка Бибопа, быстро подойдите вплотную к бамперу — босс «застранет» на месте! Теперь, совмещая приятное с полезным, не спеша лупите недруга «вертушкой» (A+B).  
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.



### Punisher

А знаете ли вы, что в этой игре можно использовать световой пистолет? С его помощью можно бросать гранаты и стрелять из гранатомета.  
Udalov Igor, г.Москва

### Dragon Strike

Пароли для золотого дракона:  
2. KHVJMG; 3. KHVNRD; 4. KHVNFH;  
5. KNVNKC; 6. KHVNDJ; 7. KNVHJF;  
8. KNVNSB; 9. KNVNGJ; 10. KNVHLG;  
11. KNVHVJ; 12. KNVHMR.  
Астральная планета — KNVHRM.  
Бездна — KNVHPQ.  
Эти пароли совпадают с паролями для этой игры на SNES.  
Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

### Ikari Warriors 2

Для продолжения игры с места гибели до появления надписи Game Over наберите A, B, B, A. Учтите, что прием не работает на последнем уровне.  
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

## ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### Yo! Noid

Табличка, дающая тройное умножение пищи, есть не только на 2-м уровне (см. №33), но и на 4-м уровне. Вот как ее найти: после серии прыжков над большой пропастью вы наткнетесь на пружину, которая поможет запрыгнуть на высокий уступ. Там постреляйте везде мячиком — табличка должна появиться.  
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

### Gradign (Gradius)

В этой игре есть возможность перехода через уровень.  
1) На 2-м уровне уничтожьте босса в течение двух секунд (учтите, стрелять нужно только в момент посинения сердцевины) и окажетесь на 4-м уровне.  
2) На 3-м уровне взорвите 10 каменных голов (тех, что стреляют кольцами) и в конце убейте босса. Вы перейдете на 5-й уровень.  
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.



## ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### James Bond jr.

Ленисьте обезвреживать бомбы? Вот алгоритмы:  
1-я бомба — A ← A ← ← A →;  
2-я бомба — B ↑ ← ← B B ↓ ↓ A A ←;  
3-я бомба — A A ← ← ↑ ↑ A A A ← B B  
B ↓ ↓ → ↑ ↑ B B ↓ ↓ A ← ← ↑ ↑;  
4-я бомба — → ↓ A A A B ↑ ← ← ↑ B  
B B ↑ B ↑ A → ↓ → B B ↑ → ↓ →  
A A A → B B B A A ← ↓ → ↑ A A →;  
5-я бомба — ↑ A A B B B ↑ A A → B  
↑ → ↓ → ↓ → ↓.

Sub-Zero Jr., г.Смоленск

От редакции. Проще бомбы обезвреживать, чем такие коды вводить.

### Gargoyle's Quest 2

Пароли:  
2) 00400041 6021002  
3) 40404061 7152017  
4) 40504061 7202117  
5) 51645273 8334428  
6) 55645604 8344438  
7) 69797945 9505559

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.



### Ice Challenge (Heroes Hockey)

Пароль на игру с самураем: 2437.  
Sub-Zero Jr., г.Смоленск



GAME BOY

**Super Mario Land**

Сразу после спасения принцессы нажмите А или В — откроется секретный подземный мир с кучей противников.  
*Smoker 803 aka Макс Корчагин, г. Ярославль*



**Pocket Bomberman**

Пароли: 2. 2805; 3. 0238; 4. 9156; 5. 3725; финальный поединок — 3752.  
*Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.*

**Shanghai**

MAN — крутой уровень;  
REV — перевернутые плиты;  
STF — кредиты.  
*Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.*

**Turok: Battle of the Bionosaurs**

Уровень Easy. В течение игры на каждом этапе встречаются коробки. Это детали супер оружия Chronoscepter, позволяющего убить последнего босса с двух выстрелов (всего дается три снаряда). Но на первых уровнях взять коробки невозможно, так как они лежат за ограждениями. Поэтому, взяв базуку, надо вернуться на предыдущие уровни и взять детали (всего восемь).  
*Bond, Steve Bond*

**Jurassic Park**

Если потрясти деревья и кусты, можно вытрясти много полезных вещей. Со второго дерева (если собрать все яйца динозавров) можно получить две жизни.  
*Smoker 803 aka Макс Корчагин, г. Ярославль*



ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

**Top Gun 2**

Пароли: 2. P84QQ2; 3. 88QKQQT; 4. W8SWOQL; 5. 88KKQQP; 6. P8L7QQ7.  
*Илья Захаров, Вилючинск, Камчатская обл.*

