

IBM
PC

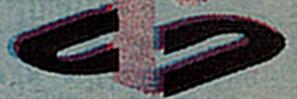


SEGA



Panasonic
3DO

SONY



PlayStation

Atlant

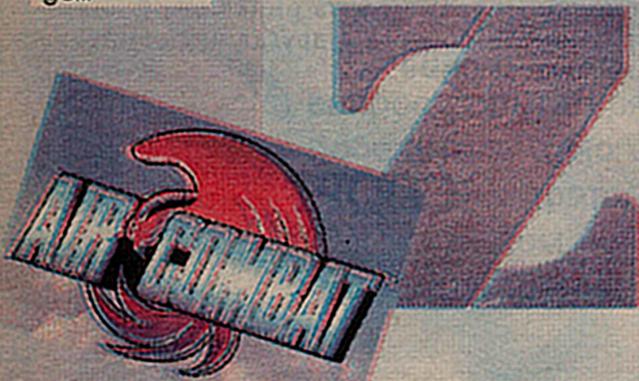
Издательский
дом

ЮНИОР

8

ПРИЛОЖЕНИЕ К "КОМПЬЮТЕР PRICE"

1997 г.



КГАЗУЧ
ИВАИ★



Terminal
Velocity





пл. Стачек, д. 4, адм. корпус
ДК Горького, 3 эт.
т. 186-25-39, 325-19-79,
186-28-15

Рекламно-издательская корпорация "АТЛАНТ"

- Собственная сеть информационных бюллетеней
- Собственная служба распространения и оперативной доставки
- Сеть собственных рекламных агентств и приемных пунктов в СПб.
- Собственное информационно-аналитическое агентство
- Собственный отдел рекламного проектирования
- Собственный издательский центр

Не принимай решения, не изучив рынок...

ОПТОВИК *Price*

Отражение петербургского рынка продовольственных и промышленных товаров. Информация о предложении и спросе. Распространяется в Санкт-Петербурге и Москве.

Петербургский РЕКЛАМИСТ

Материалы о положении на рынке рекламных услуг Санкт-Петербурга и другая информация, касающаяся рекламы.

КОМПЬЮТЕР *Price*

Бюллетень, представляющий собой прайс-лист компьютерного рынка Санкт-Петербурга. Оперативная информация о товарах и услугах различных компьютерных фирм.

СПОРТ *Price*

Информация о товарах и услугах спортивного рынка. Спортивные новости, события и люди.

СТРОЙ *Price*

Сегодняшнее состояние рынка стройматериалов. Бесплатно распространяется в строительных магазинах и на большинстве предприятий, поставляющих строительные материалы.

СУБЪЕКТИВ

Журнал о фотографии. Проблемы фототехники и фототворчества. История отечественной фотографии. Информация о выставках, изданиях и конкурсах.

АВТО *Price*

Товары и цены в ведущих магазинах по продаже автомобилей и запчастей. Обзор цен на автомобильных рынках. Бесплатно распространяется на автостоянках.

ИГРОК

Развлекательно-призовое издание, выгодно сочетающее игровую рекламу с розыгрышами, конкурсами и познавательными материалами.

AUDIO VIDEO

Рынок аудио-видеопродукции. Полный обзор цен на аудио-видео технику. Аннотации к новым видеофильмам, новости музыкального мира, рассказы о музыкантах и современной музыке.

Мир Вашего Дома

Газета для семейного чтения. Затрагивает широкий круг вопросов, возникающих в отношениях детей и родителей, проблемы секса в семье, тесты, гороскопы.

ДОМ БЫТА

Сводный прайс-лист "белой техники". Назначение и правильное использование отдельных приспособлений и агрегатов. Службы сервиса, а также мебель.

ЧЕМПИОН

Спортивный иллюстрированный журнал.

содержание

Игры для IBM PC	BLAM Machinehead	14	Bubba & Stix	20	
Армия терминаторов на галактических просторах	4	Война в космосе продолжается			
Лидеры продаж	6	The Last Dynasty	16	Игры для 3DO	
The Need for Speed	8	Death gate	16	Syndicate wars	22
Terminal Velocity	10	System shock	17	Игры для SONY P.S.	
Многопользовательские игры	12	Игры для Sega		Darkstalkers: the nigt warriors	26
Krazy Ivan	12	Beauty and the Beast	18	Air Combat	30
		Pitfall	20	Video	34
				Компьютерная фантастика	
				Космическая погоня	36



Во всем мире стратегические игры уверенно держаться на топе различных хит-парадов. Та же картина наблюдается и в России. Чем же так привлекательны стратегические игры? На этот вопрос попытается ответить главная игра номера, победитель одного из хит-парадов - динамическая стратегия под названием Z.

Так же в этом номере представлено и множество других программ самых различных жанров.

Вадим Федосеев



НОВАЛ
ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ

ПРИЯТНОЕ МЕСТО
ПРИЯТНЫЕ ЛЮДИ
БЕЗУПРЕЧНЫЙ СЕРВИС



SONY PlayStation

Sega Saturn

3DO Panasonic

NINTENDO 64

Фирменные CD и аксессуары
русскоязычное описание игр
прокат CD



СПб. м. "Горьковская" Б.Монетная, 18
325 1513, 325 1534, 325 2535

Январских ХИТ-ПАРАД игр для IBM PC CD-ROM

- | | |
|--------------------------|--------------------|
| 1. C&C: Red Alert | 6. Rebel Assault 2 |
| 2. NHL'97 | 7. Capitalism |
| 3. Settlers II | 8. Descent 2 |
| 4. WarHammer | 9. Warcraft 2 |
| 5. Heroes of Might&Magic | 10. Cyberia |

ПРОКАТ ОБМЕН картриджей



Ремонт
любых
видеоигр,
приставок
и IBM PC

Гарантия 3 мес.

м. "Черная речка"
ул. Белоостровская, 28

3DO SEGA
Dendy
тел. 242-22-90

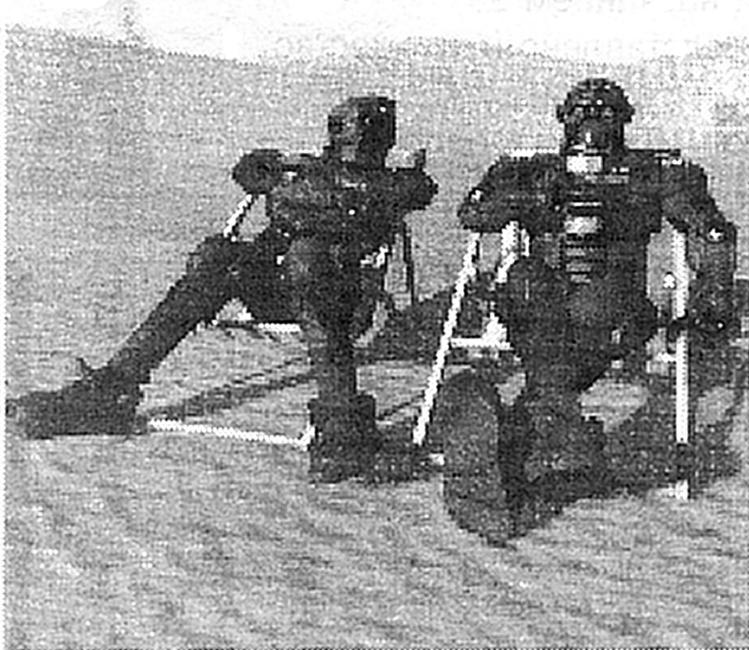


Армия терминаторов на галактических просторах

Z

(*"The Bitmap Brothers"*)

Красочная динамическая стратегия, переносящая нас в еще ненаступившие времена убойных войн роботов, получила от создателей очень короткое название — Z. Трудно сказать, способна ли эта очень даже неплохая динамическая стратегия занять в сердцах геймеров место Warcraft'a. С одной стороны, в "Военное ремесло" основная часть пользователей уже отыграла, а значит взоры таких геймеров обратятся на другие динамические стратегии. С другой стороны, Z, на первый взгляд, выглядит не таким сложно устроенным, как Warcraft. В нем нет множества заклинаний, которые доступны различным героям. Общее число персонажей также варьируется в гораздо меньших пределах. Основной боевой секрет Z заключается в том, что более слабый герой не может сделать практически ничего против более сильного. И чтобы рядовые роботы смогли одолеть джип или танк, их должно быть ну очень много.



Действие игры происходит в галактическом завтра, где в космической армии служат лишь человекообразные роботы. В своем победном шествии с планеты на планету управляемая геймером команда роботов уничтожает форпосты врага на других мирах. После захвата планеты следует живописный видеоролик, показывающий красоты космического перелета, и затем снова трудная работа на дне атмосферного океана.

Битвы протекают в реальном времени. Начав с небольшой армии, геймер затем при мудром командовании сможет увеличить свой военный потенциал до очень больших размеров. Этому сильно способствует быстрая реакция и умение продумывать дальнорочные планы. К примеру, сразу как только игра начнется, особое внимание следует уделить захвату заводов, производящих тяжелую технику, и сразу же за этим выделить на охрану таких объектов усиленные патрули. Важно не количество захваченных заводов, а наименование производимой ими продукции.

Сразу после того, как геймер укрепился на захваченных позициях, он уже может формировать ударную группу и двигать ее к форту противника. Достаточно ввести только одну боевую единицу в форт противника, чтобы уровень оказался выигранным. При этом не стоит забывать, что противник, хотя он и компьютерный, будет придерживаться той же тактики. А это значит, что и ваш форт не избежит атак, которые обычно бывают так неожиданными!



Очень сильно от Warcraft'a Z отличается тем, что персонажи во время боевых действий могут захватывать брошенную технику врага. Это можно сделать в начале раунда или тогда, когда водитель оказывается уничтоженным метким попаданием. Команды роботов и техника помечаются и объединяются в группы по стандартным межигровым правилам. Щелчок мышью с нажатым Shift'ом добавляет юнит в уже имеющуюся группу, а существовавшее ранее боевое соединение восстанавливается автоматически. Роботы, правда, как это и положено в армии, сами не размышляют, а подчиняются исключительно приказам командира. То есть они не видят, в отличие от геймера, более глобальной задачи, чем выполнение сиюминутного задания. Поэтому за каждой группой роботов нужен глаз да глаз, иначе они вместо того, чтобы скорее бежать к пока не занятому танковому заводу, могут самовольно свернуть к ближайшей фабрике или просто пойти в обход.

Карта уровня представляет собой не очень большую местность, поделенную на территории. Стоит лишь подвести робота к флажку, как вся территория с размещенными на ней заводами переходит в собственность геймера. К сожалению, также просто враг может вернуть территорию себе. Особенно обидно это бывает тогда, когда до выпуска танка на заводе остается секунд пять. Танк в этом случае сходит с конвейера уже как вражеский, и тут начинается переполох в глубоком тылу. Вот для упреждения таких ситуаций и требуются патрули, причем усиленные, так как одиночная машина может быть уничтожена во время перестрелки. А пока другие машины будут перебрасываться с ближайших баз, завод окажется совершенно незащищенным.

Помимо фабрик по производству техники существуют ремонтные мастерские, где можно восстановить поврежденные аппараты, станции-радары, которые





показывают местоположение вражеских соединений. Для того, чтобы не создавать перевес в технике одного вида, можно настроить завод только на производство необходимых в данный момент устройств. Форт также выступает в качестве завода.

Рекомендации

Основные рекомендации можно сформулировать в таком виде. После запуска уровня отправьте роботов на захват центральной территории. По пути боевые механизмы подберут разбросанные ящики с гранатами и займут ничейную технику. Снаряды помогут им подрывать скалы и таким образом быстрее добираться до цели. Кнопка Return быстро возвращает к Форту, откуда можно отправить следующую группу роботов в другую часть экрана. После захвата ценных объектов можно приступить к приватизации других сооружений, например, радаров. Бесхозную боевую технику не стоит оставлять на произвол судьбы или откладывать ее захват в долгий ящик. Враг не преминет воспользоваться удобным случаем, даже если для этого ему придется пробраться в другой конец экрана. Так, кстати, пополнившие армию машины следует отправить на поддержание уже захваченных объектов или направить на выполнение какой-либо операции.

Простейшие роботы (Grunt, Psychos) пригодны для захвата флагов и уничтожения себе подобных. При встрече с джипом они превращаются просто в пушечное мясо, а джип, в свою очередь, выдерживает лишь одно-два попадания танкового снаряда. Правда, пешие роботы бывают просто необходимы в районе боевых действий, чтобы быстро заменить уничтоженного товарища в кабине джипа или танка. Вообще-то приказывать своим роботам окружить врага с двух сторон сложно, но подобные маневры бывают особенно эффективны.

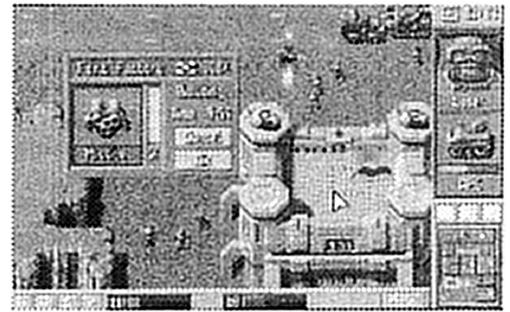
Чем большее количество заводов захвачено, тем большей будет армия и тем меньшее число врагов придется уничтожать. Обычно форт противника очень сильно

защищен, поэтому на его захват следует бросать концентрированное войсковое соединение. Закончить кампанию следует как можно быстрее — от этого зависит скорость продвижения в званиях.

Недостатки и преимущества

Также игра имеет и некоторые недостатки. Управление мышью, к сожалению, не такое удобное, как в Warcraft'e. Иногда бывает сложно снять метку с бойца, и в результате робот или танк могут отправиться туда, где они совсем не нужны, или даже открыть огонь по собственным заводам или боеприпасам. К счастью, всего этого может не случиться, если не забыть вовремя нажать пробел. Зато музыкальное сопровождение гораздо более звучное, и оно просто меньше действует на нервы. Это музыка взрывов и криков победы, причём солдаты не орут при каждом шаге "О'кэй, мастер".

Игра идет в реальном времени, так что геймеру придется обзавестись парой сотен глаз, чтобы уследить за каждым своим танком или роботом и при этом упреждать наглые атаки врага. На каждой планете геймер должен успешно выиграть четыре кампании. После этого он продолжит заниматься военным ремеслом на следующей, более труднодоступной планете. После захвата пяти планет война заканчивается победным финалом

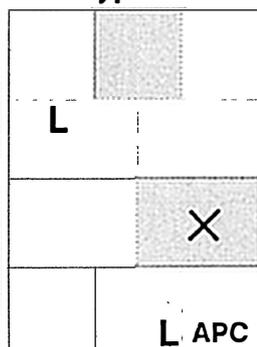


Кнопки:

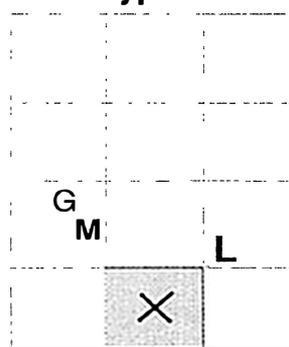
- F1 — переключение между роботами;
- F2 — переключение между машинами;
- F3 — переключение между зданиями;
- F4 — переключение между пушками;
- F5 — показывает группу войск, подвергшуюся нападению;
- A — объединяет в группу все видимые на экране единицы;
- Del — разбивает группу на отдельных роботов;



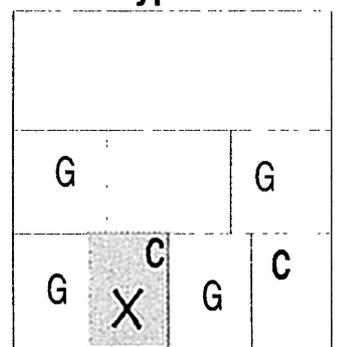
11 уровень



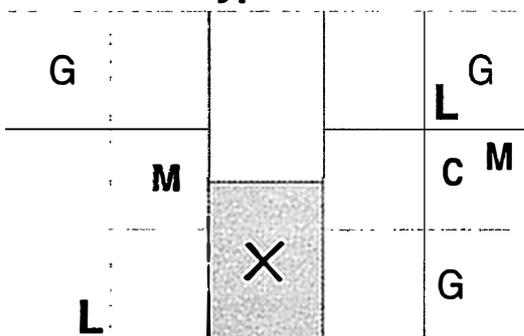
12 уровень



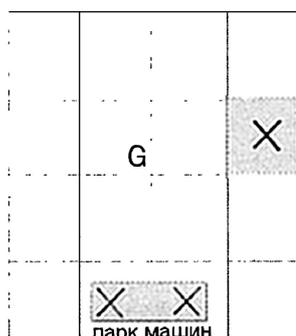
14 уровень



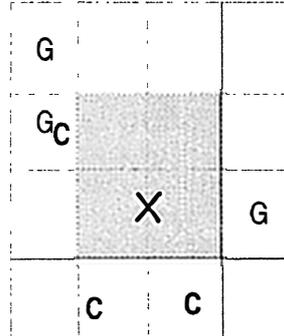
15 уровень



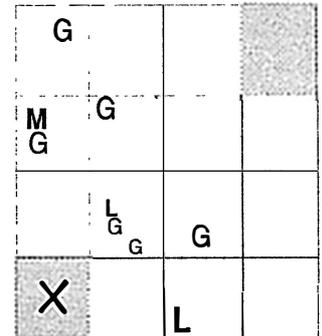
17 уровень



18 уровень



19 уровень



Дигеры продаж

FIFA Soccer 96, NHL 96, NBA 96

FIFA 96 SOCCER



Блистательная серия игр от признанного лидера в области производства спортивных симуляторов - EA Sports. Вы любите играть в футбол, инте-

NBA Live 96



ресуетесь статистикой НХЛ, с увлечением смотрите репортажи НБА? Если да, то эти игры - для Вас! Попробуйте взять управление ходом спортивного поединка Вашей любимой команды с грозным соперником в свои руки! Узнайте больше о ведущих игроках лиги! Полноэкранное видео, графика высокого разрешения, звук CD-качества - все это делает игры фирмы EA Sports лучшими в своем классе.



Grand Prix II

Долгожданный симулятор гонок автомобилей в классе Формула 1 полностью оправдал все надежды многочисленных поклонников этого вида спорта, для которых недостаточно просто смотреть репортажи с этапов чемпионата по телевидению. Теперь Вы можете лично сразиться с Шумахером за первое место или посмотреть со стороны на стиль езды Хилла из кокпита болида F1, идущего следом! Все это стало абсолютно реальным с появлением Grand Prix II фирмы Microprose. Графика для гоночных игр подобного типа выполнена таким образом, что все конкуренты остаются далеко позади. Даже в режиме VGA, который не является пределом для этого продукта, сразу чувствуется новый уровень в развитии симуляторов. Возможности по настройке автомобиля и общих параметров также значительно доработаны. Скажем только, что на каждое колесо можно изменять до шести (!) параметров. Можно сражаться за любого из реальных гонщиков и за любую команду. Вообще в игре все реальное - команды, трассы, гонщики, спонсоры, даже вид по сторонам трассы весьма приближен к настоящему. Реалистичные повторы любых моментов гонки выполнены на уровне лучших телевизионных трансляций. Одним словом, если в душе Вы - автогонщик и хотите попробовать свои силы в вождении болида F1, то эта игра - для Вас!

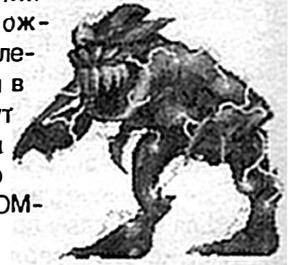


Duke Nukem 3D



Темные коридоры, лабиринты, ловушки... Ужасные монстры, готовые схватить Вас в любой момент и мощное оружие, способное в Ваших руках дать достойный отпор каждому из них. Попробуйте вступить в схватку с пришельцами и выйти победителем из всех сражений! Игра выполнена в стиле DOOM - трехмерная графика, аналогичное управление. Есть и приятные отличия - возмож-

ность обзора вверх/вниз и вправо/влево, новое оружие, возможность игры в режиме SVGA. В сетевом режиме могут участвовать одновременно до восьми игроков. Duke Nukem с уверенностью можно назвать самой популярной DOOM-подобной игрой.



Cyberia II



Примерно полтора года назад на рынке мультимедийных игр произошла революция - вышла новая игра Cyberia. До нее никто не применял в своих разработках синтезированной графики такого высокого уровня, которая работала бы так быстро. Игра сочетала в себе аркадные элементы и не очень сложную логику. Успех был ошеломляющим. И

вот появляется продолжение легендарной игры. Чудом оставшийся в живых в конце первой части, Зак снова в строю. Вам предстоит пройти сквозь огонь, воду и даже киберпространство. Еще больше скорости, еще больше приключений. Уже не один, а два диска. Легкое управление мышкой или джойстиком. Масса приятно проведенного времени Вам гарантирована!



Phantasmagoria



Все мы любим смотреть фильмы. Многие из нас любят фильмы ужасов. Мы сидим на диване, поджав под себя ноги, и с замиранием сердца наблюдаем за злоключениями главных героев триллера. И ничего не можем изменить! А ведь так часто хочется подсказать герою, куда бежать или что делать, для того, чтобы спастись от неминуемой гибели!

Фирма Sierra On-Line подарила всем такую возможность. И так, перед нами интерактивный видеофильм ужасов, занимающий 7 компакт-дисков! И самое удивительное - что автор Phantasmagoria - Роберта Вильямс! Роберта, под началом которой появилась такая

добрая детская игра King's Quest VII! Тем не менее, Phantasmagoria получилась очень даже страшной и кровавой. Ее называют лучшей игрой года среди приключений-ужасов, а о сюжете отзываются так: "Мрачная игра в стиле Альфреда Хичкока, Стивена Кинга и Эдгара По". Завязка игры такова: супружеская чета покупает старинный замок и начинает обустриваться в нем. В мужа главной героини, которой Вы и управляете по ходу игры, вселяются темные силы. И тут начинается гонка смерти. Ситуация накаляется постепенно, и если в начале у Вас есть время подумать над ходом событий, то ближе к концу требуется



только одно - бежать! И постараться победить зло всеми доступными средствами. Игра не рекомендуется для подростков младше 17 лет.