**Q Billion**

Для выбора уровня введите код: TOIL.  
*Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.*

**Продолжается продажа электронных копий (на лазерных дисках) номеров журналов, которые уже полностью закончились. Подробности см. на стр. 2-3.**

**Вопрос редакции к читателям! Какой номер "Великого Дракона" с 21 по 53 лично Вам больше всего понравился, а какой меньше всего? (если хотите, объясните почему)**

**В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:**

- Смирнов Сергей (г. Москва), ИМ (г. Орехово Зуево), Optimus Prime (г. Н. Новгород), Емельянов Николай (г. Краснокаменск), Филатов Миша (г. Москва), Optimus Prime (г. Н. Новгород) — 3 рис., Сапегин Денис (г. Пермь), Optimus Prime (г. Н. Новгород) — 4 рис., Ковалев Макс (ст. Гостачаевская Краснодарского края), Романова Света (г. Москва), Optimus Prime (г. Н. Новгород), Солдатов Александр (г. Железнодорожный), Валентин Шимановский (г. Москва), Optimus Prime (г. Н. Новгород).

**Убедительная просьба всем авторам подписывать свои рисунки**

Super Nintendo

**International Superstar Soccer Deluxe**



Прикол. Отключите все правила, подведите мяч к воротам и нажмите кнопку удара. Удар будет, только не по мячу, а вратарю ногой в пах. Вот после этого можно и позабавить в свое удовольствие.  
*Smoker 803 aka Макс Корчагин, г. Ярославль*

**NHL'97**

Прием, приведенный в №49 для NHL'95 на Mega Drive, действует и в этой игре на SNES. Правда, вставать вплотную к вратарю необязательно, достаточно встать у вратарской зоны.  
*Skull, г. Красноярск*

**The Legend of Zelda: A Link to the Past**

При помощи сачка поймите муху (сидит в кустах) и засуньте ее в пустую банку. Теперь, если выпустить муху из банки, она набросится на первого же встречного врага. После смерти врага подбирайте муху снова...  
*Skull, г. Красноярск*





## MegaDrive



### Sailor Moon (Pretty Girl Fighter)

Супер удары:

- Sailor Moon — ↑ ↓ ↑+A;
- Sailor Venus (рядом с противником) — ↑ ↓ →+A;
- Sailor Mercury — → ↓ →+A;
- Sailor Mars — ↓ → ↑ + A;
- Sailor Jupiter — → ↑ ↓ + A.

Дмитрий Волков, г. Орел

### Bonanza Bros.

На 4-м уровне (Mint) есть возможность набрать с помощью пресса много очков. Дело в том, что однажды придавленного прессом охранника можно многократно давить повторно, за что очки и начисляются. Для этого нужно встать у рычага так, чтобы ваш герой схватил его, и постоянно жать на кнопку выстрела. За один удар прессом дается 4000 очков.  
Кобальт Непобедимый, г. Ижевск, Удмуртия

### Comix Zone

В игре есть шкала рядом с супер-героем, она заполняется по мере прохождения игры. Но чтобы заполнился последний отрезок, надо спасти Алису. И таким образом посмотреть хорошую концовку.  
Archangel, г. Москва

### Comix Zone

Ползающие зеленые монстры легким движением руки превращаются в... еще более омерзительных мутантов. Для этого подойдите вплотную к одному из них, зажмите → и нажмите A.  
Mutabor и Mega Driver, г. Москва

### Gynoud (Wings of Wor)

Бесконечные кредиты. Когда появится надпись Game Over, зажмите ←+A+C и нажмите START.  
Илья Коскин, г. Пермь

### Super Monaco GP

Если вы решили воспользоваться паролем, приведенным в №49, учтите следующее: в первом же заезде вам бросит вызов чувак из Bullet, которого невозможно обогнать. К нему даже невозможно подъехать на расстояние прямой видимости!  
Skull, г. Красноярск



### Road Rash 2

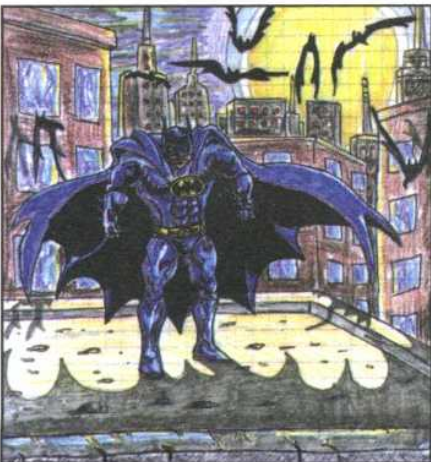
Введите пароль 8PC85VNE. Вы попадете на 5-й уровень со всеми пройденными трассами, кроме Аризоны.  
Bruce, г. Москва

### Shining in the Darkness

Цена королевского взгляда. Если королевскую тиару (Royal Tiara) сначала показать королю, а лишь потом продать в деревне, получите 750, а не 200 денег.  
Sub-Zero Jr., г. Смоленск

### Verytex

Дополнительные защитные поля. Нажмите A+B+C+START, затем зажмите → и нажимайте START — сколько раз нажмете, столько полей и будет.  
Beckhan, г. Санкт-Петербург



### Batman Forever

Совет. Чтобы избежать электрического стула в конце этапа, нужно бросить бомбу в подобие холодильника, а именно в индикатор «ON» (должно загореться «OFF»)  
Геймер Dizzy, г. Ейск, Краснодарский край

### Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3)

Когда у вас на исходе последнее продолжение, нажмите START на втором джойстике, выберите персонажа и, когда новый персонаж появится, убейте им первого. Теперь вы будете продолжать игру бойцом с полным запасом энергии и continue.  
MiB, г. Соль-Илецк, Оренбургская обл.

### Michael Jackson's Moonwalker

Уточнение. С помощью приема, приведенного в №35, последний (шестой) этап выбрать нельзя.  
Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.



### Fatal Fury 2

Установите рамку выбора игрока (персонажа) на нижнюю линию бойцов и нажмите ↓+START. Появится один из боссов. Перемещая курсор влево или вправо, вы откроете остальных трех боссов.  
Курильщик, г. Ярославль

### Tommy' Lasorda Baseball

Команда-невидимка: Zb6j pqrn mGnY WQXa HuFF AB.  
Dr. Steel, г. Кимры, Тверская обл.

### James Pond 2

На первом уровне заберитесь на крышу игрушечной фабрики и найдите пять предметов, а затем возьмите их в следующем порядке: пирог, молоток, земля, яблоко, кран. Ваш герой получит целых 10 минут неуязвимости.  
Чтобы выше прыгнуть, зажмите на несколько секунд ↓+B+C и отпустите.  
Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## MegaDrive

### NHL'98

30-секундные периоды. Зажмите на главном меню A+C, включите Regular Game (или Continue Season, если хотите продолжить игру). Затем выберите команду и нажмите START, после чего отпустите все кнопки.  
*Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.*

### Flintstones

В 41 номере Fred не совсем точно указал трюк выбора уровней. Для этого достаточно на заставке зажать ← и нажать START. И еще один нюанс: на Easy так можно выбрать только первые четыре уровня.  
*Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.*

### Centurion: Defender of Rome

Дополняю пароли 49 и 50 номеров. Могучий флот и сильная империя: BN4Q AUIV W61Q ZCA5 555S 731J. Сверхмошная империя: TAGY V6P5 QAAA AH3K VKVA MIES.  
*Dr. Алексей Steel Малышев, г.Кимры, Тверская обл.*

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



### NFL Quarterback Club'96

Секретные коды (вводятся перед экраном с логотипом Acclime). Игра без блоков — START, A, ↓, START, A, ↓. Невидимость — START, START, B, START, START, B. Сумасшедший мяч — ↓, START, C, A, B, ↓. Ускорение — B, A, C, C, A, START.  
*Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.*

### Galahad

Выбор уровня. В игре (не на паузе) нажмите A+B+C+START.  
*BULLdozer, г.Рязань*

### Golden Axe 3

Супер-удар. Прокрутите джойстик на 360 град. и нажмите B+C. Конан пустит огонь по земле, а силач выпустит три смерча.  
*Master Ryu и Demons Hunter, г.Хабаровск*

### Langrisser

В этой игре есть возможность выбора уровня. Для этого вот что нужно сделать. Начните игру и нажмите A, чтобы свернуть карту. Затем переместите курсор в левый верхний угол карты, потом на один шаг вниз и вправо. Теперь зажмите B, пока не появится номер уровня. Стрелками ↑ и ↓ теперь можно переставлять уровни.  
*Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.*