только одно - бежать! И постараться победить зло всеми доступными средствами. Игра не рекомендуется для подростков младше 17 лет.

Command & Conquer (Virgin Interactive), WarCraft II (Blizzard Entertainment)



Две самые популярные стратегические игры. Эти игры напоминают друг друга как братья-близнецы. Последовательное выполнение миссий, управление армией с целью завоевать территорию врага или очистить от агрессора собственные земли. Замечательные мультимедийные ролики между игровыми эпизодами, возможность игры по модему или в локальной сети с "живым" соперником. Принципиальное различие

одно: в WarCraft мы воюем со сказочным противником, а в C&C - разворачиваются боевые действия хоть и в будущем, но среди людей. Несмотря на то, что игры вышли достаточно давно, они продолжают пользоваться большим спросом и к ним выпущено по диску с дополнительными миссиями.



Wing Commander IV

Покорители звездных просторов! Это очередная "серия" замечательной космической истории! Фирма Origin приложила максимум усилий для того, чтобы очередной этап знаменитой звездной эпопеи получился лучше и интереснее. И это удалось разработчикам на все сто! Шестидисковая интерактивная игра поражает как качеством видеоряда, так и захватывающими звездными сражениями - полетной частью игры. Отметим, что актер, исполняющий главную роль в игре Wing Commander, получил множество наград за лучшую работу в области компьютерной анимации. Игра захватывает с первых минут знакомства с ней, и вам становится просто необходимо пройти ее до конца!



The Need for Speed

("Нужда в скорости")

Версия 1996 года (Electronic Arts)



Гонимые симуляторы в процессе своей эволюции претерпели различные изменения. Казалось бы, что можно придумать более удивительное, чем виртуальные гонки "Мега Race" или более достоверное, чем чемпионаты "Формула-1", "Индикар"? Тем не менее фирма Electronic Arts создала игру в духе классического "Test Drive" и похоже значительно

преуспела в этом направлении. Впервые программа увидела свет в 1995 году. Примерно год спустя Electronic Arts выпустила обновленную версию "NFS special edition". В нее были добавлены два новых трека, обновлены опции гонок. Возможность игры восьмью человек по сети и поддержка Windows 95 делают версию 1996 года вполне конкурентоспособной на игровом рынке.

Минимальные системные требования: процессор 486 DX2-66 MHz для VGA (320x200), Pentium для SVGA (640x480), RAM 8 MB, MS-DOS 5.0, двухскоростной CD-ROM привод и 4 MB свободного дискового пространства. Программа поддерживает Windows 95.

Пользователь управляет самыми современными машинами, оборудованными соответствующей аппаратурой. Во время рейса гонщик получает различную информацию, даже такую, как обнаружение радаром где-то неподалеку полицейского патруля. Отображение позиции в гонке поможет рассчитать силы для рывка вперед, а данные о лучшем времени позволят сравнить собственные результаты прохождения трассы. Специальный калькулятор каждую секунду высчитывает

время, отделяющее гонщика от лидера (или ближайшего преследователя). На выбор геймера существуют шесть трасс. Они, в свою очередь, делятся пополам на два типа. Трассы второго вида поделены каждая на три участка, в конце гонщика ожидает контрольная точка. На кольцевых трассах возможна установка числа кругов.

Каждая трасса требует от гонщика разработки особого стратегического подхода — бездумно гнать вперед — это означает, что геймер не сможет везде прийти первым (данное условие необходимо для получения главного приза игры).

Благодаря высокому разрешению окружающие пейзажи становятся невероятно реалистичными. Подкупающая достоверность мира достигается за счет тщательной продуман-



ности видовых эффектов: в зависимости от специфики и условий трассы изменяется цвет неба, формы облаков, освещенность. Полотно дороги хранит характерный неповторимый рисунок асфальтового покрытия со всеми его трещинками, неровностями и следами тормозных путей.

Реализм пейзажей основан на том, что при создании игры использовались оригинальные фотографии и видовые съемки местностей, существующих на самом деле.

Игра предлагает на выбор восемь лучших машин — мечта любого гонщика. Это Dodge, Acura, Porsche, Lamborghini, Toyota, Mazda, Ferrari и Chevrolet. Данные модели машин различаются не просто по названию или каким-то резко отличающимся параметрам, которые в конечном итоге делают одну модель наиболее оптимальной. Каждая марка имеет собственный комплекс особенностей, которые не позволяют машине быть целиком плохой или хорошей.

Познакомиться с машиной кроме практики можно в специальном информационном окне, в котором выводятся не только все данные по характеристикам автомобиля, но и рассказывается история





создания данной марки.

Конечная цель каждого рейса может быть разной. При выборе гонки на время ориентация, в основном, идет на получение самого лучшего времени и достижение наиболее высокой скорости. Естественно, что такие помехи, как патрульные машины, здесь отсутствуют.

Специальный тренировочный режим позволит гонщику получить узнать свою машину, выучить особенности трассы.

Во время одиночного рейса геймера сопровождает на трассе семь гонщиков-соперников (один из них может быть живым). Машины конкурентов в этом случае или одной модели, или совершенно разные. В варианте идентичности марок заезд проводится в режиме гонки — полицейские и общественное движение на трассу не допускаются.

Особый азарт геймеру может доставить игра против живого соперника по модему. Выбираются не только машины и трассы, но и сами режимы гонки. Например, бешеная гонка вдвоем за запрещенной автомобилями магистрали под вой полицейских сирен обеспечит пользователю незабываемые впечатления. Также по желанию все помехи легко удаляются при выборе соответствующего варианта.

И, конечно же, самый многообещающий режим игры — это чемпионат. Здесь геймер должен выложиться по-настоящему. Только в том случае, если во всех заездах он придет первым, он получает главный приз — бонус-трассу, вызвать которую через options невозможно.

Маленькая хитрость — возможность сохранения игры после каждого удачного заезда позволит геймеру все-таки получить в итоге долгожданный приз.

Автоматический статистический учет в игре ведется не хуже чем в реальных гонках "Формулы-1". Гонщик получает всю статистическую информацию по скорости, дистанции, ускорению и числу переключений.

Перефразируя известную поговорку "женщина за рулем", можно сказать, что у геймера в игре есть все шансы стать настоящим преступником на дороге. Самые уникальные кинокадры всегда успеет заснять автоматически действующая камера. Таким образом, геймер может выступить в роли каскадера или заняться монтажом автотрюков, причем получит-

ся это не хуже, чем на настоящей съемочной площадке.

Система просмотра снятых кадров работает подобно обычному видеомagneтофону. Видео поможет не только взглянуть на себя со стороны, отметить какие-то ошибки, но и прокрутить запись в замедленном режиме.

Помимо нескольких стандартных точек просмотра доступен вид записи, сделанный из находящейся поблизости патрульной машины или из автомобиля соперника.

Умело разработанная пауза позволит не только прервать рейс без потери гоночного времени, но и сделать звуковые и графические изменения, посмотреть видео и свериться с картой.

К услугам пользователя различные типы карт — общая и детальная, которая подробно отображает каждый отдельный участок.

Во время рейса доступны четыре вида обзора: из машины, вид сзади, вид из вертолета и вид на дорогу.

Музыкальное и звуковое сопровождение подобрано очень удачно. Речь персонажей, шуршание покрышек, пение двигателя сопровождают геймера всю игру.

Различие между любителями гонок и фэнами гоночных имитаторов в игре подчеркивается режимом выбора между автоматическим переключением скоростей и симуляцией выбора реальной поездки на автомобиле.

Подобно классическому "Test Drive", "The Need for Speed"

радует обилием патрульных полицейских — серьезное препятствие для тех, кто любит катить вперед с ветерком. Конечно, точка на радаре и звуковой би-ип успеют предупредить о появлении копов, но если уж полицейский все же пристроился в хвост, водитель становится перед выбором. Законопослушный гражданин отделается лишь предупреждением, ну а тот, кто попытался уйти в отрыв, но неудачно, получает штраф. Два штрафа за одну гонку — и игра заканчивается.



Коды:

EAC POWER — дает супер-машину;

EAC RALLY — супер ралли;

EAC WAR — ускоряет игру;



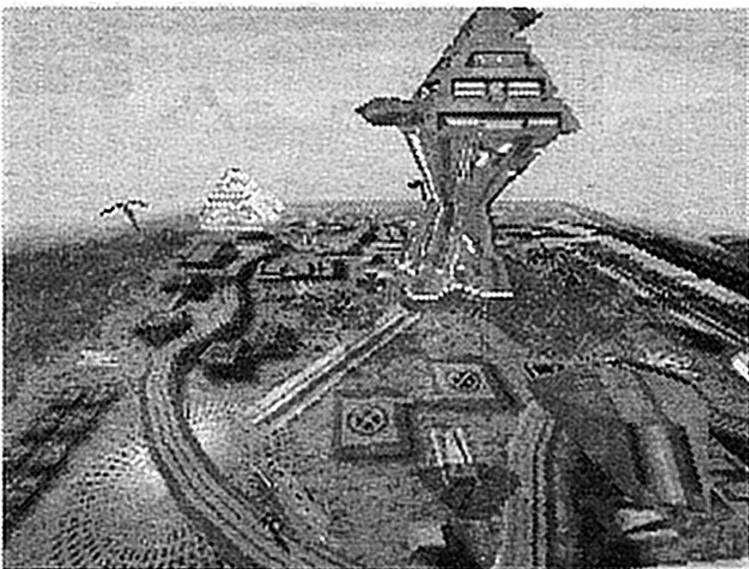
Terminal Velocity



Когда космические силы безжалостных инопланетных захватчиков вторглись во владения земной федерации, уже наступил 28-й век. Соответственно степень технического оснащения землян была на том уровне, который позволял дать отпор противнику. Но техническое равенство не давало никакого преимущества — и вот тут у пилотов-землян появился шанс выиграть войну за счет своего мастерства и виртуозного управления боевой аэрокосмической техникой. Одним из таких самоотверженных пилотов пользователь становится в игре Terminal Velocity.

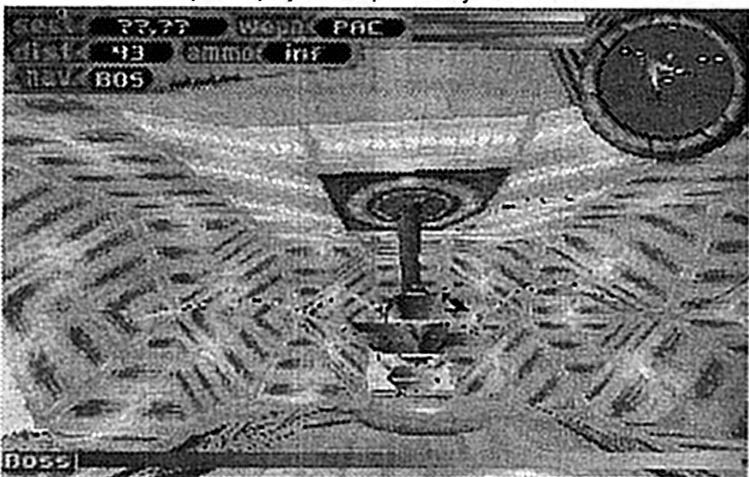
Минимальные системные требования: CD-ROM привод, VGA, 8 MB, 486 DX2, 40 Mb свободного дискового пространства.

Истребитель, как и подобает летательному аппарату, перемещается в любом направлении, причем делает это легко



и свободно, что вполне естественно для высокотехнологического устройства 28 века. Это говорит еще и о том, что производители игры не стали отягощать программу трудноосваиваемой системой управления. Представленные в игре планеты, космические объекты очень похожи на то, что показано в фильме Star Wars, да и сам истребитель напоминает верную боевую машину Люка Скайуолкера.

Для того, чтобы перейти с кейборда на какое-либо другое управляющее устройство или сделать define, не нужно abortировать игру. Все эти функции становятся доступны в любой момент, когда геймер нажимает escape. Игра автоматически переходит в режим pause, вернуться в последнюю фазу боевых действий можно через дополнительно возникающую опцию resume. Спаситься тоже можно в любую секунду игры, точно также как и ресторнуть сохраняшку.



Сама менюшка сделана очень удобно. Основные параметры и конфигурации собраны в первом window, из которого по принципу матрешки разветвляются другие установочные команды. Программа предлагает геймеру установить все параметры игры: текстуру неба, тени, детальность от low до самой high, очень просто выставляется resolution. Terminal Velocity поддерживает разрешение 640 X 480. Также предусмотрен богатый выбор возможностей для регулировки саунда, не ограничивающийся просто определением типа звуковой карты.

Предусмотрена даже такая опция, как отключение демо, чтобы оно не мешало, загружаясь каждые тридцать секунд, его можно легко поставить на off.

Terminal Velocity предусматривает расширенную difficulty — реально оценивая свои силы, геймер может установить любой режим от easy до hard или даже попробовать себя на убийственном уровне terminal (как это напоминает nightmare в Doom II).



Лицензионный вариант программы сопровождается красочным цветной буклет, который сам по себе напоминает не обычное руководство, а небольшое фантастическое произведение на тему борьбы против коварных инопланетных агрессоров.

При сетевой игре Terminal Velocity позволяет опробовать себя в качестве пилотов 28 века восьмерым геймерам одновременно.

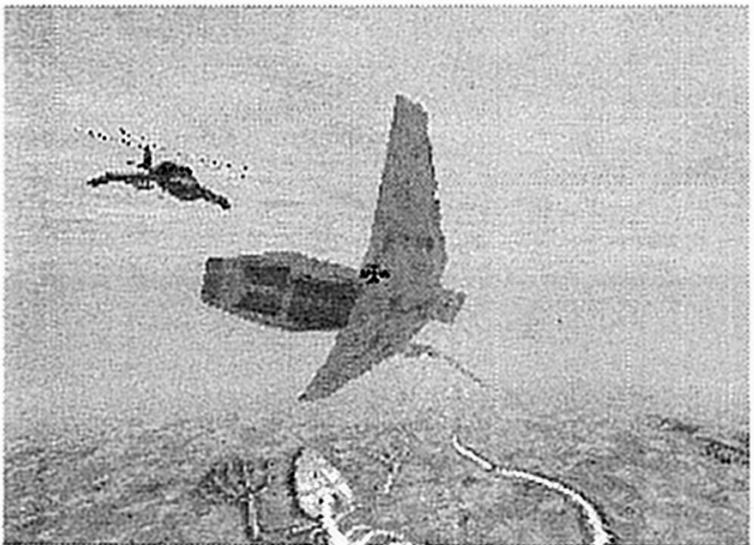
События грандиозной межпланетной войны разворачиваются на множестве разнообразных планет, ледяных и горячих, с обманчивой дымкой у горизонта и продолжаются даже в открытом космическом пространстве.



Оригинальность графического исполнения заставляет вспомнить Comanche, который притягивал своим нестандартным реалистичным изображением.

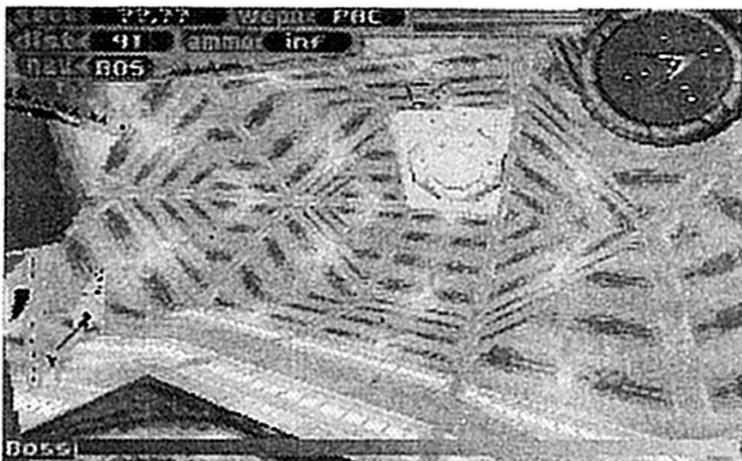
Названия некоторых раундов дают представление о характере и тематической направленности игры: tactical strike (тактический удар), heavy fire (тяжелый огонь), the mad god (спятивший бог).

Пикировать на цель, уходить в штопор, лететь в перевернутом состоянии без всяких вредных последствий можно сколь угодно долго. Хотя недостатка во врагах и целях, как в наземных, так и в перемещающихся в воздухе космосе нет, специальный датчик сам указывает оставшееся расстояние до стратегически важных объектов. С уничтожением этих объектов игра переходит на другой уровень — а соответственно это новые пейзажи, новые противники и новая окружающая среда.



Исходя из этих правил становится нелишним заранее позаботиться о поиске подходящего, наиболее разрушительного оружия. Найти его можно, только задержавшись в раунде подольше. На месте взорванных вражеских построек и истребителей появляются восстановители shield, оружие и другие подарки. Создатели игры порадовали пользователей обилием и разнообразием вооружения: тут и традиционные лазеры, и ионные пушки, и плазменные излучатели.

Сюжет заключается не только в успешном ведении боевых действий: пилот должен еще и следить за тем, чтобы его аппарат не задел крылом дерево, скалу или проплывающий под днищем горный пик. Особое чувство удовлетворения приносит возможность уничтожить всю припаркованную боевую технику врага, оставленную алиенами в укромных потайных ангарах. Кроме всего этого существуют еще и секретные под-



земные тоннели, за обнаружение которых пилот поощряется особо. Именно при полетах в тоннелях алиенов наблюдается сходство игры с Descent

Когда вокруг только горы, облака и вражеские корабли, а внизу проплывают или массы льда, или зелень или чуждые города, опасность представляют только залпы алиенов. Но вот в извилистых узких тоннелях ситуация меняется. Тоннели напичканы всевозможными ловушками, а сам полет в них хотя и напоминает по стилю Descent, намного сложнее самого Descent'a. С помощью вовремя задействованного ускорителя пилот должен успеть пролететь сквозь щелкающие створки шлюзов, вовремя расстрелять неожиданно вылетевший корабль алиена и еще суметь не задеть обшивкой стены.

Стимулирующее воздействие оказывает статистическая информация, которая выводится после завершения каждого раунда. Сообщается количество уничтоженных воздушных и наземных целей, а также органики — обыкновенные циферки заставляют пользователя думать о том, что он, пожалуй, слишком рано покинул раунд — под залпом его бортовых излучателей могли бы найти смерть еще несколько десятков алиенов.

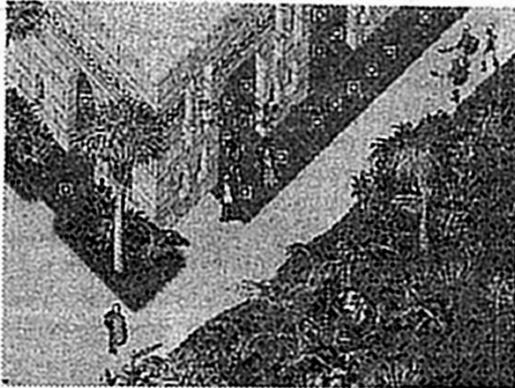
И в качестве итогового bonus геймер награждается поиском затерянной, никому не известной планеты.



МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ИГРЫ

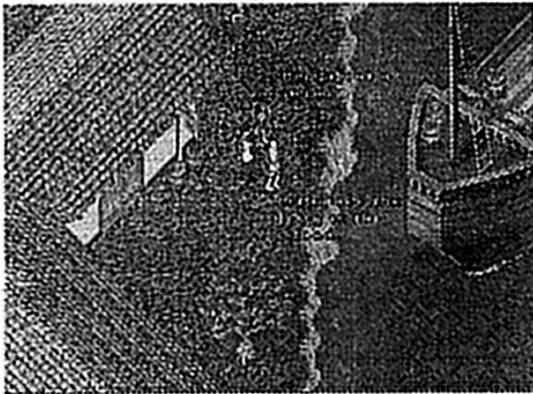
В ближайшем будущем сотни людей начнут новую жизнь в виртуальном мире

Новый спектр услуг фирмы Origin, чей девиз звучит как "мы создаем миры", в ближайшем будущем коснется ни много ни мало - симуляции жизни в виртуальном мире.



Данный проект имеет название Ultima On-Line, его задачей станет такая организация пространственного окружения, что в него через Internet виртуально смогут попасть сотни пользователей. Пока что тестовая версия была ограничена 250 участниками.

Программа выполнена в виде очередной части из долгоиграющего сериала Ultima, который берет свое начало еще в 1980 году. Данная программа предлагает пользователям все то же привычное окружение стандарта ролевых игр. Внешне продукт выглядит примерно так же, как и Ultima 8, то есть это трехмерная изометрическая проекция с видом сверху. Origin обещает, что виртуальный мир будет конструироваться и управляться исключительно сам по себе, то есть в зависимости от желаний его "жителей". И чтобы жизнь в виртуальном раю не показалась скучной, участникам постоянно будут подбрасываться новые задачи, головоломки и проблемы. А пока что самая большая проблема разработчиков из Origin заключается в том, как заставить систему, включающую в себя такое огромное количество участников, работать быстро.



За графику, звуки и другие необходимые атрибуты поддержки живого участия будет отвечать компьютер пользователя, в то время как удаленный сервер возьмет на себя все заботы об интерактивных контактах участников. Наиболее значительной частью этой грандиозной виртуальной вечеринки должны, естественно, стать разговоры и взаимодействие вообще участников друг с другом.

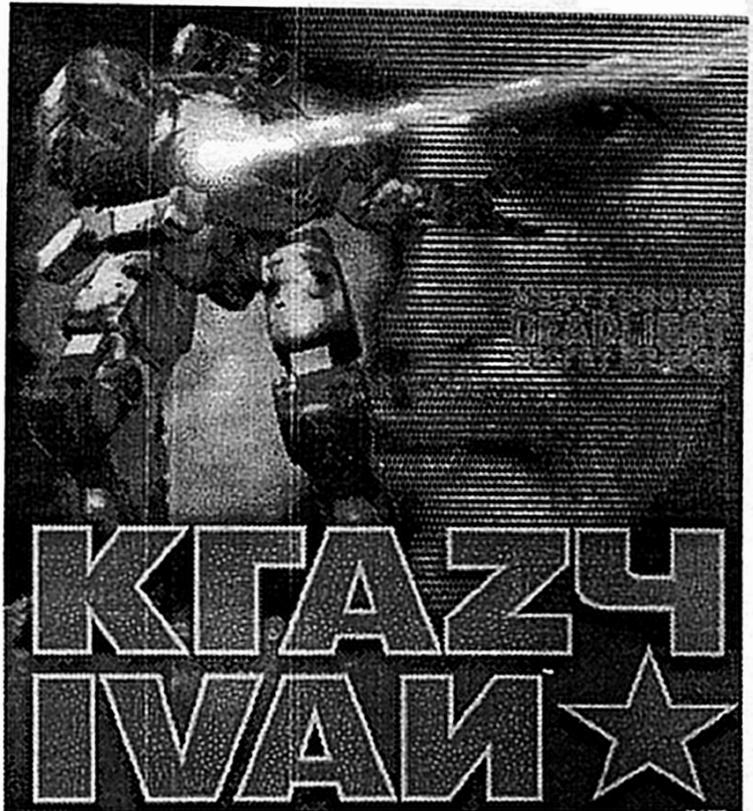
Важный момент — это выбор собственного персонажа, войдя в роль которого (отсюда и название — ролевые игры), пользователь и будет выступать в виртуальном мире. Выбор персонажей обещает быть богатым. Компьютерные личности будут различаться умениями, родом деятельности и другими параметрами.

По мнению специалистов, появление подобных проектов значительно поднимет спрос на компьютеры, готовые к работе в Internet. Особым вниманием будут пользоваться те фирмы, которые не только предлагают технически подготовленную машину, но и сопровождают ее бесплатным подключением к сети и талоном на работу в Internet.

Origin обещает предоставлять подобные виртуальные услуги круглосуточно, так что некоторые из пользователей смогут почти полностью переселиться в этот лучший мир.

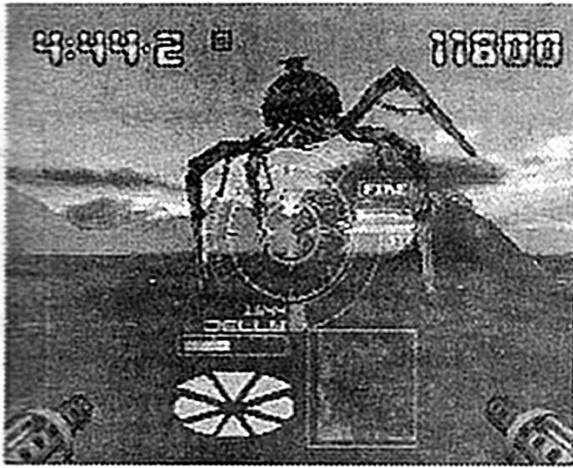
Материал предоставил Владимир Стасев

Krazy Ivan



Давно миновали времена "холодной войны", когда мир с трепетом ждал, когда же "холодная" война перерастет в горячую, когда один из наших генсеков грозился показать американцам Кузькину мать, а один из американских президентов перепугал всю Америку шуткой в своем телевизионном выступлении - "бомбардировка России начнется через пять минут". Наша страна была в представлении жителей Запада "империей зла", которую следует бояться до полуобморочного состояния - ведь злые коварные русские только и мечтают о мировом господстве. Ныне на вакантное место "империи зла" претендуют совсем другие страны, а на Западе теперь боятся уже не русских танков и баллистических ракет, а русской мафии. Наглядным доказательством того, что "холодная война" все-таки закончилась, может послужить игра Krazy Ivan, в которой вам предстоит вжиться в образ пилота русского боевого робота, сражающегося с коварными пришельцами, высадившимися на просторах России. Высадились они,





родное сообщество ожидает результатов операции, считая, что наша армия, обесиленная и деморализованная демократическими реформами, не в состоянии защитить свою страну, не говоря уж о том, чтобы помогать другим. Вам придется доказать возможности нашего будущего вооружения, практически в одиночку расправляясь с ордами пришельцев. Эта игра первоначально появилась на Sony PS, но, как ни странно, на IBM она смотрится почти что ничуть не хуже. Перед вами еще один быстрый имитатор нового поколения, изрядно, впрочем, отдающий аркадой. Вам предстоит вести своего стального гиганта по зеленым российским лугам, искать коварных пришельцев и незамедлительно уничтожать их. Зеленые луга и холмы выглядят довольно таки условно, но качества



во трехмерного синтеза все-таки далеко от того, чтобы поражать воображение - вы видите только ту часть местности, которая окружает вашу боевую машину, более отдаленные детали рельефа теряются в белесой дымке, и появляются из этой дымки весьма неожиданно. Благодаря этому, однако, все происходит очень быстро и плавно. Но если качество пейзажей оставляет желать лучшего, то враги сделаны просто великолепно. Они бывают рядовыми, которых можно расстреливать во время прогулки - типа гусеничных миноукладчиков, или надоедливых летающих машин - выглядящих то как гигантские летающие скаты, то как неторопливые космические штурмовики. К слову сказать, даже небольшие рядовые соперники достигают в высоту десятка человеческих ростов. Есть и более серьезные противники, с которыми так просто не разобратся. Во время встречи с таким вот противником, окружающая вас местность превращается в своеобразную арену, на экране появляется индикатор здоровья противника, и, пока поединок не окончен, мелкие враги вам больше не надоедают. Тяжелые вооруженные силы пришельцев также укомплек-

вообще-то, не только в России, но и по всему миру. Но к участию в совместных боевых операциях против инопланетной угрозы нашу страну пока что не допускают - междуна-

тованы боевыми роботами - огромными монстроидальными машинами, намного крупнее рядовых, обладающими нешуточным разрушительным потенциалом. У каждого врага есть свои особенности - они отличаются, и вооружением и маневренностью, каждый применяет в бою свою тактику, и ваша задача

найти эффективную контртактику, одним лишь лихорадочным нажиманием на кнопки успеха добиться невозможно. Например, один из врагов очень быстро перемещается, и нужно постоянно гоняться за ним, что нетривиально. Другой - очень громоздкий - обладает фронтальной атакой невероятной силы и приходится все время маневрировать, чтобы не попасть под огневой поток. Генератор, который нужно уничтожить в конце первой миссии, прикрыт перемещающимися щитами, которые открываются только затем, чтобы выпустить смертоносные огненные шары. Так что перед нами не столько тупая крошилка, сколько некий эквивалент единоборства, хотя герои и не сражаются непосредственно ударами, предпочитают обмениваться залпами. Наш робот вооружен двумя видами скорострельных пушек, лазерами и ракетами, но это только на первом уровне. Надо сказать, что в отличие от множества игр здесь важно не огневое преимущество, хороший воин может победить и с помощью самого слабого вооружения.

Убитые враги оставляют на месте своей безвременной кончины разнообразные полезные предметы, которые позволят вам поправить здоровье, модернизировать оружие и вообще получше подготовиться к дальнейшим схваткам. Помимо всего, из них вываливаются еще и мирные жители, плененные злобными инопланетными захватчиками. Создатели игры позаботились о том, чтоб скучать вам не пришлось. Главное, не забудьте, что вы сражаетесь за честь мундира - не посрамите славных традиций русских пилотов боевых роботов.

Материал предоставил Сергей Водолев



BLAM Machinehead.



вероятно скучная, зарплаты и пенсии выплачивают вовремя, нет под боком мятежной Чечни, не стреляют из танков по парламенту, разве что террористы время от времени взорвут где

нибудь бомбу-другую, да и то не атомную. Вот и любят на Западе побояться - сейчас-то все хорошо, а вот что будет завтра? А завтра прилетят на своих тарелках злобные и коварные пришельцы, во всем мире к власти придут фашисты, разразится экологическая катастрофа, или, на худой конец, начнется атомная война. Вот и в замечательной трехмерной стрелялке Blam нашу родную планету постигла очередная катастрофа. Ужасная катастрофа, настолько ужасная, что и подробностей излагать не хочется - вдруг среди читателей найдутся люди,

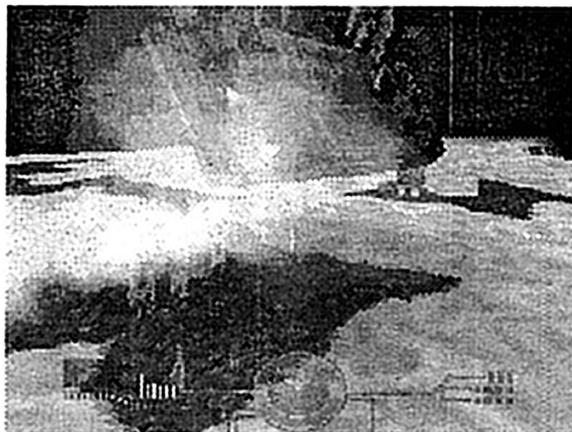
страдающие сердечно-сосудистыми заболеваниями или расстройствами нервной системы. Живописные подробности о очередной напасти, обрушившейся на наш многострадальный мир, можно почерпнуть из прекрасно выполненного заставочного



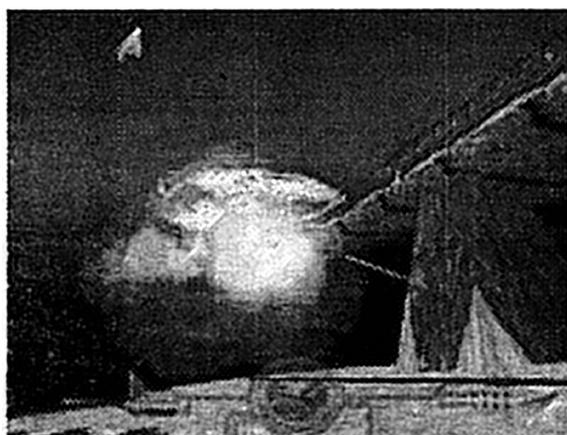
ролика. В результате очередного эксперимента ученых изменилась сама ткань реальности, изменились законы физики, поверхность планеты превратилась в какой-то вязкий красноватый кисель, в который погрузились города, землю запол-

онили мутанты и монстры. Но весь этот ужас - это еще не конец земной цивилизации, все еще может вернуться на круги своя. Что же для этого нужно сделать? Вы еще не догадались? Вы не обратили внимание на название игры? Приблизительный перевод звучит примерно как "Трах-тарарах" или "Ба-бах". Да, вы правы - конечно же, вам предстоит сесть за штурвал истребителя и лететь крошить многочисленных врагов. Хотя и истребителем эту машину смерти можно назвать лишь условно, скорее ЭТО больше похоже на боевой мотоцикл недалекого будущего - вы летите низко над землей, изменить высоту или преодолеть более

или менее серьезное препятствие вы не можете, зато арсенал, который несет на себе ваш летательный аппарат, заставит заплакать от зависти любого пилота МиГ-29 или F-117. Из того же заставочного ролика, мы узнаем, что ге-



не боевой машины и летите над умирающей землей. Под вами проносится багрово-красная поверхность планеты (текстуры в этой игре подобраны таким образом, чтобы вызывать у вас некоторое чувство дискомфорта), из этой поверхности торчат покосившиеся дома, линии электропередач, ржавые автомашины, а в небе над всем этим безрадостным пейзажем царит тьма, нет ни Луны ни звезд. Эту беспросветную тьму разгоняют лишь отблески пожаров. С ровной местности вы можете свернуть в лабиринты ущелий и тоннелей, и тогда над вами будут смыкаться темные стены. Вообще качество трехмерной графики в этой игре выше всяческих похвал. Графическое оформление прекрасно справляется со своей задачей - передает мрачную гнетущую атмосферу игры.



или менее серьезное препятствие вы не можете, зато арсенал, который несет на себе ваш летательный аппарат, заставит заплакать от зависти любого пилота МиГ-29 или F-117. Из того же заставочного ролика, мы узнаем, что ге-

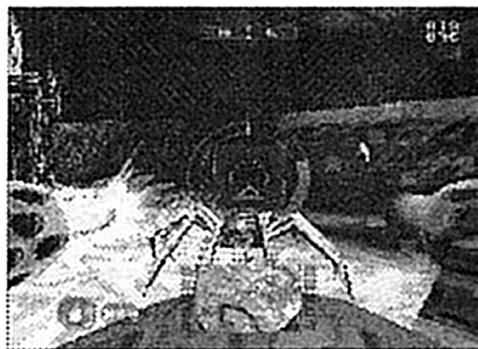
рой, а вернее, героиня игры - простая научная сотрудница, принимавшая участие в эксперименте - была превращена в пилота-киборга, благодаря коварству своего коллеги по работе - большого любителя загребать жар чужими руками. Пока что вы должны выполнять приказы этого злодея и ждать часа, когда с ним можно будет свести счеты. Но час этот пробьет лишь в самом конце игры, а пока что поговорим о наших впечатлениях от самых первых миссий.

Итак перед вами типичный представитель трехмерных "шутеров" с синтезом изображения из глаз героя. Все происходящее на экране выглядит крайне реалистично, а изменяется плавно и быстро - вы действительно как будто бы оказываетесь в каби-

не боевой машины и летите над умирающей землей. Под вами проносится багрово-красная поверхность планеты (текстуры в этой игре подобраны таким образом, чтобы вызывать у вас некоторое чувство дискомфорта), из этой поверхности торчат покосившиеся дома, линии электропередач, ржавые автомашины, а в небе над всем этим безрадостным пейзажем царит тьма, нет ни Луны ни звезд. Эту беспросветную тьму разгоняют лишь отблески пожаров. С ровной местности вы можете свернуть в лабиринты ущелий и тоннелей, и тогда над вами будут смыкаться темные стены. Вообще качество трехмерной

графики в этой игре выше всяческих похвал. Графическое оформление прекрасно справляется со своей задачей - передает мрачную гнетущую атмосферу игры.

Конечно же, как и во всяком шутере (да и в серьезном симуляторе, если на то пошло) ваша первоочередная задача - убивать врагов. Но если бы дело сводилось только лишь к уничтожению всего, что входит в поле зрения, игра была бы на порядок менее интересной. Нет, перед вами стоят цели, требующие иногда пошеве-



ФАНТОМ**ТРЕБУЮТСЯ АВТОРЫ!**

**материалов о компьютерных играх
IBM, SEGA 16, SuperNintendo
3DO, SONY Playstation, SEGA Saturn
для работы в новых проектах компании «ФАНТОМ»**

тел. 528 45 44

**Спрашивайте в книжных магазинах города
«Энциклопедию лучших игр для IBM PC», выпуск 1
с боевым роботом на мягкой обложке. СКОРО выпуск 2!**

**Наш WWW-site: <http://www-win.convey.ru/ent/game.ru.html>
Наш E-mail: phantom@pop.convey.ru**

лать и мозгами. К примеру, в первой миссии вы должны отыскать четыре ключа, которые помогут вам включить четыре генератора, изменяющих реальность (изменение реальности - фраза безусловно слишком громкая, и вызывающая множество ассоциаций, но в этой игре изменение реальности сводится к изменению рельефа местности), по ходу дела уничтожив подвешенные к линиям высоковольтных передач девять коконов, из которых в скором времени должны вылупиться монстры-мутанты, после чего активировать электростанцию, внешне выглядящую весьма своеобразно.

Если вы играете в первый раз, да и к тому же не имеете навыков игры в трехмерные стрелялки, в безумном мире этой игры сориентироваться вам будет не так-то просто - ключи, коконы, генераторы, все это запрятано порой в крайне труднодоступные места. А в этой игре вы можете спокойно перемещаться лишь в горизонтальной плоскости, и для того, чтобы подняться наверх, вам придется искать наклонную поверхность, ведущую туда, куда вам нужно, или на худой конец трамплин для прыжка. Не следует забывать и о врагах - их ассортимент достаточно богат и разнообразен. Здесь и маленькие вертолетики, раздражающие не столько огнем своих пулеметиков, сколько мерзким гнелиным жужжанием, и настырные человекообразные мутанты, и трубы, из которых вырываются струи испепеляющего пламени, пушки и ракетные установки (к счастью, стреляющие невероятно косо) и банальные мины. Как же бороться со всеми этими напастями? Известно как - при помощи бортового



оружия. Основным оружием является пулемет, запас патронов к которому вечен, но согласитесь, далеко не всегда хочется убеждать врагов в своей правоте при помощи пулемета, хочется чего-то большего. К вашим услугам также не-

сколько разновидностей обычных и самонаводящихся ракет, огнемёт, оружие убивающее сверхмощными электрическими разрядами и много чего еще.

Ну а что же происходит, когда вы выполните все,



что от вас требуется? Произойдет очень важное событие - из закрытых ранее ворот выедет монстроидальный поезд, вернее, локомотив, этакий гибрид паровоза Стефенсона и черепа динозавра. Этот паровозик со скоростью раненой черепахи отправится в долгий путь по ржавому монорельсу, и теперь от вас будет зависеть, приедет ли он из пункта А в пункт В. На следующем уровне вам и предстоит заниматься эскортом паровозика. Вам опять придется искать ключи, и задействовать с их помощью генераторы, изменяющие реальность. По мере изменения реальности будут исчезать различные детали рельефа, нагло вставшие на пути монстроидального бронепоезда. Кроме того вам придется еще и поработать стрелочником - иначе паровоз так и будет ездить по кругу и никогда не придет в пункт назначения, а также его охранником и отчасти боевым бульдозером, всеми средствами расчищая ему дорогу.

Одним словом, первые уровни этой замечательной игры произвели на нас сильное впечатление, надо отдать должное фантазии создателей, и вызвали острое желание пройти игру до конца и узнать, чем же там все закончилось. Нисколько не удивимся, если такое же желание возникнет и у вас. Кстати сказать, версия игры существует и для SONY Playstation.

ХИТ-ПАРАД ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Сделайте любимую игру первой в хит-параде. "Юниор" начинает публиковать рейтинг, в который будет входить десятка самых популярных игр. Сообщите о своей игре-хите, позвонив на наш пейджер

325-25-55 абонент 467

Принявшие участие в составлении, смогут стать членами нового игрового клуба. А это: розыгрыши, сетевые чемпионаты и другие мероприятия.

Звоните на наш пейджер ежедневно с 18 до 22 часов.

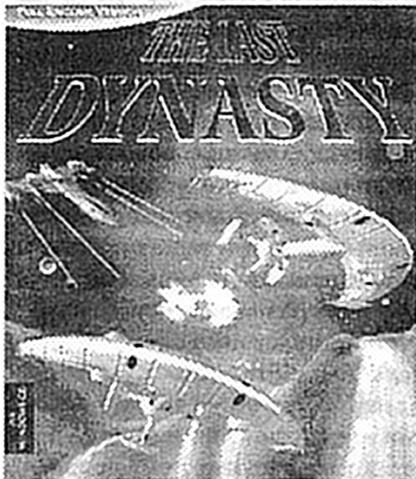
Сообщите название своей игры и, при желании, имя и телефон для обратной связи.

Сделай свою игру хитом!

Война в космосе продолжается

Война продолжается не только в космосе, но и в среде разработчиков компьютерных игр. На этот раз Sierra наносит ответный удар Origin в духе лучших традиций звездных войн.

The Last Dynasty



по принципу квестовых игр, управляет космической техникой в симуляционном режиме.

Минимальные системные требования: Windows 3.1, двухскоростной CD-ROM, 4 MB свободного дискового пространства, 486\33, SVGA, 8 MB.

Итак, Sierra тоже решила попробовать свои силы в жанре звездных войн. Как-то бы, что нового можно сделать там, где железным маршем прошагала фирма Origin с ее батальным, интерактивным и переполненным голливудскими звездами Wing Commander III, IV?



Sierra подошла к решению вопроса совсем с другой стороны. Если Wing Commander изобилует множеством видеосфрагментов, которые запускаются только для того, чтобы показать перемещение Блэйра из ангара на командный мостик, то The Last Dynasty построена по принципу "ничего лишнего, что могло бы осложнить игру необязательными подробностями".

Интерфейс игры выдержан в стандарте WC и Renegade. Программа насыщена разнообразными космическими объектами, планетами, боевыми кораблями различной конструкции и просто рядовыми предметами будущего.



В игру введена сильная сю-



жетная линия, роднящая The Last Dynasty с жанром adventure (квесты). Геймер в процессе игры сможет не только распылить на атомы аппараты враждебных аlienов, но и заняться исследованием целой сотни

различных уголков звездного будущего. Заранее созданные анимационные дорожки позволяют пользователю двигать процесс исследования в наиболее интересующем его направлении. Программа не лишена также определенного числа головоломок, которые помогают разнообразить сюжет.

Death gate

Данная программа отличается богатой фантазией построения удивительных миров благодаря тому, что была создана на базе новелл Маргарет Уэйс и Трейси Хикмен. Когда-то раса зловещих сартанов разделила все пространство на пять миров, Лабиринт, мир Воды, Воздуха, Камня и Огня. После этого сартаны куда-то исчезли, а раса побежденных в войне с сартанами человекоподобных существ оказалась перемещенной в Лабиринт. В игре пользователь становится беженцем из этого Лабиринта, мерзкого, страшного места.



Минимальные системные требования: процессор 386-33, RAM 4 MB, монитор SVGA, мышь, CD-ROM и 5 MB свободного пространства на винчестере.

За 2000 лет после поражения никто так и не смог соединить расколотый мир в единое целое и вот теперь Лорд Ксар посылает пользователя на выполнение этого трудного задания. Чтобы соединить пространство, надо проникнуть через Ворота Смерти в каждый из четырех миров и собрать все недостающие руны. На корабль, необходимый для путешествия, установлены четыре основных заклинания. Все дальнейшие приобретения герой сделает во время своего путешествия, а какую-то необходимую информацию он сможет получить из разговоров, хотя ее тоже приходится выуживать из толстых до неприличия фолиантов.