### Road Rash

Пароль на 31000000 \$ — 010B 001D B5VQ P063 7UN9.  
*Сергей Пивень, г.Москва.*

### Bubble & Squeak

Когда ваши жизни на исходе, упадите в воду и дайте герою захлебнуться. Теперь быстро ставьте игру на паузу (START) и нажмите A+B+C. Герой умрет снова, но после воскрешения получит награду — бесконечные жизни.  
*Егор Попов, г.Абаза, Хакассия*

### Captain Planet and the Planetears

В игре есть встроенное бессмертие. Для его активации зайдите в Options и в строке выбора уровня сложности поставьте CHEAT. Если хотите сразу перейти на последний уровень, на экране выбора этапов зажмите B и нажмите START.  
*Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.*

### Steel Empire

В экране задания режимов (опций) задайте: уровень сложности — трудный (hard); кораблей (ships) — 3, продолжений (continues) — 2; звук (sound) — 77. Теперь в процессе игры вы можете увеличить мощность оружия, нажав B на втором джойстике.  
*Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.*

### Rolling Thunder

Пароли первого квеста: 2. MTL5; 3. NFCO; 4. RNSN; 5. CPPP; 6. LLBS; 7. PIDT; 8. NREF; 9. MMMK; 10. DNPД; 11. ПТСР.  
*Олег Юрай, г.Хабаровск*

### Target Earth

Чтобы изменить управление стрельбой, просто мягко нажмите A+B+C.  
*Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.*

### F-15 Strike Eagle 2

Пароль последнего уровня: HKUMU7DDGN.  
*Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.*

### Arcus Odyssey

Пароли уровней: 2. 4FA2 HAIA DRR; 3. FI4I AIAE ESB; 4. HK3C CDII LDO; 5. HL0D AQIP MX; 6. HN0D ESIQ VR; 7. HN0D E5NW Z; 8. KJCB HNIY XR.  
*Сергей Титов, п. Богородское, Сергиево-Посадский р-н, Московская обл.*

### Sea Quest DSV

Введя код 895W3T9QF5SM, вы окажетесь на уровне с последним боссом с 386000 запасом денег.  
*Алексей Демьянов, г.Москва*

### Sword of Sodan

Продолжение после GAME OVER: в таблице рекордов наберите HINANP, затем нажмите Start на втором джойстике.  
*Кирилл Бахарев, г.Москва*

### Putt and Putter

Пароли для новичка: 3. SANAT; 7. DKGKL; 10. OATBK; 13. BKMLD; 16. LKPKO. Пароли для мастера: 4. WBNAU; 7. KWOAT; 10. PLJKF.  
*Олег Юрай, г.Хабаровск*

### F-15 Strike Eagle

В Options выберите See Credits и нажмите ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, ↑. Должен прозвучать сигнал. Теперь в игре, нажав START, перейдя в режим Options Menu и активировав пункт Re-Supply, вы восполните боезапас.  
*Курильщик, г.Ярославль*

### Caesar's Palace

Код GCS-TSH3R71X55CG даст вам 9 999 900.  
*Bruce, г.Москва*

### КОМПЬЮТЕРНЫЕ ЭНЦИКЛОПЕДИИ на компакт-дисках

Популярные ЭНЦИКЛОПЕДИИ (каждая на одном лицензионном CD).

1. Энциклопедия собак  
4. Энциклопедия кошек

2. Энциклопедия хищников  
5. Энциклопедия птиц

3. Энциклопедия подводного мира  
6. Энциклопедия животного мира

Чтобы воспользоваться любой из этих Энциклопедий, Вам необходим компьютер следующей минимальной конфигурации: Процессор 486DX, Оперативная память 8 Мегабайт, Видеокарта с разрешением 640x480 точек, 65536 цветов, Windows 3.x или выше, 2-х скоростной CD-ROM, 17 Мб свободного места на жестком диске  
Цена любой из Энциклопедий (№№1-6) — 7 у.е., включая стоимость пересылки.

«Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия 2000» (БЭКМ 2000) на 7 лицензионных компакт-дисках в фирменной упаковке. БЭКМ 2000 — это четвертое издание универсальной российской электронной энциклопедии. Содержит 1,3 гигабайта информации (без учета аудио и видеoinформации), что эквивалентно 50 томам книжного издания по 600 страниц обычного формата.