Для того, чтобы испробовать на ком-то одно из заклинаний, нужно всего лишь "щелкнуть" по этой личности, выбранной в жертву. На дополнительном экране выбирается заклятье, и затем судьба несчастного уже решена.

Сюжет представляет собой обычный набор разноплановых миссий: на Арайнусе герою придется помочь карликам свергнуть неугодных богов, а на Эберреге сбросить тирана с трона власти. В качестве общего напутствия можно посоветовать пользователю испробовать "на вкус" все, что попадает на пути, так как разработчики Death gate делали игру по принципу "ничего лишнего".

System shock



System shock — это не только Quake в космосе. В программе также необходимо изучать окружающую обстановку, анализировать полученную и собранную информацию (на английском языке), исследовать запертые комнаты и непонятного назначения механизмы.

В момент начала боевой акции по освобождению станции герой ничего не имеет. Вокруг разбросаны разнообразные предметы, повсюду расположено множество выключателей и кнопок. Заблокированные двери ведут в другие помещения. Чтобы открыть одну из таких дверей, нужно обладать достаточным для этого уровнем допуска. В самом начале герой находит специальную карточку, имеющую стандартный допуск. В процессе дальнейшей игры уровень допуска неуклонно повышается, либо путем нахождения новой карточки, либо в результате успешной войны в виртуальных тоннелях.

В каждой из комнат размещена следящая телекамера. Аппаратуру подобного рода необходимо уничтожать. В этом случае Шодан (основной монстр) не будет иметь информации о перемещениях героя, уровень безопасности которого существенно повысится.

Среди полезных предметов, которые можно найти на станции:

navigation unit — вызов карты исследованной части уровня с указанием сторон света;

mail reader — устройство для чтения сообщений, которые приходят от Шодана или сами по себе.

Специальная установка позволяет герою следить за пройденным участком пути. На небольшом экранчике каждую секунду обновляется изображение того, что происходит за спиной. Устройство можно включить и выключить, в любом случае, оно остается при герое постоянно.

В процессе игры можно найти оружие, убойная сила которого постоянно увеличивается, боеприпасы, а также съедобные пакеты. Пакеты различаются по своим свойствам. Одни из них дают дополнительные жизни, другие позволяют временно видеть в темноте (употреблять только при возникшей необходимости).

На станции существуют зоны повышенной радиоактивности. При прохождении таких зон жизненный уровень падает. Однако и после того, как герой покинул опасное место, он несет на себе остаточную радиацию. Жизненный уровень продолжает падать. Этот разрушительный процесс сможет остановить лишь специальный противорадиационный пакет. Другой пакет увеличивает силу физического удара.

В разбросанных повсюду дискетах содержится информация, оставленная теми, кто раньше работал на станции; информация о проведенных экспериментах. Эти данные помогают в поисках решения тайн и загадок станции, способствуют получению нового уровня допуска, рассказывают, какие предметы стоит взять в первую очередь, а какие не следует трогать вообще.

Любая найденная вещь может пригодиться если не на этом уровне, то на следующем. Например, специальный изотоп для

включения энергетического поля на втором уровне можно взять только на первом.

Не следует нажимать все кнопки и выключатели подряд. Может возникнуть такая ситуация, когда придет сообщение от Шодана, в котором он, к примеру, благодарит героя за то, что он включил лазерную систему уничтожения и теперь кибермозг может убить всех.

Существуют несколько энергетических станций, где можно зарядиться энергией. Если герой вернется назад по пройденному пути, он может сильно удивиться, обнаружив не трупы уничтоженных противников, а самих монстров, вновь готовых к борьбе. Чтобы твари не оживали, необходимо найти тумблер, который выключает их регенерацию. Также на уровнях можно обнаружить барокамеры, от которых герой получает жизни. Специальный тумблер необходимо переключить в положение регенерации человека. После этого героя на данном уровне уже не убьют.

Между различными уровнями игры передвигаются лифты, обладающие так называемой "пространственно-временной" характеристикой. В Quake, к примеру, нельзя вернуться на ранее пройденный уровень. В System shock это возможно. Обладая высоким уровнем допуска, герой может переместиться на другой уровень, исследовать его, а затем вернуться на старый, например, за забытым изотопом. Кроме того, на втором уровне разбита барокамера. Поэтому, чтобы восстановить растратченную энергию, приходится спускаться на первый уровень.

В результате подключения к специальному компьютеру герой перемещается в кибернетические пространства, где в виртуальных тоннелях идет война с компьютерными образами. Отстреливаясь, герой должен достичь специального переключателя. Активировав его, герой получает возможность пройти дальше, а уровень допуска повышается. В виртуальных тоннелях можно подобрать кубики с программным обеспечением:

pulser — программа, позволяющая стрелять в кибернетическом пространстве;

shield — защитные поля.

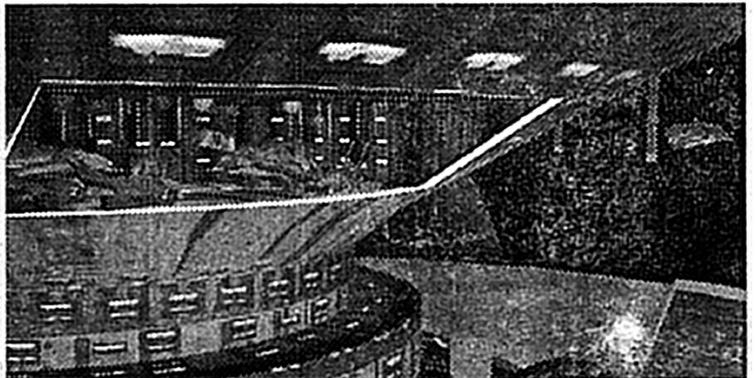
Есть кубики "игры". Когда герой возвращается в реальный мир, он может вызвать в области системной информации маленький экран, на котором идет отвлеченная простейшая игра. Это позволяет герою немного расслабиться.

Несколько полезных советов:

Рычаг инициирует системное поле, для этого нужно принести изотоп X-22 (если герой находится на шестом уровне, то сначала необходимо побывать во всех аппендиксах (grove) и нажать в каждом по большой кнопке. Для реактора — сначала надо набрать один код, а потом второй).

9 уровень: через синюю Force Door герой попадает в зал с Energy Station и электрической коробкой с надписью Computer Program Entry. Туда нужно вставить пачку с чипами, найденными на этом же уровне в клетке за телепортером.

Beta grove на шестом уровне можно уничтожить так: сначала надо во всех доступных Groves дернуть выключатели, потом вернуться на шестой левел и дернуть Master рычаг, и потом еще на данную Grove есть специальный выключатель в одном неприемном месте (если все правильно сделать, то затем перед лифтом героя будет ждать куча мутантов).



Beauty and the Beast. Belle's Quiset.

(Красавица и Чудовище).

Игра выполнена по мультфильму Диснея "Красавица и чудовище" и представлена глазами умной молодой девушки, естественно, красавицы, и соединяет головоломку и увлекательное действие. Эта Красавица должна перехитрить задиристого и настойчивого Гастона, и разрешить много других проблем. Она будет блуждать по лесным лабиринтам, заколдованному замку, сражаться верхом на лошади, чтобы расколдовать чудовище.



Можно подумать, что игра девчоночья, но это далеко не так. Стать победителем в этом приключении сможет далеко не каждый парень. Вооружайся джойстиком и словарем (игра отлично поможет в изучении английского языка) и - в путь.

Ты должен собирать как можно больше очков, чтобы получить дополнительные жизни. В начале игры ты их получишь целых 5. На каждом уровне разные цели. Так, в деревне нужно решить головоломку, в лесу найти дорогу в лабиринте из кустов и деревьев.

В восточном крыле замка - подбирая колючки и заходя в нужные двери, пройти к заколдованной розе. Красавица может разговаривать с жителями деревни. Прыгая или уворачиваясь, избегать врагов. Ее количество энергии уменьшается при каждом столкновении с врагом. Если ты найдешь: книгу, то у кра-

савицы восстановится ее энергия, если ее портрет, то она получит дополнительную жизнь. Твоя задача - проити все уровни и признаться в любви к чудовищу. Только тогда оно сможет стать Принцем.

Часть 1. Деревня.

Путешествие начинается с деревни, где красавица живет в поисках приключений и настоящей любви. Она идет к книжному магазину, одновременно разговаривая с жителями. Общась с селянами, она найдет следы, которые помогут ей. Единственной опасностью, с которой сталкивается Красавица, является настойчивый Гастон, который хочет, чтобы она стала его невестой. Красавица может избегать Гастона, но советую все же поговорить с ним. Без этого нахального молодого человека уровень не пройти.

На бонус-уровне Красавице предлагается красивая книга, выставленная в витрине книжного магазина. Чтобы получить книгу, Красавица должна расставить книги в книжном шкафу. Книги будут падать с верхней полки шкафа. Чтобы

поймать книги, Красавица может двигаться налево и направо. По бокам шкафа находится подставка для книг, которую можно двигать вверх и вниз. Красавица должна расставить книги по цвету и получить очки в зависимости от количества книг, которые она поймает и сгруппирует по цвету.

Когда Красавица возвращается домой, она узнает, что ее отец уехал на ярмарку. Когда их лошадь возвращается домой одна, девушка понимает, что произошло несчастье и отправляется верхом в лес, чтобы найти отца.

Часть 2 - Лесной лабиринт.

После того, как Красавица обнаруживает, что

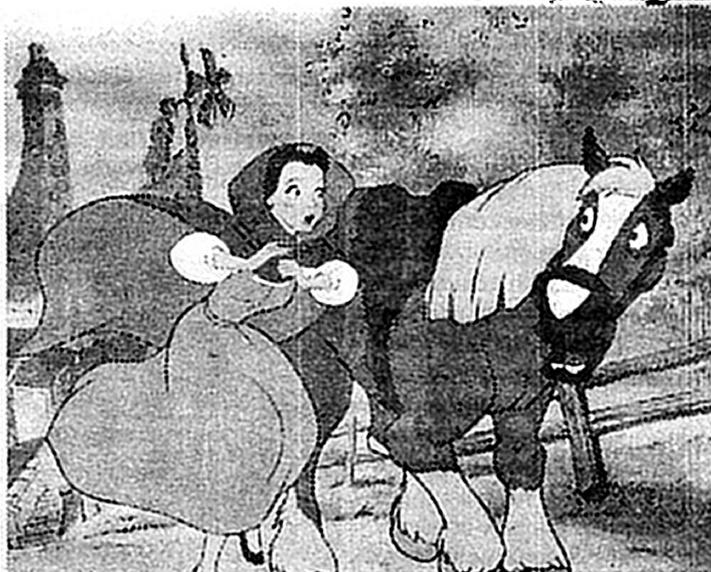


отец пропал, она решает, что верная лошадь может привести к нему. Около леса лошадь пучему-то сбрасывает всадницу на землю и исчезает в лесу, оставляя девушку одну.

Таинственный лес пугает Красавицу, но она все же решает продолжать свои поиски на своих двоих. Она не может понять, продвигается ли вперед или ходит по кругу.

В лесу много существ, которые пытаются атаковать беззащитное создание. Красавица должна избегать как врагов, так и колючек, которые цепляются за ее одежду.

В лесу существует несколько направлений. Когда Красавица доходит до конца одного направления, перед ней появляются еще несколько. Путь по середине ведет к Северу, дорога налево ведет к Западу, дорога направо к Востоку. Проход внизу приведет на Юг.





зеркала. Красавица должна использовать все, чтобы найти розу. Отражение света на полу указывает на двери, и Красавица выходит на балкон, с которого открывается превосходный вид.

Часть 4 - Возвращение в замок.

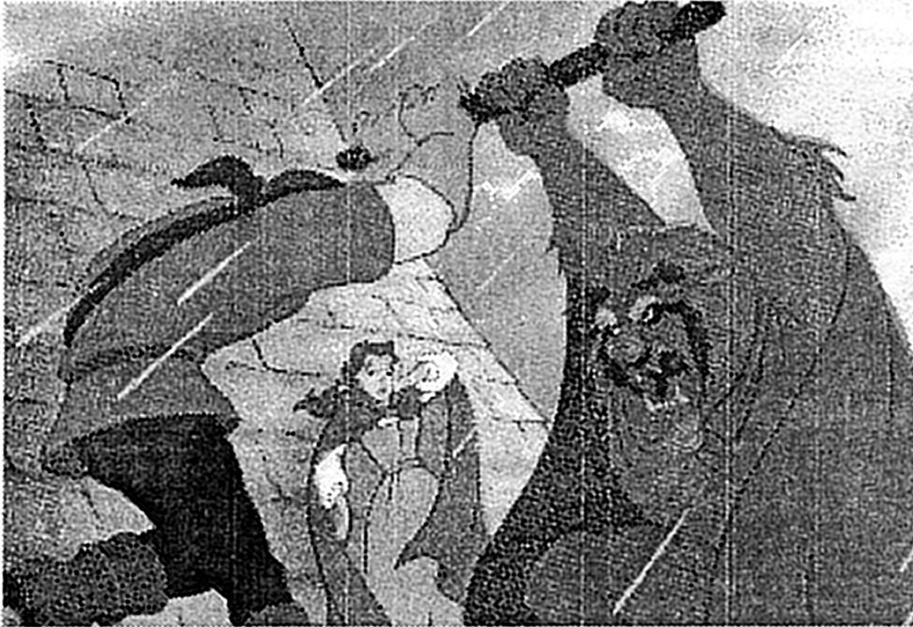
Когда Красавица смотрит в магическое зеркало, то видит, что ее отец находится в беде. Она покидает Чудовище и замок и возвращается в деревню. Гастон подговаривает людей напасть на замок. Придется срочно сесть на Филиппе (кличка лошади), чтобы предупредить Чудовище. Красавица и ее лошадь взбираются на скалы, перепрыгивая через обрывы и мчатся вдоль рек, избегая ловушек. Если Филиппе сбросит тебя, тогда милости просим на начало уровня.

Залог успеха на этом уровне обеспечивается разговором с нужным человеком в деревне. Так, что если прохлопаешь ушами на предыдущем этапе в лесу делать нечего.

Красавица выйдет из леса и найдет убежище в старом замке, где держат отца, и быстро догадывается, что замок является домом свирепого уродливого Чудовища. Смело решает остаться в плену.

Часть 3 - Западное крыло.

Несмотря на запрет Чудовища, Красавица решает изучить Западное крыло древнего замка. Она пытается найти мистический секрет Чудовища, о котором он не хочет говорить - загадочную розу, из-за которой он превратился в ужасного зверя. Чудовище давно не убирался в этой части замка, поэтому там полным полно пыли и грязи. Тебе придется изучить много комнат, некоторые из которых содержат полезные вещи, такие как ключи, которые открывают двери, и магические



нус-уровне Красавица и Чудовище танцуют вместе в холле, собирая падающие лепестки. Красавица получает дополнительные очки в зависимости от количества собранных лепестков.

Beaty Quest точно для тебя!

Роман

Когда Красавица выезжает из леса, она узнает, что Гастон ранил чудовище. Она находит его, признается в любви и Чудовище превращается в Принца.

Happy end.

Как говорится счастливый конец. Впрочем также, как в мультфильме. Хочешь себя почувствовать внутри красочного мультлика, подучить английский язык, научиться решать сложные головоломки - тогда





Готов ли ты к подвигу для спасения своих родственников? Тебе вместе с главным героем игры Гарри предстоит спасти его незадачливого папаню, попавшего в плен к древнему чудовищу. Не знаю, видел ли ты кинотрилогию про Индиану Джонса, но даже если и так, то Гарри Питфалл покажется куда более крутым, чем знаменитый археолог Питфалл в переводе с английского языка означает "Ловушка". Это совсем не значит, что сам Гарри ловушка для врагов, скорее наоборот. Целый зоопарк опасной живности, масса препятствий предоставляют путешественнику проверить себя на съедимость, непотопляемость, негорючесть в огне. На каждом уровне Гарри подстерегают опасные болота, обезьяны, кидающиеся камнями, духи древних воинов, зубастые крокодилы. Чтобы избежать неприятностей Питфалл может использовать лианы и паутину. Сердце добавляет Гарри немного жизненной энергии. Фигурка Питфалла - добавляет одну жизнь. Мешочек - камни для стрельбы. Драгоценный ка-



мень - бомба, хорошо использовать против боссов. Бумеранг - хорошее оружие, но не всегда возвращается. Перец - съеш несколько и будешь прыгать выше. Песочные часы - все живое замирает на некоторое время. Не забывай также подбирать кольца, золотые и серебряные слитки. Хотя арсенал у нашего героя не велик, вполне можно постоять за себя и победить любого врага. Израсходовав все свое оружие, бери кнут, не задерживайся, пробирайся по лианам над речкой - крокодилы очень голодные и не упустят свой завтрак, почаще заходи в бонус - уровни, если правильно повторишь комбинацию рычагов, получишь жизнь - вот основные напутственные слова тому, кто решиться на столь опасные приключения. Вдобавок ко всему, игрушка настолько хорошо нарисована и озвучена, что создается впечатление участия в мультфильме. Быть отважным и не торопись. Прыгай смело через головы врагов, победи воинов былых времен, найди сокровища Майя, а главное - спаси отца. Вперед, Питфалл.

мень - бомба, хорошо использовать против боссов. Бумеранг - хорошее оружие, но не всегда возвращается. Перец - съеш несколько и будешь прыгать выше. Песочные часы - все живое замирает на некоторое время. Не забывай также подбирать кольца, золотые и серебряные слитки. Хотя арсенал у нашего героя не велик, вполне можно постоять за себя и победить любого врага. Израсходовав все свое оружие, бери кнут, не задерживайся, пробирайся по лианам над речкой - крокодилы очень голод-

ные и не упустят свой завтрак, почаще заходи в бонус - уровни, если правильно повторишь комбинацию рычагов, получишь жизнь - вот основные напутственные слова тому, кто решиться на столь опасные приключения. Вдобавок ко всему, игрушка настолько хорошо нарисована и озвучена, что создается впечатление участия в мультфильме. Быть отважным и не торопись. Прыгай смело через головы врагов, победи воинов былых времен, найди сокровища Майя, а главное - спаси отца. Вперед, Питфалл.

Bubba & Stix

Обычно я довольно скептически отношусь к играм, которые рекламируют различные съестные припасы - газировку "7UP" или карамель "Чупа Чупс". Поэтому, когда я узнал, что игра про Баббу и его Стикса, в общем была сделана на деньги производителя жевательной резинки "Bubblicious", я был полон сомнений относительно ее качества. Однако они все развеялись где-то на пятой минуте игры, и спать я в тот памятный день первого знакомства с Баббой лег около пяти часов утра. Сюжет игры таков. Инопланетяне организуют эдакий зоопарк всевозможных живых существ, собранных в далеких звездных системах. Конечно, такой зоопарк не может ограничиваться простой демонстрацией удивительных животных - нужны аттракционы и дрессированные зверушки. И как вы думаете, какие зверушки поддаются дрессировке лучше всего? Правильно, разумные, Homo Sapiens, например. И самым подходящим экземпляром оказался звездным гостям Бабба, во многом благодаря наличию у него замечательного друга, палки Стикса. Так, что они прилетели, хватанули Баббу за воротник и засунули его в свой корабль. Однако корабль потерпел крушение - он не попал на космодром назначения и шлепнулся в ближайшем болоте. В момент падения Баббу выбросило наружу и он приземлился в инопланетном лесу. Тут и начинается игра. Бабба достает свою палку и собирается в поход, его задача - вернуться на Землю. Как это сделать, он не знает. Не знаете этого и вы. Однако пока вам придется позаботиться о другом - лес действительно не совсем обычен. Вроде это дерево только что открывало глаза? Да нет, показалось. Но вот это дерево определенно передвинулось. И сучки на нем какие то странные. А кусты, бегают тут, понимаешь, не успеваешь отмахиваться палкой. Однако палкой не только деруться. Она служит также главным предметом при решении всех логических задач, возникающих перед пареньком, а таких тут не мало. Сперва, бредя по лесу, он наткнется на глиняную стенку, на которую не может запрыгнуть. Однако в стене есть дыра, куда он втыкает свою палку, прыгает на нее, а с нее на край утеса. Идем дальше, по дороге колотя бродячие кусты. Новая стена. Привычно тыкаем в нее палкой, но Стикс не втыкается. Я бился над этим местом очень долго. Под утесом стоят два разноцветных мелких пузыря и ругаются. Но едва они видят Баббу, как прекращают свои пререкания и замирают. Однако стоит подойти к ним тихо, на четвереньках, и кинуть издали в них Стикс, как один из них хватает его и



как звезданет второго по башке После этого оба, осознав странность случившегося, замирают. А Бабба быстренько бежит, прыгает на свою палку, с нее на утес и вперед дальше по лесу. Подобных замечательных мест дальше в игре очень много, так, что скучать вам не придется. В лесу Баббу отлавливает механический охранник, который телетранспортирует нашего героя обратно в темницу, однако Бабба из камеры выбирается и бродит по чужеземному кораблю. На корабле Баббе надо повернуть четыре рычага на разных уровнях, чтобы в итоге открылась главная дверь. В этом деле ему здесь помогают странные существа, которые будут услужливо подставлять ему различные части тела, чтобы было проще прыгать. В конце концов наши старые знакомые, разноцветные пузыри в пылу очередной стычки переправляют Баббу внутрь близлежащего вулкана. В вулкане оборудовано производство чего-то. Тут куча труб, роботов мерзких мух и механизмов. Здесь задача - повернуть все рычаги и зажечь все лампочки. Тут есть лифт, который доставит Баббу