В коллекцию из 7 CD-ROMов новой энциклопедии входят:

2 диска с энциклопедическим материалом (статьи, иллюстрации, географические карты, интерактивные мультимедиа-шкалы, интерактивы по различным тематикам)

5 дисков видеоприложений (4,5 часа видео), в т.ч.:

«Жизнь дикой природы» — 2 CD (беспозвоночные, рыбы, пресмыкающиеся, птицы, млекопитающие)

«Медиа-мозаика» — 1 CD (культура, искусство, спорт, звуковые фрагменты)

«Наука и техника. Физические процессы» — 1 CD (явления природы, физика, астрономия, механика, техника и многое другое)

«Видеоархив российской истории» — 1 CD (от царской хроники до наших дней)

Минимальные требования к компьютеру:

Системные требования: IBM PC или 100% совместимый компьютер, Windows '95/98/NT, Pentium, 8 Mb RAM, графический адаптер SVGA (800x600 65536 цветов), 4-х скоростной CD-ROM, мышь, 16-битная звуковая карта.

Цена «Большой энциклопедии Кирилла и Мефодия 2000» (БЭКМ 2000) — 47 у.е., включая стоимость пересылки.

Подробности о содержании Энциклопедий и как сделать заказ читайте в «Лавке Дракона» 51-го номера журнала на стр. 93.

# Лавка Дракона

Наш телефон: (095) 209-93-47. Наш почтовый адрес: 117454 Москва, а/я 21, 000 КАМОТО.

## Специальное предложение!

Действительно только до выхода 54 номера «Великого Дракона».

Дорогие читатели! Вы, наверное, заметили (а кто не заметил, пусть посмотрит на последнюю страницу обложки), что многие номера журнала исчезают из продажи. Поэтому мы решили помочь тем, кто хочет (пока не поздно) приобрести комплекты журналов «Великий Дракон», в которых напечатано полное прохождение игр, ПО ЛЬГОТНОЙ ЦЕНЕ. Обратите внимание: покупая КОМПЛЕКТ, вы приобретаете сразу НЕСКОЛЬКО ЖУРНАЛОВ со значительной СКИДКОЙ (можете сами сравнить с ценами на последней странице обложки).

### Комплект № 3. PlayStation

Прохождение игры «Skullmonkeys».

Цена за 2 журнала (номера 40 и 41) — 50 руб.

### Комплект № 4. PlayStation

Прохождение игры «Spyro 2: Ripto's Rage».

Цена за 2 журнала (номера 47 и 48) — 50 руб.

### Комплект № 6. 8 бит

Прохождение игры «James Bond Jr.»

Цена за 2 журнала (номера 23 и 24) — 40 руб.

### Комплект № 7. Mega Drive

Прохождение игры «Light Crusader».

Цена за 2 журнала (номера 27 и 28) — 40 руб.

### Комплект № 9. PlayStation

Прохождение игры «Castlevania: Symphony of the Night» (номера 48 и 49) — 55 руб.

### Комплект № 12. Комикс

Mortal Kombat (№21 — начало, №24 — окончание) — 40 руб.

Шао Кан, Правитель Запредельного мира, решил подчинить себе души всех людей. Любитель «Смертельных битв» по имени Ник стал одной из его жертв. Но, увы, не последней...

### Комплект № 13. Комикс

Звездные войны (№28 — начало, №29 — окончание) — 40 руб.

Повстанцы празднуют победу, но в Галактике осталось еще Зло... Коварный план Дарта Вейдера сработал блестяще.

### Комплект № 15. Комикс

Resident Evil (№41 — начало, №42 — окончание) — 40 руб.

### Комплект № 17. 8 бит

G.Dragon о Чужих. Игры Alien 3 и Alien Syndrom (номера 21 и 36) — 40 руб.

### Комплект № 19. 8 бит

Любителям сериалов. Игры Jurassic Park и Jurassic Park 2 (номера 28 и 49) — 50 руб.

### Комплект № 21. 8 бит

Любителям сериалов. Игры Ninja Dragon Sword и Ninja Dragon Sword 2 (номера 48 и 51) — 55 руб.

### Комплект № 22. Mega Drive

Любителям сериалов. Игры Phantasy Star и Phantasy Star 2 (номера 47, 48, 49) — 75 руб.

### Комплект № 23. Mega Drive

Любителям сериалов. Игры Shining Force и Shining Force 2 (номера 47 и 49) — 50 руб.

### Комплект № 24. PlayStation

Два Геркулеса на одной приставке. Игры Hercules Action Game и Herc's Adventures (номера 38 и 50) — 50 руб.

### Комплект № 25. Super Nintendo

Два Терминатора на одной приставке. Игры The Terminator и T2 the Arcade Game (номера 42 и 43) — 40 руб.