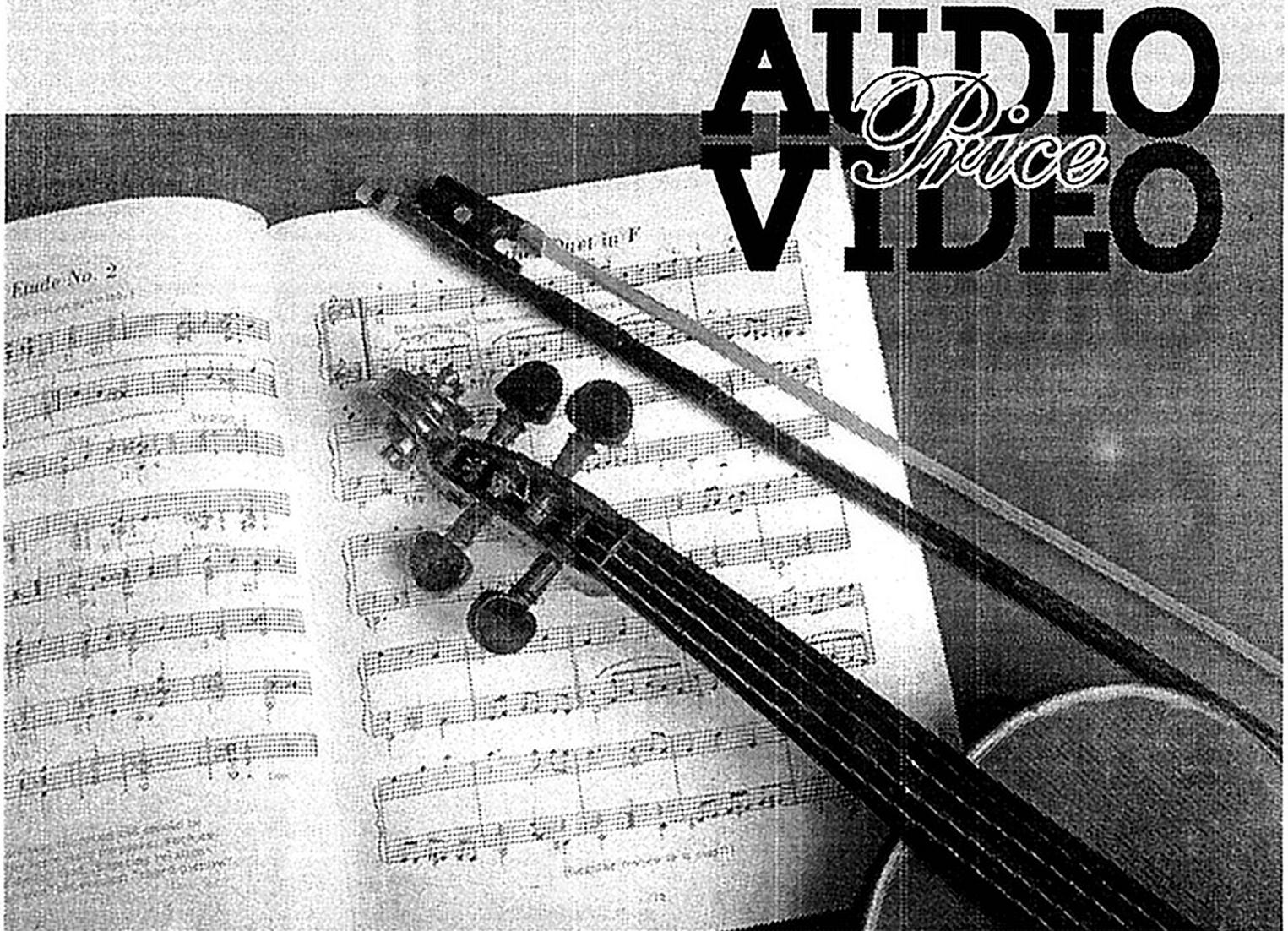
почти в любое место, однако не стоит забывать, что лифт доезжает не до каждого угла, и иногда его стоит игнорировать. На этом уровне все решают кнопки и

терпение. Нажимайте кнопки. Если результата нет - постоит на кнопке полминуты, потренируетесь в убийстве мух. Пропал Стикс - тоже ищите кнопку. Стиксом пользуйтесь, чтобы не падать с ка-



натов. Выравшись отсюда, наш герой буквально переносится из огня да в полымя - он оказывается непонятном лабиринте, где его ждут мерзкие мелкие рыбки, имеющие тенденцию периодически превращаться в огромных размеров колючие шары. Однако они беспомощны на суше. Кроме того, на этом уровне находится единственный рычаг, который не обязательно поворачивать. Наконец, Бабба выбирается в космос, где и должен, по идее, благополучно свое путешествие завершить. Здесь стоит обращать внимание на дорожные знаки. Особенно на запрещающие, стоящие рядом с непонятным устройством. И еще тут надо проявить большую ловкость, так как на Баббу устроили настоящую охоту. Но все же, надеюсь, ты справишься с этим уровнем.

Мы играем для Вас блюз



SYNDICATE WARS

Тема: приключенческо-стратегическая

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Bullfrog

Графика: анимация в аксонометрии

Знание английского: необязательно

Сложность: средняя

Количество CD в игре: 1

Необходимые аксессуары: стандартный комплект.

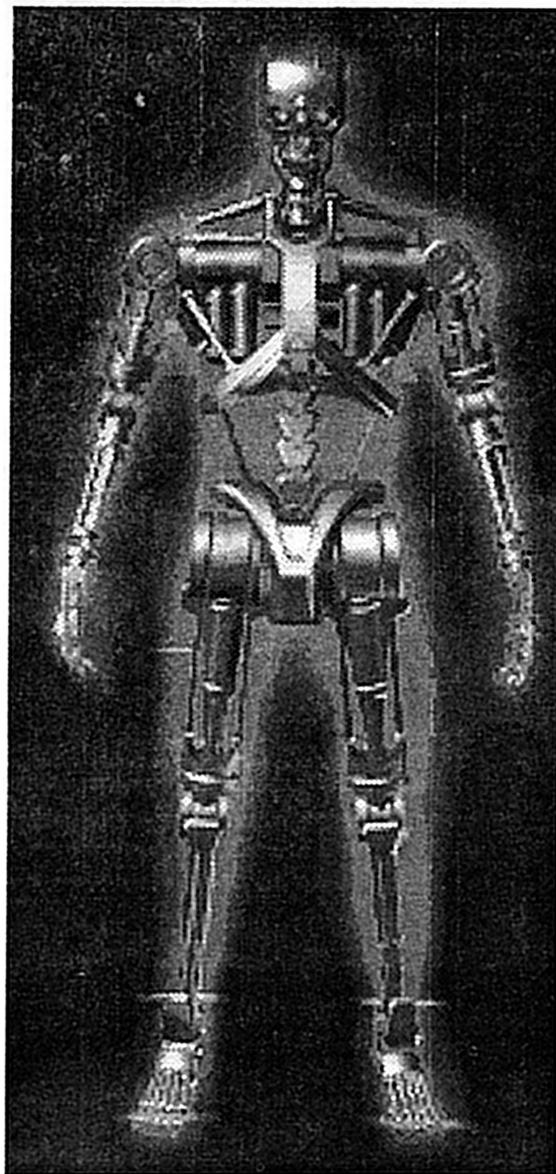
Особые достоинства: объединяет достоинства хорошего квеста и действий и сражений в реальном времени. Интересный сюжет и красивая графика.

Введение:

Вы начинаете игру, имея в своем распоряжении команду специальных агентов-киборгов, немного территории и не располагая клочком земли, который вы могли бы назвать своей собственностью. Прежде всего, необходимо заняться "кадровой политикой" - как следует вооружить своих агентов и улучшить их физическую форму. Затем придется потратиться на научно-исследовательскую деятельность и, избавившись от средневековых ружей и пистолетов, которыми вы вынуждены пользоваться в начале игры, закупить более современное вооружение (установки "Узи" и огнеметы). Цель следующего этапа игры - получить контроль над различными территориями, давая боевые задания киборгам.

Основные стратегии в игре

Описание боевого задания: Внимательно прочитывайте описания каждого боевого задания, чтобы в точности знать, что именно от вас требуется. В том случае, если, выполняя конкретное задание, вы постоянно наталкиваетесь на самые разнообразные препятствия или не совсем четко



понимаете, кого именно вам нужно преследовать или убить, ваша проблема в том, что вы недопоняли смысл задания.

- Вот небольшая хитрость, с помощью которой вы можете узнать о боевом задании буквально все. Сохраните игру, перед тем, как ознакомиться с описанием задания, а затем, не жалея денег, заплатите за максимальное количество информации. Вновь загрузите ранее сохраненную игру, вы вернете себе всё потраченное до последнего цента.

- Научно-исследовательская деятельность: Игровое время неумолимо движется вперед. Вы можете начать исследование того или иного объекта, выйти из 3DO на несколько часов и, вернувшись, обнаружить, что процесс уже завершен.

- Энергия и интеллект киборгов: самые важные решения по части стратегии состоят в том, как и когда увеличивать или уменьшать те или иные возможности и способности ваших специальных агентов, накачивая их наркотиками. Состояние киборга можно определить по трем шкалам, на каждой из которых вы увидите столбики трех различных оттенков. Светлый столбик соответствует фактическому уровню, которого достигает та или иная характеристика на данный момент. Темный столбик регистрирует состояние естественных систем защиты киборга - вначале он поднимается до фактического уровня, а затем понижает фактический

уровень до естественного. Линия синего цвета отмечает естественный уровень данной шкалы. Чем выше установленный вами фактический уровень, тем выше сопротивляемость киборга воздействию наркотических веществ и тем быстрее меняются показатели на темных столбиках. Вот почему вы не можете накачать своих агентов наркотиками на период выполнения всего боевого задания. До или после того, как вы соберетесь выдать киборгам очередную порцию наркотиков, найдите укромный уголок и уменьшите уровни светлых столбиков, сдвинув их влево. Это автоматически понизит показатели темных столбиков и поможет вам "расслабить" киборгов. После этого наркотики будут обладать более длительным действием.

- Шкала адреналина (верхняя) отвечает за скорость передвижения агента - чем выше показатель, тем быстрее может бежать киборг. В том случае, если выбрано минимальное значение, агент будет идти "расслабленной" походкой, что очень быстро ослабит системы его естественной защиты.

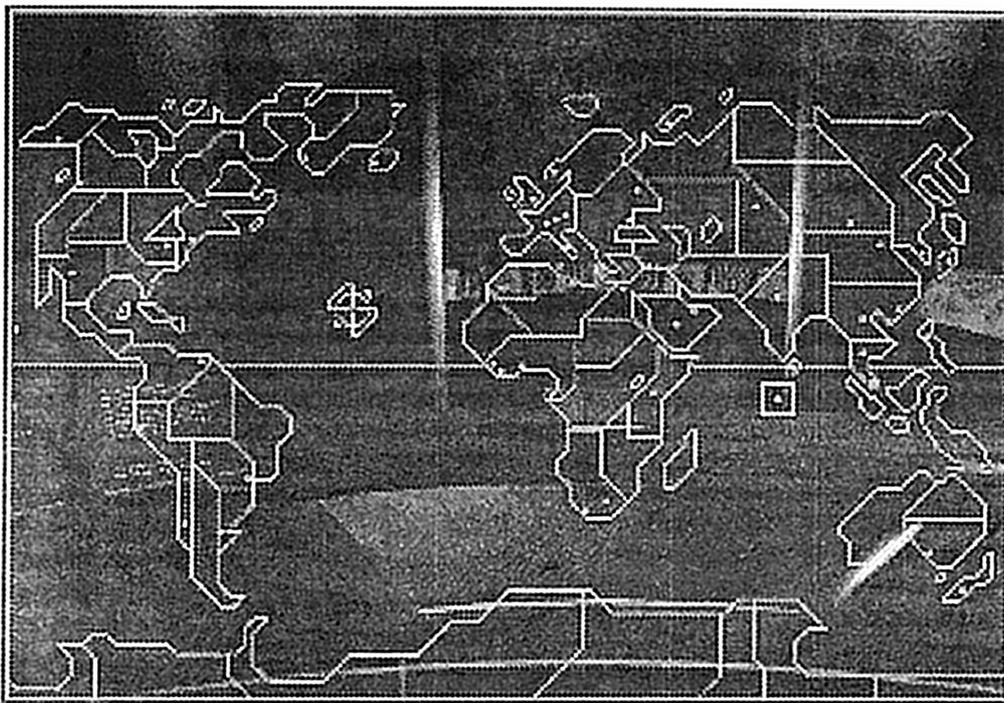
Шкала восприятия (средняя) определяет, насколько хорошо агент сможет ориентироваться в окружающей обстановке. Высокий уровень восприятия означает, что агент будет действовать точно, поэтому увеличивайте показатель средней шкалы, если вам необходимо беречь боеприпасы или вести дальний огонь.

Шкала умственных способностей (нижняя) фиксирует уровень интеллекта

киборга. Как правило, ею необходимо пользоваться совместно со шкалой восприятия. Высокий интеллект означает, что специальный агент способен реагировать на угрозу (например, когда в него стреляют), а также, если в его распоряжении имеется несколько видов оружия, выбрать наиболее подходящее. Высокий показатель умственных способностей особенно важен в том случае, если вы даете агенту задание проникнуть внутрь здания и не знаете, кто и что именно находится внутри. В том случае, если у киборга заканчиваются боеприпасы или нет оружия, он сознательно избегает любой угрозы. В том случае, если ваш специальный агент окружен полицией, и вы не хотите, чтобы он открыл стрельбу, уменьшите его умственные способности.

Перемещения: Групповой режим как нельзя лучше подходит в том случае, если вы хотите вести интенсивный обстрел, поскольку все агенты одновременно открывают огонь. В то же время, киборги оказываются отличной мишенью для ответной стрельбы, так как находятся в непосредственной близости друг от друга. В большинстве случаев самым разумным оказывается разделить свою команду на более мелкие отряды. Если агентов необходимо разбить на группы как можно скорее, щелкните указателем курсора по изображению команды, и киборги перегруппируются на ваших глазах. Удачный тактический прием - атаковать противника с возможно большего количества сторон. Это поможет вам прикончить вражеских агентов до того, как они сами смогут открыть огонь.

Кнопка R может быть использована в качестве своеобразного акселератора. Если вы нажмете и будете удерживать R, люди и предметы начнут перемещаться быстрее. Пользуй-



тесь этим маленьким трюком в те моменты, когда игра начнет казаться вам очень скучной.

Во время выполнения боевых заданий пользуйтесь транспортными средствами. Это значительно повысит вашу скорость и, кроме того, обеспечит вам дополнительную защиту. В том случае, если в машине кто-то есть, выстрелите несколько раз, и водитель пустится наутек. В том случае, если ваша машина

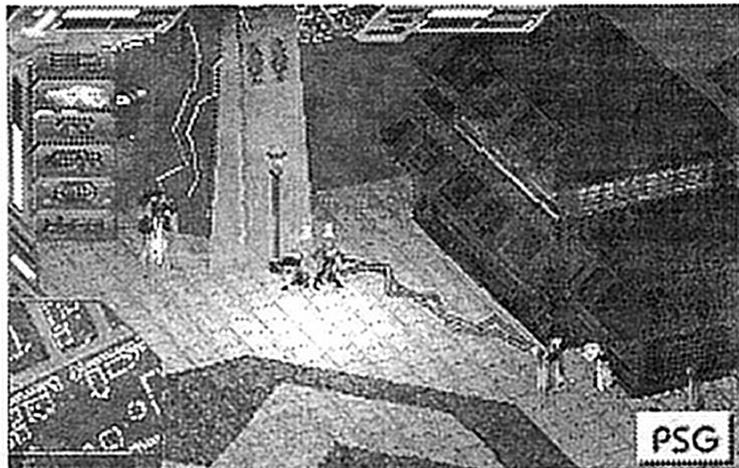
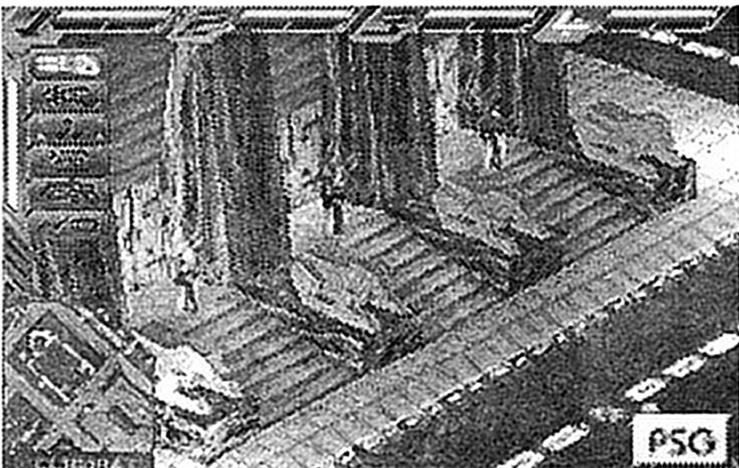
подверглась нападению, выбирайтесь наружу и как можно скорее бегите прочь, чтобы киборги не погибли от неминуемого взрыва.

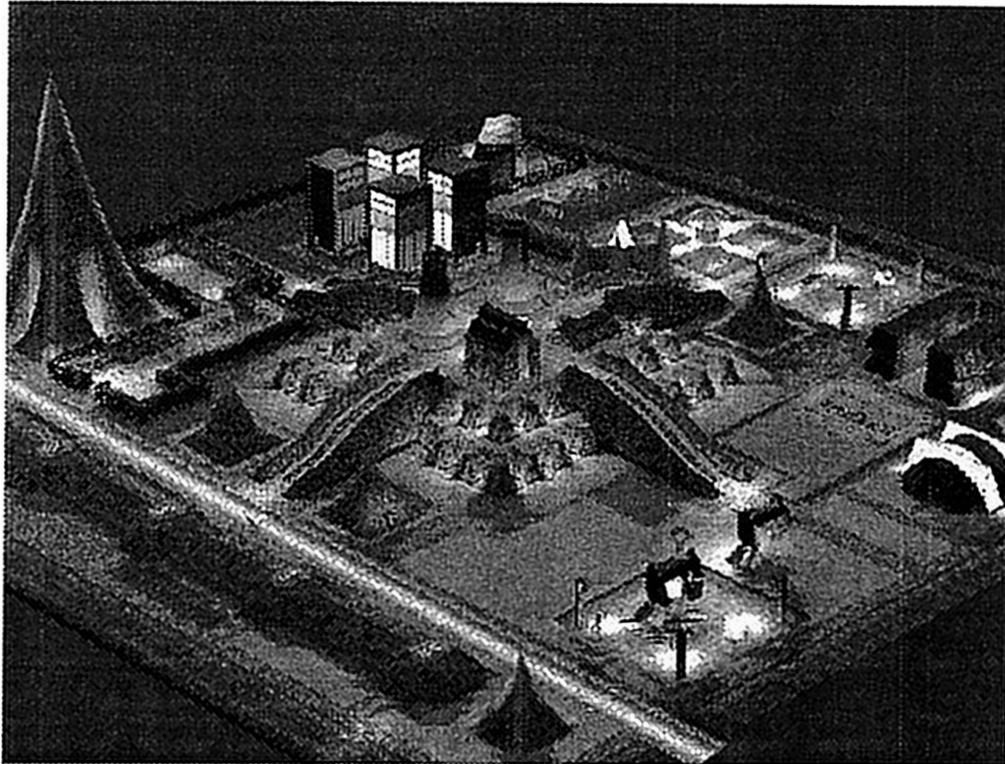
В том случае, если вы не хотите, чтобы киборги открывали огонь, увидев офицера полиции, и предпочитаете, чтобы они убрали оружие за пазуху в те моменты, когда им ничто не угрожает, понизьте уровень их умственных способностей. Дело в том, что полицейские получили приказ открывать огонь на поражение по психам, шатающимся по городским улицам с установками "Узи" и огнеметами под мышкой.

Машины способны ездить только по правой стороне. В том случае, если вы щелкаете указателем курсора по тому месту, куда машина просто-напросто не может доехать, она начинает беспомощно кружить на одном месте - довольно неприятное положение, особенно если за вами гонятся вражеские агенты. У вас нет возможности съехать с дороги, сидя в машине, зато вам разрешается безжалостно давить колесами пешеходов и неприятельских агентов.

В том случае, если ваши киборги охраняют какую-либо территорию, повысьте их уровни восприятия и умственных способностей и убедитесь в том, что у них достаточно боеприпасов. Оставьте их в Групповом режиме, чтобы они имели возможность вести залповый огонь, увидев приближающегося противника.

Попробуйте применить линейные атаки, во время которых киборги движутся бок о бок, тем самым контролируя максимальное пространство. Двигайтесь вперед до тех пор, пока на вашем пути не окажется противник. Поскольку ваши специальные агенты выстроены в длинную шеренгу, непри-





атель не сможет найти никакого прикрытия, а вы получите возможность атаковать его со всех сторон.

• Потренируйтесь в "выманивании" неприятельских агентов. Отправьте одного из киборгов вперед, дав ему задание обнаружить противника, оставьте двух других агентов в засаде за два квартала от первого, и еще одного, с тяжелым оружием, в еще более глубоком "тылу". Убедитесь в том, что у первого киборга мощная Грудная клетка или Энергетический щит, то есть он обладает возможностью противостоять мощной атаке противника. Если второй и третий киборги не смогут прикончить неприятеля, на сцену выступит четвертый.

• Третий способ продвижения по городским улицам - короткие перебежки. Заставьте киборгов поодиночке перебегать между дверными проемами, углами зданий и аллеями, отправляя в путь очередного агента лишь после того, как предыдущий благополучно преодолел открытое пространство.

• Ведение боевых действий: легче всего расстреливать противников, находящихся на открытом пространстве. Как только представится удобный случай, стреляйте им в головы из Дальнобойных ружей. В том случае, если необходимо атаковать противника, находящегося поблизости, вашим кибор-

гам следует приближаться к нему с нескольких сторон. Затем переключайтесь на Групповой режим и открывайте огонь. Проще всего атаковать противника, стоящего на мосту - вы можете задавить его машиной, либо проехать мимо и расстрелять из автомата.

• Теперь рассмотрим стратегию захвата здания, в котором засели вражеские агенты. Подойдя к дверям с двух сторон, вооружите своих киборгов Автоматами и уменьшите уровень адреналина в их крови (это поможет быстрее заживать раны), одновременно повысив уровни восприятия и умственных способностей. Ломитесь в дверь до тех пор, пока она не откроется. Если противник находится неподалеку, ваши агенты без труда с ними справятся. Если же неприятель засел в глубине здания, необходимо воспользоваться оружием с большей дальностью действия. Как только вы переключитесь на Бомбы с часовым механизмом и Автоматы типа "Гаусс", ваша задача значительно упрощается. Достаточно разбросать бомбы

или открыть огонь снаружи здания, и находящиеся в нем противники сгорят заживо.

• У вас нет возможности скрыться от вражеских агентов, хотя, поскольку они явно не страдают избытком ума и всегда бегут напролом прямо под ваши пули, их уничтожение не представляет большой проблемы. К примеру, вы можете спрятаться за угол здания и обстреливать неприятелей из Огнемета по мере того, как они будут выбегать вам навстречу один за другим.

• В том случае, если вам понадобятся дополнительные агенты, приступайте к выполнению боевого задания, имея в своем арсенале прибор психического воздействия под названием Persuadatron, который лучше всего отдать агенту с самыми крепкими мозгами. Привлекайте на свою сторону мирных жителей и офицеров полиции до тех пор, пока под ваши знамена не соберется достаточное количество сторонников, с помощью которых вы сможете победить неприятеля.

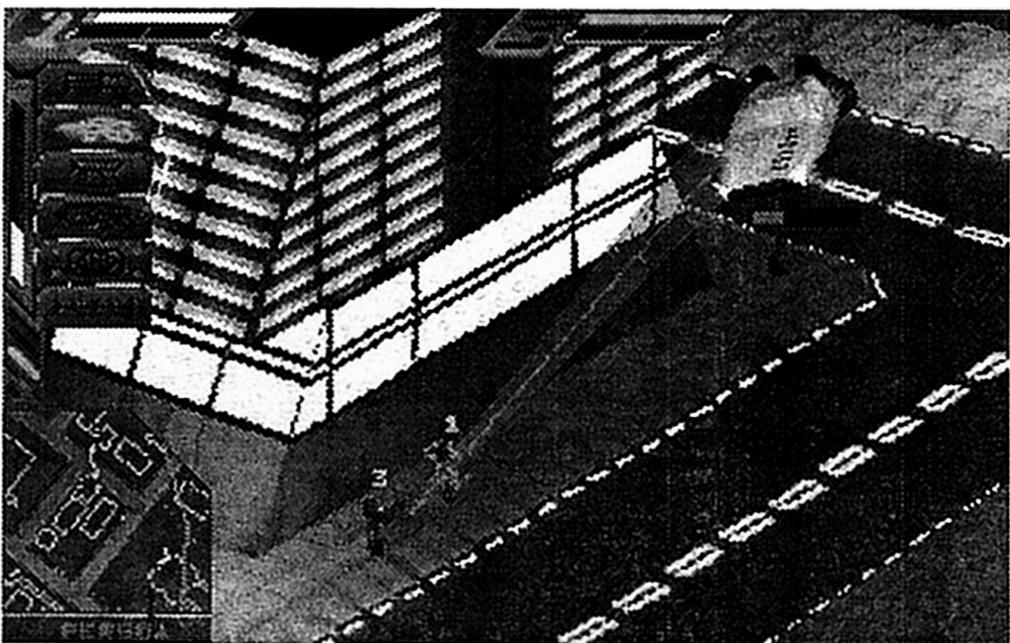
• Как только в вашем распоряжении окажутся Энергетические щиты, попробуйте применить следующую стратегию. Вооружите каждого из агентов парой-тройкой Щитов. Когда на вашем пути окажется небольшая группа противников, об-

мантным маневром натравите их на конкурирующую группировку и наблюдайте за тем, как они расправятся друг с другом без вашего участия. Не забывайте следить за тем, чтобы уровень энергии оставался достаточно высоким.

Стратегии ведения боевых действий

Западная Европа

• Вначале задействуйте двух киборгов, вооруженных Пистолетами и Сканерами. Оставьте Агента № 1 в зоне высадки. Агент № 2 в это время должен отправиться в лагерь неприятеля, где его атакуют два противника: один - с запада, а другой - с юга. Повысьте уровни восприятия и умственных способностей второго киборга, и он справится с ними без труда. Внутри здания, стоя-



щего к северу от плаца, засел еще один неприятель. Поэтому будьте внимательны, когда ваши агенты отправятся в сторону здания, стоящего на северо-западе, штурм которого является целью боевого задания.

Когда вы начнете приближаться к зданию, ваш противник откроет дверь и побежит в сторону машины. Его необходимо прикончить до того, как он сядет за руль; в противном случае, придется взорвать и машину. Если вам повезло, садитесь за руль и поезжайте в сторону охранника, стоящего у южных ворот базы. Припаркуйтесь неподалеку и разделайтесь с ним, используя машину в качестве прикрытия.

Скандинавия

Вначале задействуйте двух киборгов, вооруженных Пистолетами, Сканерами и прибором психического воздействия. Оставьте Агента № 1 в зоне высадки. Агенту № 2 придется выполнить всю "грязную" работу. Включите прибор психического воздействия и держите путь на запад, в сторону своей первой цели; возможно, на вашем пути встретятся мирные жители. Когда вы дойдете до небольшого здания, снимите Пистолет с предохранителя, повысьте умственные и физические способности киборга и бегите вверх по ступенькам. Вам необходимо прикончить трех противников. Войдя внутрь здания, вы должны расправиться с двумя другими, применив прибор психического воздействия.

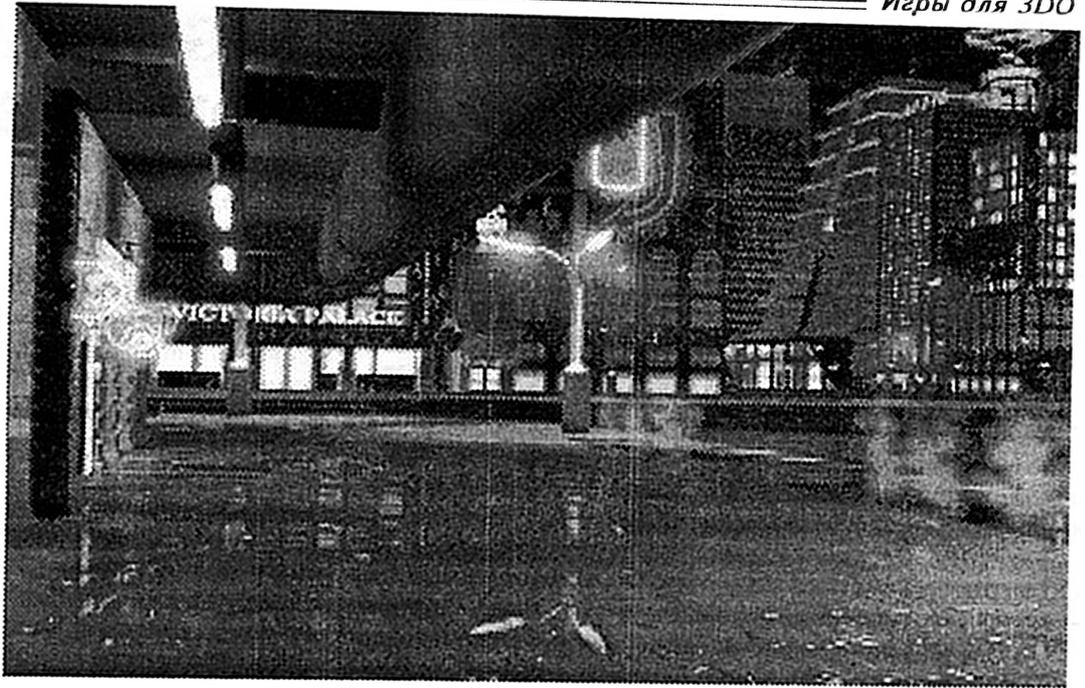
Центральная Европа

Вооружите двух агентов Автоматами, установками "Узи", Сканерами и Аптечками первой помощи. Садитесь в машину и поезжайте вперед, через городские ворота. Припаркуйте машину, выберите наружу и приготовьтесь открыть огонь по неприятельским агентам, которые будут бежать вам навстречу. (К счастью для вас, они не обладают особой изобретательностью). В том случае, если у ворот на вас не нападут все четыре агента, вновь садитесь в машину и поезжайте по городским улицам, чтобы обнаружить их. (Кроме того, можно попытаться передавить их колесами).

Восточная Европа

Вооружите четырех агентов Автоматами, установками "Узи", Сканерами и Аптечками первой помощи. Идите на юг до тех пор, пока на вашем пути не окажется развилка из трех дорог, затем сверните на запад. По пути вас должны атаковать несколько неприятельских агентов. Вы можете расстрелять их на открытом месте или спрятаться за стенами зданий и дать им подойти поближе. Дойдите до базы, стоящей на

северо-западе, и пройдите через ворота. Здесь вам придется расстрелять четырех противников. Повысьте уровни умственных и физических способностей своих киборгов и найдите последнего неприятеля, который прячется внутри одного из зданий.



Урал

Вооружите двух агентов Автоматами, установками "Узи" и Аптечками первой помощи. Двигайтесь на юго-запад, НЕ спускаясь по склону. Заберитесь наверх и продолжайте двигаться на юго-запад до тех пор, пока вы не привлечете внимание неприятельских агентов. Вернитесь к склону и остановитесь в его северо-западной оконечности. Вражеские агенты побегут вверх, и вы сможете без труда расстрелять их еще до того, как они успеют развернуться и открыть огонь. До того, как вы закончите выполнять боевое задание и нажмете на кнопку Р, вам необходимо собрать оружие мертвых агентов.

Казахстан

Вооружите четырех агентов Мини-автоматами (конечно, если они имеются в вашем распоряжении), установками "Узи", Сканерами и Аптечками первой помощи. Отправляйтесь на северо-запад, вверх по склону, и ждите у линии горизонта, пока десятки вражеских агентов не соберутся в здании, расположенном прямо под вами. Когда вся живая сила противника сосредоточится у ваших ног, спускайте вниз, зарядите Мини-автоматы и начинайте расстреливать неприятеля, заставшего внутри здания. Некоторые из них вооружены Автоматами типа "Гаусс", которые взрываются в тот момент, когда их хозяевам приходится проститься с жизнью, поэтому не следует приближаться к ним вплотную.

Сверх-секретные коды:

Суперагенты и кругленькая сумма в придачу: если вы хотите все это иметь, начав игру, выберите пункт Configure Company основного меню, затем - опцию Company Name и введите в качестве имени NGOR MAT. Теперь выберите пункт Begin mission и обратите внимание на то, что вам открыт доступ в любую точку. Вашим агентам не занимать силы мускулов и мозгов, они прекрасно вооружены, а у вас в кармане - ни много ни мало 100.000.000 хрустящих зеленых бумажек.



Волшебный **WORLD**
MAGIC *Мир* **TM**
домашние игровые компьютеры

DARKSTALKERS: THE NIGHT WARRIORS

РЫЦАРИ МРАКА: ВОИНЫ НОЧИ

Тема: борьба

Издатель: Capcom

Знание английского: не обязательно

Особые достоинства: отличная графика, оригинальный подбор действующих лиц

Суть игры: победить всех противников и выжить.

Легенда игры: Все десять рыцарей мрака - самые настоящие средневековые монстры. Среди них и зловещий Франкенштейн, и вампир-кровопийца, и коварная женщина-кошка, которая уже погубила многих доверчивых простаков.

Об игре:

Специальные шкалы: обратите внимание на две шкалы (по одной на каждого борца) с пометкой "Special", расположенные в нижней части экрана. Каждый раз, когда тот или иной персонаж игры атакует своего противника, значение этой шкалы возрастает на несколько пунктов, причем даже в том случае, если атака была блокирована. Если борец не атакует своего противника, показатель шкалы начинает потихоньку снижаться. Поэтому для того, чтобы поддержать ее на уровне, вам необходимо проявлять изрядную долю агрессивности и применять наступательную стратегию. Когда шкала оказывается полностью заполненной, слово "Special" начинает мигать, соответствующий персонаж игры приобретает способность использовать несколько новых маневров, а его обычные движения наносят его противнику куда более ощутимый ущерб. После применения усиленного нормального движения или специального движения шкала оказывается пустой, и ее необходимо вновь заполнить.

Комбинированные движения: Когда вам, стоя на земле, удастся атаковать своего противника обычным движением, на его теле появляется "искра". В этот момент вы можете нажать на другую кнопку, чтобы произвести новый удар. Цепочка из нескольких ударов представляет собой комбинированное движение. Короткие атакующие маневры (проникающий удар, короткий толчок) могут быть объединены в средние или долгие, а атаки средней продолжительности - в долгие. Атакующие маневры средней продолжительности некоторых персонажей (например, прямой толчок в положении пригнувшись Фелисии) могут быть объединены в комбинированные

атаки средней продолжительности. Если тот или иной атакующий маневр включает в себя выполнение двух ударов, то любой из них может стать составной частью комбинированного движения. В том случае, если вы нажмете на кнопку атакующего маневра слишком рано, комбинированного движения не получится, поэтому старайтесь не быть слишком торопливыми. Вы можете также попытаться объединить движения, выполняемые в прыжке, с отвлекающими маневрами, изобретая долгие комбинированные движения.

Блокирующие движения: В тот момент, когда вы блокируете атаку своего противника, ваш борец на некоторое время теряет способность к контратаке, хотя существует несколько движений, которые можно применять сразу же после выставления блока. Более того, это блокирующие контрдвижения можно выполнять одновременно с движением, сочетающим в себе несколько ударов, или с комбинированным движением. При использовании блокирующего движения очень важно правильно рассчитать время: вначале выполните необходимые движения с помощью джойстика, затем выставьте блок и нажмите атакующую кнопку/кнопки в тот момент, когда противник обрушит на вас свой удар. Ниже приведены блокирующие движения каждого из персонажей игры:

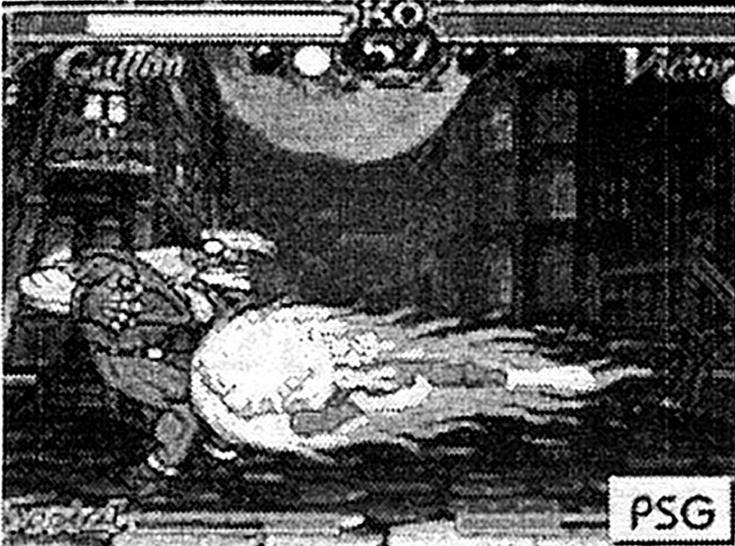
Анакарис: "Порча". Бишамон: нет. Демитри: "Взмах плаща", "Летающий огненный шар", "Телепортация". Фелисия: толчок "Пустыня". Джон Талбейн: "Падающий огненный шар" или "Летающий огненный шар". Лорд Рептор: "Ураган", "Летающая шаровая молния", "Стремительный ураган". Морриган: "Стремительный луч смерти", "На грани света и тени", "Скальп". Рикую: "Мозговой штурм". Сасквотч: "Летающая нога". Виктор: удар коленом в прыжке.

Метательные движения: В большинстве игр этого жанра два метательных движения, выполненные одновременно, нейтрализуют друг друга. В "Рыцарях мрака" дело обстоит по-иному. Каждому метательному движению соответствует определенный энергетический потенциал прямо противоположный его дистанции. В том случае, если метательное движение с большим энергетическим потенциалом сталкивается с метательным движением большей дальности, то первое из них поглощает второе. Специальные атакующие метательные движения обладают дополнительным энергетическим потенциалом. К примеру, маневр "Ледяной луч" Сасквотча способен нейтрализовать все прочие метательные движения.

Атаки в воздухе: Вы можете блокировать атакующие маневры, выполняемые в воздухе. В момент прыжка в сторону своего противника нажмите и удерживайте Назад (т.е. в направлении от другого борца). В то же время, вы не можете блокировать неметательные атакующие движения противника, стоящего на земле. Атаки в воздухе можно применять в любой момент поединка, в который ваш борец не атакует, не выставляет блок и не находится в нокауте после полученного удара.

Броски: Для того, чтобы выполнить бросок, дважды нажмите Вперед (т.е. в сторону своего противника) или Назад (в противоположном направлении). Во время броска вы можете атаковать, нажав одну из соответствующих кнопок. В том случае, если во время броска ноги борца отрываются от земли, против его атакующего движения необходимо выставлять высокий блок.

Мягкое приземление: В том случае, если против вас был проведен бросок, быстро нажмите на кнопку сильного



или мощного проникающего удара, чтобы совершить мягкое приземление. Это позволит вам отделаться менее тяжелыми травмами и быстрее контратаковать. Описанный трюк срабатывает в отношении бросков, выполняемых с помощью одного движения джойстика. Другими словами, более мощные броски смягчить нельзя.

Супер-борцы: В аркадном режиме участвуют два супер-борца - Хуитцил, мощный робот-Ацтек, и Пирон, безобразный пришелец из космоса. Вы можете вызвать их на ринг, узнав секретные коды.

Несколько слов о движениях:

В = Вперед (по направлению к противнику), Н = Назад (в направлении от противника), ↑ = Вверх, ↓ = Вниз. Нажать и удерживать = нажать и удерживать кнопку джойстика по меньшей мере в течение 2 секунд. Диагональные движения выполняются в нескольких направлениях сразу, например, ↓В означает ↓ и Вперед. Движения, разделенные косой чертой, выполняются вращением джойстика, например ↓/↑В/В означает поворот джойстика из положения ↓ в положение Вперед.

П = любая кнопка проникающего удара. Т = любая кнопка толчка. Все П = все кнопки проникающих ударов. Все Т = все кнопки толчков.

По умолчанию кнопкам присвоены следующие функции: КВАДРАТ = проникающий удар, ТРЕУГОЛЬНИК = сильный проникающий удар, L1 = мощный проникающий удар, X = короткий толчок, КРУГ = прямой толчок, R1 = круговой толчок.

Обычные движения могут быть выполнены в любой момент. Специальные движения разрешено применять лишь при мигающей шкале "Special".

Броски можно выполнять в том случае, если вы находитесь рядом с противником. Большинство бросков требуют использования проникающего удара средней или большой мощности или толчка

Анакарис

Обычные движения

"Пестрая лента": ↓/↑В/В + П. Чем выше мощность проникающего удара, тем больше дистанция этого маневра. В режиме Special Анакарис опрокидывает противника в свой саркофаг, нанося ему еще более существенный ущерб.

Проникающий удар "Кобра": В/Н/В + П. В режиме Special эффективность движения возрастает.

"Саркофаг". Все П (на близком расстоянии) или все Т (на большом расстоянии). Нажмите и удерживайте Н или В, чтобы саркофаг перед приземлением пролетел еще немного дальше. В режиме Special эффективность движения возрастает.

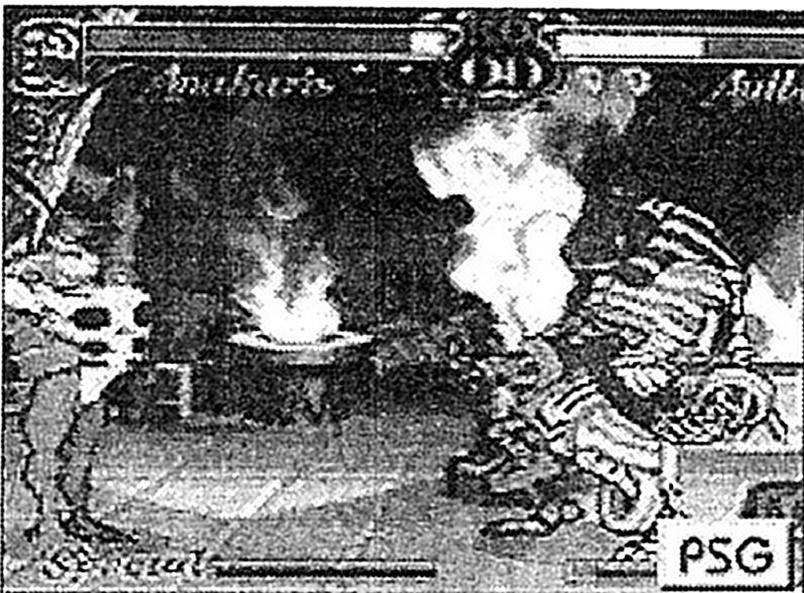
"Полет": ↑. Нажмите ↑ дважды, чтобы улететь дальше. В полете вы можете перемещаться Вперед и Назад.

"Падающая пирамида": прыжок, ↑В, ↓ + круговой толчок

"Порча": прыжок, В, ↑Н/↑/↓В + П. В режиме Special дистанция движения повышается. Наслав порчу своего противника, вы не можете использовать против него "Заклинания". Борцы На которых наслана порча, выглядят следующим образом:

Анакарис: иероглиф, Бишамон: помидор, Демитри: летучая мышь, Фелисия: кошка, Талбайн: собака, Лорд Рептор: гитара, Марриган: летучая мышь, Фукуо: лягушка, Сасквотч: снеговик, Виктор: Виктор-ребенок.

"Плевок": ↓/↑В/В + Т после "Ласточки". Специальный



"Плевок" можно выполнить после двух "Ласточек".

"Ласточка": В/↑В/↓/↑Н/Н + П.

Специальные движения

"Заклинания": прямой толчок (КРУГ), проникающий удар (КВАДРАТ), ↓, короткий толчок (X), сильный проникающий удар (ТРЕУГОЛЬНИК). На вашего противника обрушатся одно за другим пламя, электрический разряд, глыба льда и огромный гроб.