### Комплект № 26. Super Nintendo

Вертолетный ринг. Описание игр Urban Strike и LHX Attack Chopper и их схватка на «Ринге» (номера 27 и 28) — 40 руб.

### Комплект № 27. Восьмибитный рай

30 описаний восьмибитных игр + 190 секретов (№№21, 23, 24, 27, 28) — 90 руб.

### Комплект № 28. Mega Drive

Игра Rings of Power (№51 — прохождение, №52 — нахождение всех колец) — 60 руб.

Обращаем ваше внимание на то, что комплекты №№1, 2, 5, 8, 10, 11, 14, 16, 18, 20 закончились.

С содержанием имеющихся в продаже номеров «Великого Дракона» вы можете ознакомиться в №50 на стр. 92-95.

Чтобы получить по почте нужный комплект, пришлите заказ по адресу 117454 Москва, а/я 21 или позвоните по тел. (095) 209-93-47 или (095) 911-07-00. В заказе ОБЯЗАТЕЛЬНО укажите НОМЕР, НАЗВАНИЕ и СТОИМОСТЬ КОМПЛЕКТА (это для контроля, чтобы не было путаницы). Не забудьте указать свой ТОЧНЫЙ ДОМАШНИЙ АДРЕС, свою ФАМИЛИЮ, ИМЯ, ОТЧЕСТВО.

Кроме того, вы можете прислать заказ по электронной почте gdragon@cityline.ru или заполнить бланк заказа журналов на нашем сайте.

### Оплата при получении на почте.

Цена уже включает в себя стоимость пересылки, но на почте могут с Вас взять еще 10% за перевод денег.







# НАШ ВЫБОР В ИНТЕРНЕТЕ

<http://www.gdragon.ru>

Первым делом мы, конечно, выбираем себя, любимых! И скромных! Загляните на наш сайт, построенный Кириллом Сидоровым, полюбуйтесь на Дракона в исполнении Романа Ерохина, пообщайтесь на нашем форуме, который ведет Алексей Яремчук. Прямо на сайте, минуя долгожданную почту, вы можете заказать интересующие Вас номера журналов и их электронные копии. А выбор нужного журнала и выбор статьи для участия в конкурсе Вам облегчит полный Non-Stop (с первого номера до последнего). Кстати, условия конкурса Вы тоже найдете на сайте. Ждем в гости!



## Великий Дракон представляет:

боевики — фантастика — приключения в играх, обучающие игры, комиксы, детские рисунки и иные материалы детского и юношеского творчества

Учредители:

ООО «Издательство АСТ» и ООО «КАМОТ»

Генеральный директор  
Леонид Потапов

Управляющий делами  
Наталья Бантле

Главный редактор  
Валерий Поляков

Зам. главного редактора  
Вадим Захарьин

Технический редактор  
Светлана Терехова

Авторский коллектив редакции:

Александр Артеменко Александр Макаров  
Виктор Базанов Иван Отчик

Николай Виноградов Дмитрий Павлов  
Роман Ерохин Артем Сафарбеков

Александр Казанцев Кирилл Сидоров  
Максим Костюков Сергей Спирин

Валерий Корнеев Владимир Суслев  
Александр Лапшев Алексей Яремчук

Компьютерная верстка «КАМОТ»  
Зав. компьютерным бюро  
Алексей Филатов

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ тел. (095) 209-93-47

Адрес для писем:  
117454 Москва а/я 21

Отдел писем: Наталья Куликова, Сергей Константинов

Журнал «Великий Дракон» зарегистрирован  
Комитетом Российской Федерации по печати, регистрационный № 018224

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов.

Редакция приносит извинения читателям за то, что не имеет возможности вступать с ними в персональную переписку и рецензировать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки.

Великий Дракон® зарегистрированный товарный знак, принадлежащий ООО «КАМОТ»

Адрес редакции:  
129085 Москва, Звёздный бульвар, 21

журнал «Великий Дракон» 53

Формат 60x90/8, печать офсетная, цена свободная, подписано к печати 19.03.2001 г.

Макет номера, цветоделение «КАМОТ» Москва

ООО «Издательство АСТ»  
ИД № 00017 от 16.08.99.  
Зак. № 30. Тираж 11 500 экз.

ФГУП Тверской ордена Трудового Красного Знамени полиграфкомбинат детской литературы им. 50-летия СССР Министерства Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. 170040, г. Тверь, проспект 50-летия Октября, 46.

Изготовление фотоформ — «Техника Молодёжи» Москва (095) 285-5625

© «Издательство АСТ»

© «КАМОТ»

## PLAYSTATION GALLERY

[www.vidgames.com](http://www.vidgames.com)

Хотите узнать, когда в период с 1995 по 1999 год выходила какая игра на PlayStation? Загляните на этот сайт. Жаль только, что игры все выходят, а их хронология за 2000 год пока не появилась. А, может, появилась? Пока печатался этот номер...

<http://www.books.org.ua>

Если нет времени на поиск книг в магазинах, то, может, что-нибудь найдете здесь. А если есть принтер, то просто рай! На данный момент в библиотеке 7220 книг по 35 темам. Представлена как иностранная, так и отечественная литература. Есть достаточно текстов песен и рефераты. И что самое интересное — можно прислать на сайт свои материалы, подходящие по тематике.



<http://www.anime-genesis.com>

Только не подумайте, что этот сайт посвящен играм на Мегарайве (он же Genesis). Его диапазон гораздо шире. И в плане игровых платформ, и в части ассортимента мультфильмов. Здесь Вы можете найти рассказы о мультсериалах, посмотреть картинки, послушать музыку. Ну а если сайт все-таки не полностью удовлетворит Ваши эстетические запросы, обратитесь к ссылкам на другие родственные ему ресурсы Интернета.



<http://www.risingsun.net>

Любители аниме и манги, часто задающие вопросы, где можно найти тот или иной комикс, мультфильм или игру в этом, набирающем популярность, стиле, могут получить многие ответы, зайдя на этот сайт. А те, кто уже обзавелся кредитной карточкой, могут и приобрести понравившиеся игры или фильмы. Говорят, что по мировым меркам цены вполне разумные... Однако кое-что (и не так мало) можно скачать с сайта «на халяву», что делает его еще более привлекательным.

[http://www.russianprospects.com/rp\\_home.htm](http://www.russianprospects.com/rp_home.htm)

Все о российских хоккеистах за рубежом. Прекрасно сделанная страница даст Вам возможность ближе познакомиться с теми, кто когда-то составлял гордость советского хоккея, и теми, кто мог бы стать гордостью хоккея российского. Впрочем, мы и сейчас гордимся этими парнями, жаль, лишь, что их нельзя увидеть в матчах НАШЕГО чемпионата.



## СПАСИБО

Редакция благодарит авторов рисунков:  
Никонова Дмитрия (г. Москва) — стр.5,  
Сальникова Илью (г. Ростов-на-Дону) — стр.7,  
Егорова Павла (г. Великие Луки) — стр.20,  
Савченко Эдуарда (г. Москва),  
Саню «The Dupel» Анохина (г. Кострома) — стр.35,  
Optium Prime (г. Н. Новгород) — стр.67.

ЛЮБИТЕЛЯМ «ЧУЖИХ»!

Верные варианты ответов для теста на стр.5:

- |        |        |        |
|--------|--------|--------|
| 1. — В | 4. — А | 7. — Б |
| 2. — Б | 5. — В | 8. — Б |
| 3. — Б | 6. — А |        |



### Внимание иностранных читателей журнала «Великий Дракон»!

Если Вы хотите получить какие-либо номера журнала по почте, Вам нужно сделать почтовый перевод суммы, эквивалентной 3 (трём) долларам США за каждый номер, на наш адрес: 117454 Россия, Москва, а/я 21. На бланке перевода обязательно укажите номера журналов, которые Вы хотите получить, свой полный и точный адрес и фамилию, имя и отчество. Желательно также, чтобы после отправки перевода, Вы позвонили в редакцию по тел. 7-095-209-93-47 и сообщили номер квитанции и дату отправки перевода. После прихода денег мы сразу вышлем Вам заказанные журналы.