Прочие сведения

После прыжка ↑Н или ↑В, снова быстро нажмите ЭН или ↑В один или два раза, чтобы увеличить дистанцию полета

Бишамон

Обычные движения

"Блестящий нокаут": прыжок, ↑/↑В/В + П. Пока ваш противник будет находиться в нокауте, вы можете выполнить бросок "Стремительный меч".

Высокий рубящий удар: Нажмите и удерживайте Н, В + П. Этот маневр позволяет блокировать метательные атаки. В режиме "Special" дистанция удара увеличивается.

Рубящий удар в прыжке: В/↓/↑В + П после флип-удара "Стремительный меч", выставления блока или после того, как Бишамон поднимется с земли, получив нокаут. В режиме "Special" противнику достается больше ударов.

Динамический рубящий удар: ↓/↑В/В после броска "Стремительный меч". В режиме "Special" эффективность удара возрастает.

Флип-удар "Стремительный меч": ↓/↓Н/Н после броска "Стремительный меч".

Бросок "Стремительный меч": Н/Н↓/↓/↑В/В.

Специальные движения

Удар кулаком: В/↑В/↓/↑Н + П на близком расстоянии.

Высокий тройной рубящий удар: нажмите и удерживайте Н, В/Н/В + П.

Низкий тройной рубящий удар: нажмите и удерживайте Н, В/Н/В + Т.

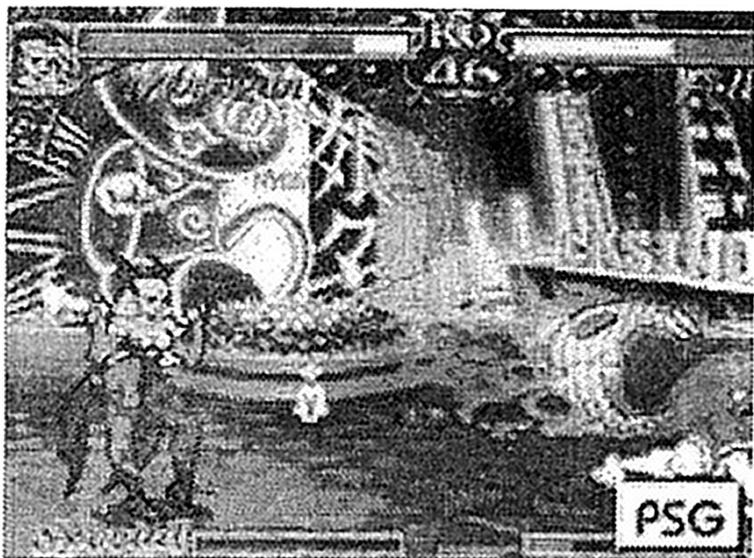
Броски:

Рубящий мульти-удар: ↓/↑Н/↓/↑В/В + П. В режиме "Special" противнику достается больше ударов.

"Встряска": Н + П или В + П.

Прочие сведения

С помощью удара кулаком, динамического, высокого или низкого рубящего ударов вы можете в мгновение ока расчленить своего противника на две половины.



Демитри

Обычные движения

· “Взмах плаща”: В/У/УВ + П. Вы можете выполнить это движение в броске. В режиме “Special” противнику достается больше ударов.

· “Летающий огненный шар”: У/УВ/В + П. Этот маневр можно выполнить и находясь в воздухе. Скорость огненного шара напрямую зависит от силы выбранного вами проникающего удара. В режиме “Special” огненный шар больше, а его попадание приносит вам два очка.

· “Телепортация”: У/У Н/Н + Т. Этот маневр можно выполнить и находясь в воздухе. В режиме “Special” противнику достается больше ударов.

Специальные движения

· “Толчки и укусы”: У/В/УВ + все П на близком расстоянии. Для того, чтобы действительно причинить своему противнику значительный ущерб, попробуйте выполнить это движение в броске.

Броски

· “Болид”: Н + П или В + П.

· “Болид-волчок”: В/УВ/У/У/Н/Н/У + П.

Фелисия

Обычные движения

· Атакующий маневр “Попрыгунья”: В/У В/У/У Н + П. Нажмите П в тот момент, когда “попрыгунья” достигнет своей цели, чтобы нанести противнику несколько рубящих ударов “Стальной коготь”. В режиме “Special” противнику достается больше ударов.

· Толчок в прыжке: Н/У/НУ + Т. В режиме “Special” Фелисия пролетает в прыжке большее расстояние, причиняя противнику более значительный ущерб.

· Атака во вращении: Н/НУ/У/УВ + П. Нажмите П во время вращения, чтобы атаковать противника восходящим рубящим ударом “стальной коготь”. В режиме “Special” противнику достается больше ударов.

· Толчок “Пустыня”: У/У В/В + Т. В режиме “Special” противнику достается больше ударов.

Специальные движения

· “Огненный шар”: У/У В/В, Н/НУ/У + все П.

Броски

· Бросок в воздухе: прыжок, любое направление кроме

У.

· “Пощечина”: Н + П или В + П.

· “Перекасти-поле”: Н + Т или В + Т.

· “Встряска”: В/У В/У/У Н/Н + Т. В режиме “Special” противник получает более серьезные повреждения.

Джон Талбейн

Обычные движения

· “Падающий огненный шар”: прыжок, В/У В/У + П. В режиме “Special” противнику достается несколько ударов.

· “Летающий огненный шар” У/У В/В + П. Чем более мощный проникающий удар вы выберете, тем большее расстояние сможет преодолеть “Огненный шар”. В режиме “Special” противнику достается несколько ударов.

· “Стальной коготь”: У, У + Т. В режиме “Special” противнику достается несколько ударов.

· “Прыгающий огненный шар”: В/У/УВ + П. В режиме “Special” противнику достается несколько ударов.

Специальные движения

· Суперудар в падении: прыжок, Н/НУ/У/УВ + П. Нажмите П + У, У или УВ в момент выполнения удара, чтобы изменить его направление.

· Суперудар в прыжке: У/У Н/УВ + П. Нажмите П + У, У или УВ в момент выполнения удара, чтобы изменить его направление.

· Суперудар: Н/НУ/У/УВ/В + П. Нажмите П + У, У или УВ в момент выполнения удара, чтобы изменить его направление.

Броски

· “Острый клык” Н + П или В + П

· “Схватка в воздухе”: В/У В/У/УН/Н + Т. В режиме “Special” противнику достается два удара.

· “Встряска”: Н + Т или В + Т.

Прочие сведения

· Талбейн обладает способностью уклоняться от большинства метательных атакующих движений.

Лорд Рептор

Обычные движения

· “прогулка по облакам”: прыжок, бросок Н или В.

· “Нора”: Н/НУУ/УВ/В + Т. От силы выбранного вами толчка зависит то место, в котором Лорд Рептор вновь появится из-под земли: короткий толчок - слева от противника, прямой толчок - на том же месте, круговой толчок - справа от противника.

· “Ураган”: У/У Н/Н + Т. Это движение может быть выполнено и в воздухе. В режиме “Special” противнику достается три удара.

· “Гарпун”: У, У + Т. Это движение может выполнено в тот момент, когда ваш противник лежит на земле после нокаута. Специальные движения

· “Шаровая молния”: В/У В/У/УН/Н + Т. Это движение может быть выполнено и в воздухе.

· “Стон”: В, Н + все П на близком расстоянии.

Броски

· “Бросок в воздухе”: прыжок, любое направление кроме У.

· “Мясорубка”: У/У В/В/УВ + П. В режиме “Special” противник получает более существенные повреждения.

· “Праща”: Н + П или В + П.

· “Встряска”: Н + Т или В + Т.

Прочие сведения

· Каждая кнопка соответствует двум различным атакующим движениям из положения стоя. Для того, чтобы атаковать противника с большого расстояния, нажмите В и кнопку того или иного удара.

· Аналогичным образом, с помощью одной и той же кнопки можно выполнить два типа атак в прыжке. Нажмите и удерживайте У и кнопку того или иного удара для выполнения атакующего маневра второго типа.

Морриган**Обычные движения**

“Острый клинок”: прыжок, Θ/Θ H/H + T.

“Стремительный луч смерти”: прыжок, Θ/Θ V/B + П. Чем сильнее поникающий удар, тем большее расстояние сможет преодолеть “Луч”. В режиме “Special” “Луч” заметно увеличивается в размерах.

“На грани света и тени”: V/ Θ/Θ V + П. В режиме “Special” противнику достается несколько ударов.

“Луч смерти”: Θ/Θ V/B + П. Чем сильнее поникающий удар, тем большее расстояние сможет преодолеть “Луч”. В режиме “Special” “Луч” заметно увеличивается в размерах.

Удар наотмашь в положении стоя R1 на близком расстоянии. Засчитывается как четыре удара.

Специальные движения

“Скальп”: V Θ V/ Θ/Θ H/H + T. Начав выполнять движение, нажмите кнопку короткого, переднего или кругового толчка, чтобы задать низкую, среднюю или большую высоту прыжка соответственно. Если вы не нажмете ни на одну из кнопок, то маневр не будет засчитан как удар. “Скальп” можно выполнить и в воздухе, а вновь оказавшись на земле после толчка, вы имеете возможность продолжить наносить противнику удары и получить за комбинированное движение ни много ни мало 26 очков.

Сдвоенный атакующий маневр: проникающий удар (КВАДРАТ), проникающий удар (КВАДРАТ), B, короткий толчок (X), мощный проникающий удар (L1).

Броски

“Полет дьявола”: V/ Θ V/ Θ/Θ H/H + П. В режиме “Special” противник получает более существенные повреждения.

“Инферно”: H + П или V + П.

Рикуо**Обычные движения**

“Мозговой штурм”: Θ/Θ V/B + П. С помощью этого маневра можно блокировать метательные атакующие движения. Удар в падении: H, B + П. В режиме “Special” противнику достается больше ударов.

“Ядовитое облако”: H/H $\Theta/\Theta/\Theta$ V/B + T. В режиме “Special” облако рассеивается медленнее.

“Восходящее солнце”: толчок, H, T. Высота и дистанция удара напрямую зависят от мощности толчка.

Специальные движения

“Водопад”: V Θ V/ Θ + все T. Нажмите и удерживайте все T, чтобы управлять положением “Водопада”. Для того, чтобы вода начала литься, отпустите все три кнопки.

Броски

Бросок в прыжке: V/ Θ V/ Θ/Θ H/H + П. В режиме “Special” противнику достается большее количество ударов.

Удар ногой в прыжке: V/ Θ V/ Θ/Θ H/H + T. В режиме “Special” Рикуо приплясывает на теле поверженного противника, получая за это дополнительное очко.

Мульти-бросок: H + П или V + П, H/B/H/B.

Бросок: H + П или V + П.

Сасквотч**Броски**

“Проглот”: Ю/ЮH/H + T. Сасквотч заглатывает своего противника и выплевывает его наружу в виде глыбы льда, что делает беднягу беззащитным перед новыми атаками.

“За грудки”: H + П или V + П.

Мультибросок: Θ/Θ V/B + П.

“Смерч”: H/H $\Theta/\Theta/\Theta$ V/B, Θ H/ Θ + T.

Обычные движения

“Ледяной кинжал”: Θ , Θ + все П. Превосходный оборо-

нительный маневр, позволяющий отразить атаку в прыжке. В режиме “Special” противник получает более существенные повреждения.

“Снеговик”: H, H Θ/Θ , Θ V/B + П.

“Летающая нога”: V/ Θ/Θ V + T. В режиме “Special” противник получает более существенные повреждения.

Специальные движения

“Ледяной луч”: H/H $\Theta/\Theta/\Theta$ V/B + все П. Сасквотч посылает через весь экран огромный луч, замораживающий все живое на своем пути.

Прочие сведения

Мощные и круговые броски Сасквотча необходимо отражать с помощью высоких блоков.

Виктор**Обычные движения**

Толчок в броске: нажмите и удерживайте H, B + T. В режиме “Special” после толчка Виктор атакует противника проникающим ударом. Начав выполнять этот маневр, Виктор становится неуязвимым для ударов противника.

Проникающий удар в броске: нажмите и удерживайте H, B + П. В режиме “Special” рука Виктора вытягивается дальше и наносит удар под углом. Начав выполнять этот маневр, Виктор становится неуязвимым для ударов противника.

“Кузнечик”: Θ H/ Θ V + T. В режиме “Special” противнику достается большее количество ударов.

Удар коленом в прыжке: Θ/Θ H/H + T. Высота и длина прыжка находятся в прямой зависимости от мощности выбранного толчка.

Проникающий удар во вращении: Θ/Θ H/H, B + П. Начав выполнять этот маневр, Виктор становится неуязвимым для метательных атакующих движений. В режиме “Special” Виктор наносит противнику дополнительный проникающий удар.

Специальные движения

“Электрошок”: нажмите и удерживайте Θ , Θ + П. Виктор выпускает мощный электрический разряд, который уходит в землю. Для того, чтобы ток прошел в двух направлениях, нажмите все П.

Тройной проникающий удар в броске: нажмите и удерживайте H, B + все П. Этот маневр отлично срабатывает против атак с воздуха.

Броски

“Челюсти”: H + П или B + П. Нажмите Θ , Θ + П, чтобы вместо удара в челюсть Виктор поразил противника “шаровой молнией”.

“Шаровая молния”: Θ/Θ H/H + П.

“Супер-шок”: Θ/Θ V/B + T.

“Шок”: H + T или B + T.

“Костолом”: V/ Θ V/ Θ/Θ H/H/ Θ H/ Θ + все П.

Прочие сведения

Нажав и удерживая ту или иную атакующую кнопку, вы можете выполнить мощный проникающий удар в положении стоя, мощный проникающий удар в положении пригнувшись и круговой толчок в положении стоя в “наэлектризованном” виде.

Виктор может выполнять броски только в направлении назад.



домашние игровые компьютеры

AIR COMBAT / СХВАТКА В ВОЗДУХЕ



Тема: авиасимулятор

Издатель: Namco

Знание английского: не обязательно

Количество уровней в игре: семнадцать боевых заданий

Необходимые аксессуары: стандартный комплект

Особые достоинства: простой, но вместе с тем оригинальный сюжет

Суть игры: сидя за штурвалом военного истребителя, уничтожать воздушные и наземные цели противника

Легенда игры: Банда обезумевших террористов наводит ужас на жителей Земли, и объединенное правительство всех стран мира принимает решение использовать в борьбе с ней элитный отряд легионеров, единственных людей на всей планете, которые могут противостоять безжалостным варварам.

Об игре:

- В начале игры установите конфигурацию "Expert" на экране опций. Это позволит вам гораздо более эффективно управлять своими истребителями, проделывать бочки (двойные перевороты через крыло) и выполнять рыскание (угловые перемещения вокруг вертикальной оси самолета).

- Для того, чтобы выжить, вам необходимо научиться эффективно уклоняться от неприятельского огня. В том случае, если ваш самолет берет на мушку вражеский снайпер, начинайте пикировать, выполняйте бочки или просто совершайте хаотичные перемещения из одной точки воздушного пространства в другую до тех пор, пока противник от вас не отстанет. В том случае, если вы решите "полетать наперегонки" с ракетой, то не рассчитывайте дожить до пенсии.

- Научитесь разворачиваться. Для этого необходимо лететь вверх, в сторону солнца (или луны) до тех пор, пока вы не обнаружите, что летите уже в противоположном направлении. Этот маневр жизненно необходим вам в открытом воздушном бою. Всякий раз перед его

выполнением убеждайтесь в том, что вы находитесь на высоте не более 2.500 футов. В противном случае может отказать мотор.

- В том случае, если к вам на высокой скорости приближается вражеский истребитель - как правило это означает, что он хочет вступить с вами в открытый воздушный бой - не открывайте ракетный огонь до тех пор, пока он не приблизится к вам на 400. футов. В противном случае ваши ракеты не достигнут цели.

- Не следует пренебрежительно относиться к пулеметам! Многие игроки вообще их игнорируют из-за низкой разрушительной силы и слабой мощности огня, хотя в бою один на один они способны нанести противнику столь же сокрушительный урон, что и ракеты.

Стратегии выполнения боевых заданий

- Рекомендации, данные ниже, относятся к уровню сложности NORMAL. Различия между EASY, NORMAL и HARD минимальны и состоят лишь в цене боевых самолетов и количестве целей, которые необходимо поразить во время боевого вылета.

Боевое задание 01: Разрушение систем материально-технического снабжения противника

Награда за успешное выполнение: \$ 5,000,000

- Первое задание можно назвать учебным. Воспользуйтесь самолетом F-16 и изучите его системы управления, поскольку именно этим самолетом вам предстоит пользоваться при выполнении большинства последующих боевых заданий. Попрактикуйтесь в выполнении бочек, рыскании, использовании тормозов и форсажа в круговых разворотах. Перед тем, как переходить ко второму боевому заданию, постарайтесь одержать победу над всеми истребителями, включая те, которые не являются вашими непосредственными мишенями, чтобы заработать достаточно денег для покупки истребителя МиГ-31.

Боевое задание 02: Достижение превосходства над противником в Воздухе

Награда за успешное выполнение: \$ 1,000,000.

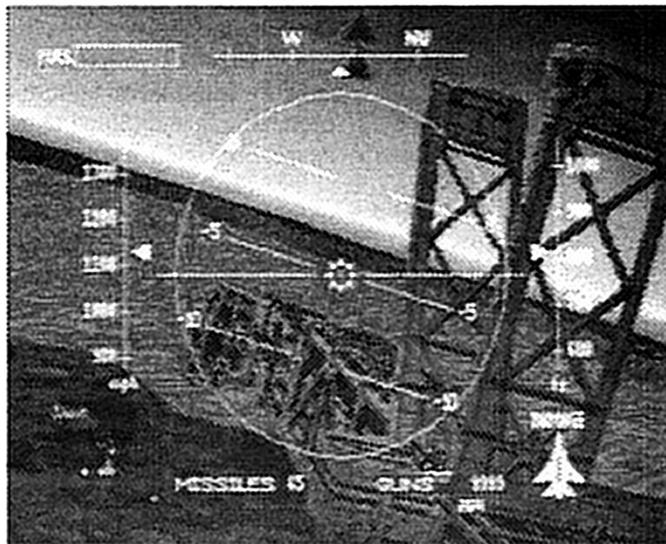
- Если вам удалось заработать достаточно денег, купите МиГ-31, хотя для выполнения этого задания вполне сойдет и F-14. Его тоже можно считать тренировочным, хотя на этот раз ваши противники будут действовать куда более агрессивно, а главное - более эффективно. Уничтожьте все B-52 и постарайтесь расправиться с как можно большим количеством вражеских мишеней, чтобы получить дополнительное вознаграждение.

Уничтожьте все B-52 и постарайтесь расправиться с как можно большим количеством вражеских мишеней, чтобы получить дополнительное вознаграждение.

Боевое задание 03: Перехват

Награда за успешное выполнение: \$ 2,000,000.

- Начиная с этого задания, вам не придется вести боевые действия с местной базой. Теперь вы попадаете в открытое воздушное пространство, а "Перехват" - классический образец прямого воздушного боя ... если, конечно, забыть о том, что



вам предстоит в **одну** минуту сражаться с восемью противниками. В самом начале полета вы столкнетесь лицом к лицу с четырьмя вражескими истребителями. Попробуйте взорвать по крайней мере один из них, перед тем как совершить круговой облет зоны военных действий и броситься в погоню за остальными тремя. Поскольку вражеские истребители всегда будут лететь прямо на вас, очень важно научиться выполнять вертикальные развороты, не давая заглухнуть мотору. Для выполнения этого задания вполне сойдется F-14.

Боевое задание 04: Ночная атака прибрежного города

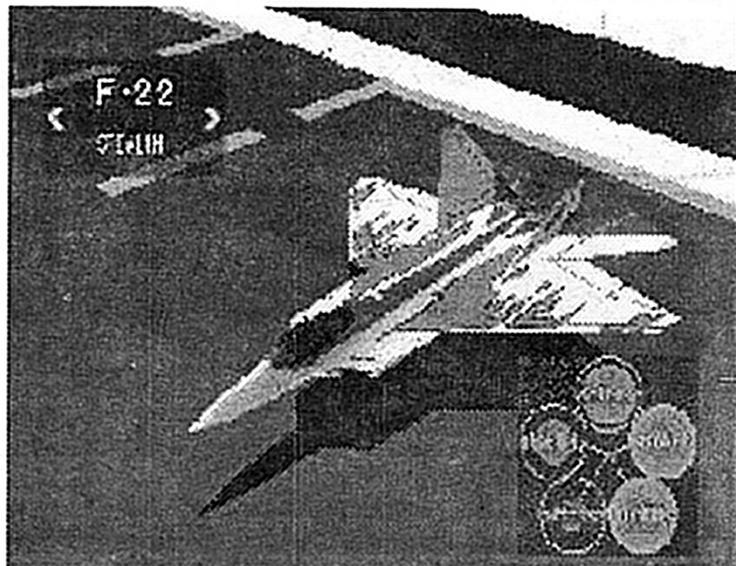
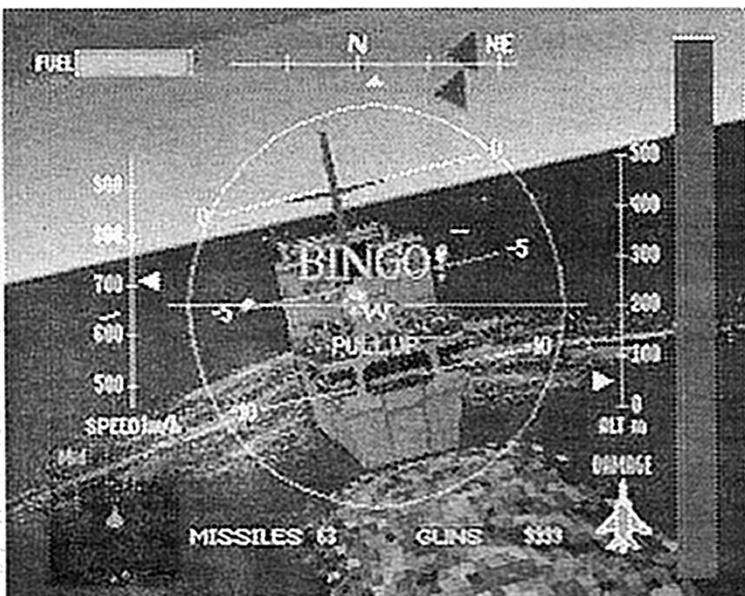
Награда за успешное выполнение: \$ 7,000,000.