## Хит-парад героев игр

1. Leon Kennedy (Resident Evil 2, PSX) (5) (3)
2. Kabal (Mortal Kombat 3, MD) (-) (1)
3. Sub-Zero (все Mortal Kombat) (1) (14)
4. Solid Snake (Metal Gear Solid, PSX) (-) (1)
5. Hwoarang (Tekken 3, PSX) (-) (1)
6. Jill Valentine (Resident Evil 3, PSX) (-) (1)
7. Sindel (Mortal Kombat 3, MD) (-) (1)
8. Bret Hart (Wrestlemania AG, MD) (3) (3)
9. Cloud Strife (Final Fantasy 7, PSX) (-) (1)
10. Crash (Crash Bandicoot 1,2,3, PSX) (6) (2)

## Музыкальный парад

1. Sonic 3 (MD) ледяной этап (8) (9)
2. Final Fantasy 8 (PSX) начальная (1) (5)
3. Earthworm Jim (MD) начальная (-) (1)
4. Lunar SSSC (PSX) песня Луны на корабле (-) (1)
5. Tekken 3 (PSX) декорация Hwoarang (-) (1)
6. Earthworm Jim 2 (MD) на continue (2) (12)
7. Soul Edge (PSX) начальная (-) (1)
8. FIFA '99 (PSX) заставка (3) (2)
9. Road Rash 3 (MD) трасса Italy (-) (1)
10. Contra Hard Corps (MD) вся игра (-) (1)

После названия игры  
указаны: первые скобки –  
место в прошлом хит-параде,  
вторые скобки –  
в скольких хит-парадах  
ПОДРЯД присутствовала  
данная игра.

# ХИТ ПАРАД



Романова  
Света,  
г. Москва

## 8-битные приставки

1. Battletoads Double Dragon (-) (1)
2. Kick Master (1) (4)
3. Bucky O'Hare (-) (1)
4. Metal Gear (-) (1)
5. TMNT 3 (-) (1)
6. Goal 3 (2) (2)
7. The Jungle Book (8) (2)
8. Immortal (-) (1)
9. TMNT TF (-) (1)
10. Three Eyes Story (-) (1)

## 8-битная приставка Game Boy

1. Dragon Heart (6) (9)
2. Donkey Kong Land 2 (10) (2)
3. Killer Instinct (5) (6)
4. V-Rally (-) (1)
5. Donkey Kong Land 3 (-) (1)
6. The Legend of Zelda (3) (3)
7. Monopoly (-) (1)
8. Lucky Luke (8) (2)
9. Mortal Kombat 3 (-) (1)
10. Toy Story (-) (1)

## 16-битная приставка SUPER NINTENDO

1. Killer Instinct (8) (29)
2. Donkey Kong Country (-) (1)
3. The Legend of Zelda (-) (1)
4. Donkey Kong Country 2 (2) (26)
5. Super Metroid (-) (1)
6. Super Probotector (-) (1)
7. Addams Family Values (-) (1)
8. Super Mario All-Stars (-) (1)
9. Syndicate (-) (1)
10. Yoshi's Island (6) (2)

## 16-битные приставки

типа MegaDrive-2

1. Dune 2 (1) (17)
2. Ultimate Mortal Kombat 3 (2) (15)
3. Zero Tolerance (-) (1)
4. Rock'n'Roll Racing (-) (1)
5. Beyond Oasis (4) (8)
6. Skitchin' (-) (1)
7. Beavis and Butt-head (-) (1)
8. Theme Park (-) (1)
9. Primal Rage (-) (1)
10. Wrestlemania AG (3) (3)

## 32-битная приставка Sony PlayStation

1. Resident Evil 3 (-) (1)
2. Resident Evil 2 (7) (3)
3. Final Fantasy VIII (1) (8)
4. Medal of Honor (-) (1)
5. Metal Gear Solid (3) (10)
6. Tekken 3 (6) (4)
7. Final Fantasy VII (2) (19)
8. Final Fantasy IX (-) (1)
9. Parasite Eve 2 (-) (1)
10. Front Mission 3 (-) (1)

# Великий Дракон – почтой!

Заказы направляйте (лучше на открытках) по адресу:  
117454, Москва, а/я 21



**БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!**

Цена, включая стоимость пересылки,  
**30 руб. за номер** (за номера с №48 по №52 – **35 руб**)  
Оплата по получении журнала на почте.

Высылаем по почте номера с **21 по 52**  
(кроме 22, 25, 26, 30, 31, 32, 35, 37, 39, 44, 45 и 46),  
и сборники **“Крутой Геймер” №№ 6, 7.**

На открытке или конверте сделайте пометку **“Дракон-почтой”.**

**ТЕЛЕФОНЫ РЕДАКЦИИ:**

**209-93-47 и 911-07-00**

по ним вы можете сделать ваш заказ



## Уважаемые читатели!

Повышение цен на журналы вызвано очередным увеличением почтовых тарифов. Но пока (до выхода №54) мы сумели сохранить пониженные цены на комплекты журналов (см. стр. 95).