- На сей раз вам предстоит атаковать вражеские блок-посты, расположенные в городе Донет Сити. Многого будет вам в новинку: это первое боевое задание, которое необходимо выполнить в темное время суток, ваш первый опыт атаки наземных целей, и, наконец, у вас впервые появляется возможность отправиться на бой с ведомым (конечно, если у вас есть достаточно денег, чтобы заплатить ему). Поскольку разбомбить наземную цель не составляет особого труда, выберите ведомого с хорошим самолетом (например, Серджио или Джулли). Его задачей будет прикрывать вас с тыла от атак с воздуха. В том случае, если вам трудно определить в темноте местоположение вражеских целей, воспользуйтесь радаром.

Боевое задание 05: Разрушение нефтепроводов

Вознаграждение за успешное выполнение: \$ 8,400,000.

- Целью этого задания является разрушение нефтеперерабатывающего завода и окружающих его нефтяных платформ. К сожалению, в вашем распоряжении не будет карты зоны военных действий, поэтому для разрушения каждой из трех нефтяных платформ вам придется лететь вдоль трубопроводов, тянущихся к ним от здания завода. Прежде всего, разбомбите наиболее существенные постройки на территории завода, затем выберите один из трубопроводов и летите вдоль него до тех пор, пока на вашем пути не окажется нефтяная платформа. Разбомбите наземные цели, которые будут вести ответный огонь; со всеми остальными вы сможете расправиться на обратном пути. Повторите те же действия еще дважды. Советуем вам двигаться от одного трубопровода к другому по часовой стрелке, чтобы не запутаться.



Боевое задание 06: Разрушение строительной площадки

Вознаграждение за успешное выполнение: \$ 8,400,000.

- Опять советуем вам остановиться на F-14. Если вы можете себе это позволить, воспользуйтесь услугами Тимоти. В противном случае, вновь выберите в качестве ведомого Серджио или Джулли. На сей раз вам предстоит уничтожить три группы наземных целей. Начните с тех из них, которые окажутся ближайшими к точке старта. Однако, вместо того, чтобы идти на второй заход и прикончить их сразу, советуем вам лететь вперед, ко второй группе целей. Разбомбив как можно большее количество объектов на первом круге, снова летите вперед, к последней группе. После первого захода сделайте круговой облет и уничтожьте уцелевшие вражеские объекты, затем летите назад и разбомбите оставшиеся цели из первой и второй группы. Не забывайте и о воздушных целях. Помимо обычных, вам навстречу попадутся и истребители класса "Стеллз", невидимые для радаров. Их местоположение можно определить лишь визуально.

Боевое задание 07: Разрушение радарной базы

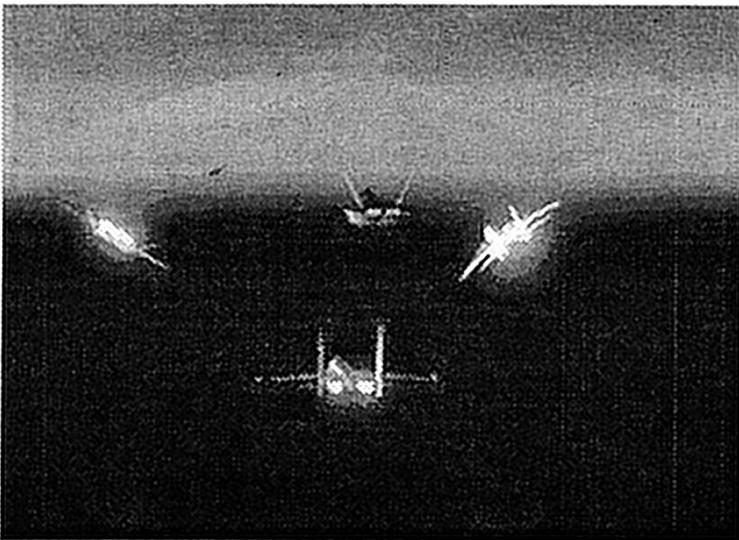
Вознаграждение за успешное выполнение: \$ 12,000,000

- Для выполнения этого задания вам предстоит лететь через чертовски узкий каньон, где любая ошибка в управлении может стоить вам жизни. Рекомендуем вам воспользоваться самолетом F-15. В самом начале выполнения задания переключитесь на наружную видеокамеру. Первую четверть пути вам предстоит преодолеть с помощью левых и правых угловых перемещений вокруг вертикальной оси самолета в момент разворота. Держитесь ближе к земле и повторяйте все изгибы наземной трассы, поскольку отвесные стены каньона могут легко ввести вас в заблуждение. В дальнейшем для преодоления самых опасных поворотов вам придется разворачивать самолет набок. Как только вы увидите радар, открывайте пулеметный огонь, а затем, когда мишень будет хорошо пристреляна, выпустите ракеты. У вас будет лишь одна попытка разрушить радар до основания, поэтому не промахнитесь.

Боевое задание 08: Разрушение секретной промышленной зоны

Вознаграждение за успешное выполнение: \$ 1,200,000.

- Выполнение этого задания не составит для вас труда, если в самом начале вам удастся уничтожить два звена истребителей



класса "Стеллз". Будьте внимательны. Поскольку вы не можете засечь их с помощью радара, они появятся в поле вашего зрения в самый последний момент. Когда с истребителями будет покончено, летите по направлению к секретной зоне, скрытой между двумя огромными ущельями. Единственный способ эффективного уничтожения вражеских целей - это облет местности на большой высоте с последующим пикированием в сторону объекта противника. Не пытайтесь разбомбить все цели с одного захода. Лучше предпринять три или четыре классические атаки, а не гнаться за дешевой славой нового Рэмбо.

Боевое задание 09: Уничтожение Военно-морского порта

Вознаграждение за успешное выполнение: \$ 8,400,000.

- Прежде всего, советуем вам нанять ведомого, способного к самостоятельному принятию решений: Джулли, Тимоти, Джо или Билла. Задайте самолету такое направление движения, чтобы он летел вдоль каньона по прямой, а не под углом, а затем совершите несколько круговых облетов. Уничтожьте все цели в глубине каньона и вокруг него, включая вражеский авианосец, стоящий на рейде немного в отдалении. Будьте внимательны в тот момент, когда в поле вашего зрения окажется безобидное на первый взгляд зернохранилище. На самом деле оно буквально напичкано ракетами, поэтому уничтожьте его как можно быстрее.

Боевое задание 10: Спасение заложника номер один

Вознаграждение за успешное выполнение: \$ 12,000,000.

- Целью этого задания является освобождение из плена высокопоставленного офицера, который удерживается в неприятельском штабе, расположенном высоко в горах. Вам необходимо охранять транспортное судно от атак неприятеля, одновременно преследуя своего противника. В самом начале выполнения этого задания произведите несколько выстрелов в сторону первой двойки вражеских истребителей, а затем снизьтесь и разбомбите портовые сооружения. Держитесь на достаточно близком расстоянии к транспортному судну, поскольку, оставшись без прикрытия, оно будет уничтожено в считанные секунды. Затем справьтесь с уцелевшими истребителями.

Боевое задание 11: Изгнание вражеских войск из занятого портового города

Вознаграждение за успешное выполнение: \$ 1,200,000.

- Если вы летаете, как настоящий ас, выполнение этого задания окажется для вас детской забавой. Вам нужно лишь следить за тем, чтобы неприятель не проник вновь в город, откуда его только что выбили ваши соратники. Поскольку враги опять обрушат на вас атаки "Стеллзов", будьте внимательны и не пол-

агайтесь лишь на показания радара. К счастью для вас, эти истребители привыкли летать боевыми звеньями, поэтому как только в поле вашего зрения появится первый самолет, знайте - остальные где-то поблизости. Для выполнения этого задания вполне подойдет F-14, однако позаботьтесь о хорошем ведомом, который надежно прикроет вас с тыла.

Боевое задание 12: Атака штабного судна

Вознаграждение за успешное выполнение: \$ 8,400,000.

- Это задание - одно из самых трудных во всей игре. Вам предстоит уничтожить пять тяжелых кораблей противника, причем лишь первые два не имеют бортовых систем вооружения. Выберите ведомого, который больше всего соответствует вам по духу (или по размеру вашего бумажника) и начните бой с атаки первых двух кораблей. Как только с ними будет покончено, переходите к следующей "сладкой парочке". Они вооружены наземными артиллерийскими орудиями, которые необходимо уничтожить с первого захода при помощи компьютерной системы поиска целей (активизируется при помощи кнопки ТРЕУГОЛЬНИК). Не пытайтесь применять "шапкозакидательскую" стратегию - вы окажетесь на морском дне в мгновение ока. Лучше всего совершить несколько круговых облетов зоны военных действий, методично обстреливая свои цели. Аналогичным образом справьтесь с последним судном, и ваша миссия будет выполнена.

Боевое задание 13: Разведка боем

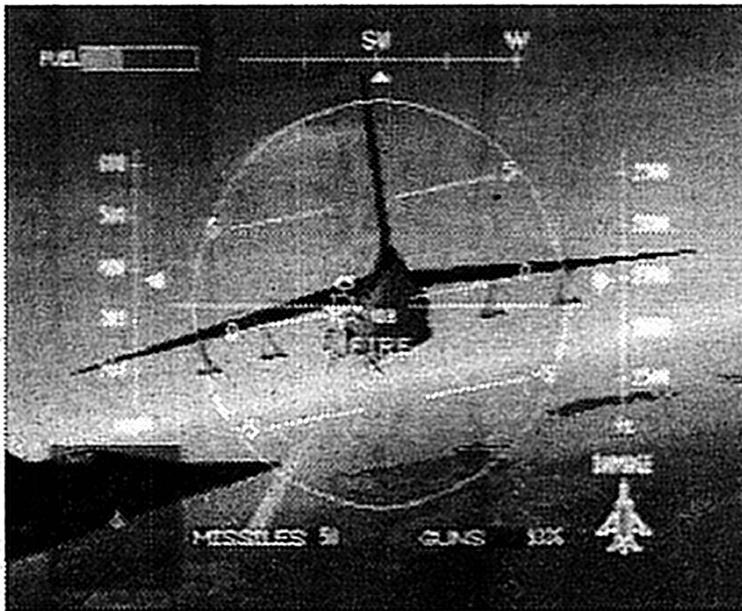
Вознаграждение за успешное выполнение: \$ 1,200,000.

- На данном этапе игры вас не будут атаковать полчища врагов, хотя те немногие, которые все же окажутся на вашем пути, доставят вам немало хлопот. Поскольку главной задачей любого из ведомых является обеспечение вашей безопасности, не жалеете денег и выберите себе в подручные самого "крутого" аса. Начните с уничтожения единственного наземного объекта, а затем отправляйтесь в погоню за воздушными целями. Некоторые из вражеских самолетов, участвующие в этом боевом задании, летают со сверхзвуковой скоростью, поэтому уничтожить их с помощью F-14 не представляется возможным. Поэкспериментируйте с другими типами самолетов.

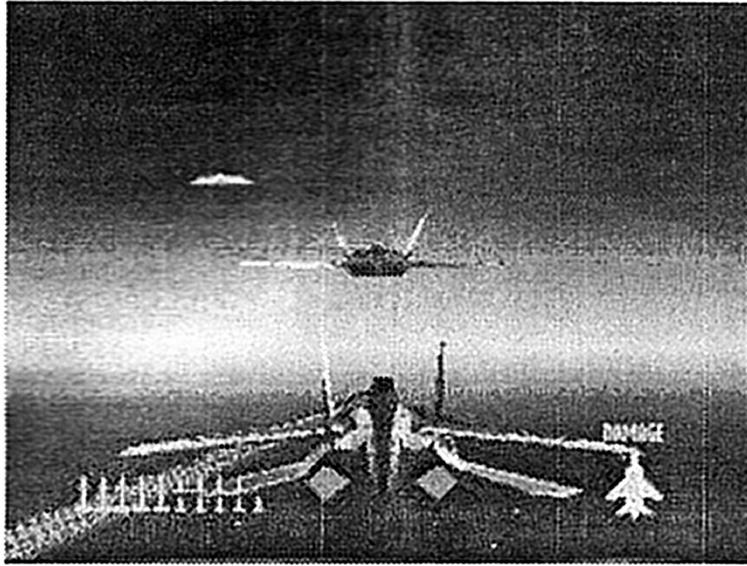
Боевое задание 14: Разрушение склада ГСМ

Вознаграждение за успешное выполнение: \$ 14,000,000.

- Этот склад - последнее уцелевшее хранилище горючего, имеющегося в распоряжении вашего противника. Неприятельские атаки окажутся еще более свирепыми, чем обычно, и даже дислокация наземных целей такова, что если вы не избавитесь от



них, они в два счета взорвут вас артиллерийским огнем. Выберите истребитель с хорошей оборонительной системой и приличной маневренностью, например, F-14 или F-15. Для начала разбомбите нефтеперерабатывающий завод (прямо напротив вас), а со второго захода попытайтесь разрушить две электростанции, работающие на солнечной энергии (они расположены в центре зоны военных действий). Лучше всего атаковать эти цели с флангов, поскольку попытки зайти на них напрямую будут затруднены наличием жилых зданий, ограничивающих радиус обзора. Наконец, атакуйте базу, начав с разрушения нефтеналивных цистерн.



Боевое задание 15: Захват крепости

Вознаграждение за успешное выполнение: \$ 18,000,000.

- Прежде всего летите на восток, прочь от земли. Разверните свой истребитель таким образом, чтобы иметь возможность фланговой атаки неприятельских целей, расположенных на мосту. Если вы изберете лобовую атаку, то от вашего самолета останется мокрое место еще до того, как вы успеете нажать на гашетку. Разрушив три объекта на мосту, летите к самой базе. Если вы правильно рассчитываете время и Господь пошлет вам чуточку удачи, с оставшимися целями будет покончено за два захода, причем во время первого желательнее разбомбить нефтеналивные цистерны.

Боевое задание 16: Полет в никуда

Вознаграждение за успешное выполнение: \$ 13,300,000.

- Купите блестящий новенький F-22, о котором вы уже давно мечтаете: этот боевой вылет станет для него отличным испытанием. Вам вновь предстоит лететь по дну глубокого каньона, в конце которого вас, к счастью, никто не подстерегает. Неприятность состоит в том, что каньон на самом деле представляет собой ни что иное, как огромный подземный туннель! Переключитесь на наружную видеокамеру и тщательно следите за каждым новым поворотом. Следите за изгибами дна ущелья, поскольку его стены оказываются довольно обманчивыми. Вновь оказавшись под открытым небом, собирайте силы для решающего боя.

Боевое задание 17: Обнаружение воздушной крепости

Вознаграждение за успешное выполнение: \$ 28,500,000.

- Последнее задание всегда оказывается самым сложным. Выберите истребитель F-14 и наймите Хола, пилотирующего F-22, в качестве ведомого. Воздушная крепость окажется в поле вашего зрения в первую же минуту. Летите мимо нее (отлично, если вам удастся сбросить ракету, не следует рисковать без повода), а затем развернитесь и начните атаку с тыла. Не следует стремиться к тому, чтобы уничтожить все вражеские объекты - у вас просто не хватит для этого топлива. Лучше всего сосредоточиться на четырех оранжевых башнях, каждую из которых можно разбомбить тремя ракетами за два захода. После каждого ракетного залпа заходите на новый круг. Когда с башнями будет покончено, летите в сторону командного пункта, расположенного в самом центре крепости. Четыре ракетных залпа сотрут его с лица земли.

Секреты игры

- Для получения доступа к любой из секретных комбинаций Air Combat в момент загрузки игры необходимо нажать и удерживать R1 и КРУГ. Вслед за этим вместо обычного экрана вы увидите изображения крошечных лазерных дисков. Их количество будет соответствовать числу секунд, оставшихся до окончания загрузки. Именно в этот короткий промежуток времени вы можете набрать один из следующих кодов.

- \$ 999,999,900. Для того, чтобы пополнить достаточно денег для покупки всех американских ВВС,

во время загрузки игры быстро нажмите и отпустите Ю, КРУГ, ТРЕУГОЛЬНИК, ТРЕУГОЛЬНИК, ТРЕУГОЛЬНИК, КРУГ, ТРЕУГОЛЬНИК, КРУГ, ТРЕУГОЛЬНИК и КРУГ + ТРЕУГОЛЬНИК дважды (во втором случае некоторое время удерживайте кнопки нажатыми). Если ваша маленькая хитрость сработала, в углу экрана появится персонаж встроенной игры Dig Dug.

- Разноцветные истребители: Для того, чтобы "раскрасить" боевые истребители во все цвета радуги, нажмите во время загрузки игры П, О, С, Э, П, О, С, Э, а затем нажмите и удерживайте R1 до тех пор, пока в углу экрана не появится изображение маленького космического корабля. В том случае, если вы играете вдвоем, последовательность должна быть следующей: С, Э, С, Э, О, П, О, П, КРУГ, КРУГ, ТРЕУГОЛЬНИК, ТРЕУГОЛЬНИК, и, наконец, нажмите и удерживайте ТРЕУГОЛЬНИК до появления в углу экрана изображения крошечного насекомого.

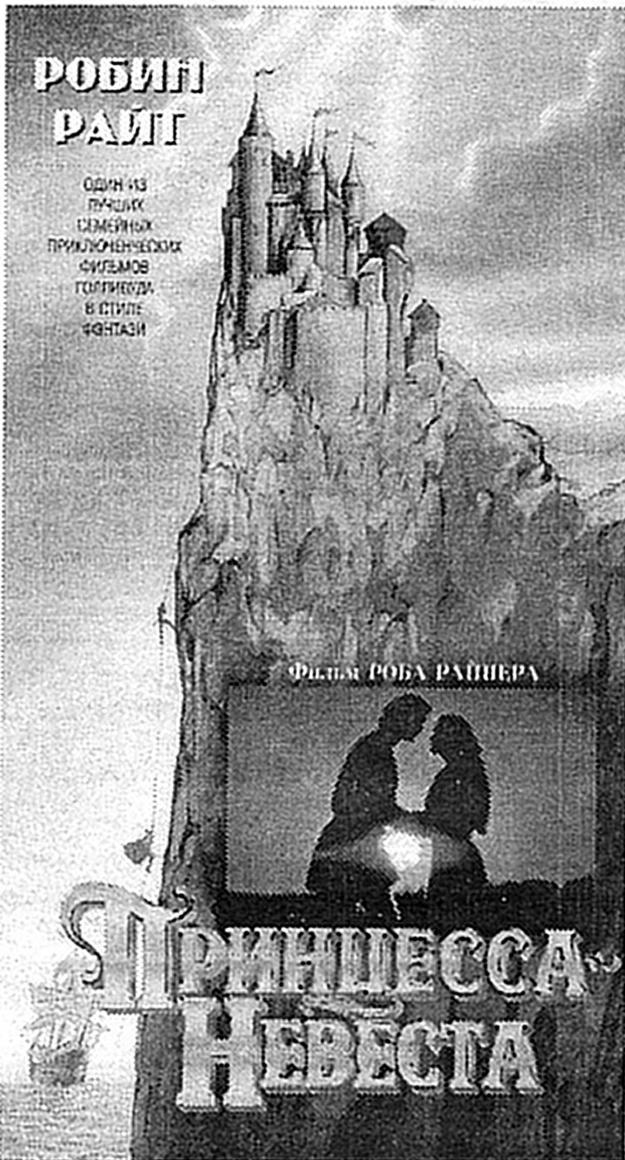
- Дополнительный ведомый: Во время загрузки игры нажмите и удерживайте R1, а затем нажмите десять раз на кнопку START, причем на десятый раз некоторое время удерживайте ее в нажатом состоянии.

- Доступ ко встроенной игре: Во время загрузки нажмите П, С, О, Э. Начиная с этого момента во время загрузки всех последующих игр вы сможете посвятить себя необычному занятию: руководить полетом птицы, изображенной на логотипе Air Combat, среди армады космических кораблей. Управление не составит труда: С или L2 позволяет вращать птицу против часовой стрелки, Э или R2 - по часовой стрелке, нажатием на R1 вы изменяете направления движения птицы после нажатия кнопок. Набрав более 4.80, вы получите небольшой поощрительный приз. Что еще более приятно, вам не придется платить ни цента за самолеты и сопровождение ведомыми.

- Специальные поощрительные призы: Получение этих призов не связано с нажатием определенных комбинаций кнопок, хотя они очень полезны в тех случаях, когда вы пытаетесь выиграть игру на более высоких уровнях сложности. Если вы выиграете в Air Combat на уровне NORMAL, на первом экране появится надпись EXTRA (110), а если на уровне HARD - EXTRA (111). В первом случае вы сможете выбрать в начале игры любой из шестнадцати истребителей, а во втором, кроме этого, воспользоваться услугами любого из ведомых и начать игру с любого из 17 боевых заданий.

Волшебный	WORLD
MAGIC	Мир™
домашние игровые компьютеры	

НОВИНКИ ВИДЕОРЫНКА



Компания ACT III Communications
представляет фильм Роба Райнера

"Принцесса Невеста"

В главной роли Робин Райт

Фэнтези, 94 мин.

Добро пожаловать в фантастический мир прекрасных замков, жутких подземелий, бескрайних океанов, лесов и гор. Приключенческая сказка Роба Райнера ("Норт") о юной красавице-принцессе (Робин Райт — ("Форест Гамп") — один из лучших семейных фильмов Голливуда в стиле фэнтези.

Чтобы спасти свою возлюбленную, прекрасную невесту, отважный герой преодолевает немыслимые препятствия и совершает невероятные подвиги. Это по-настоящему захватывающая история! Сражения на шпагах! Пытки! Месть! Великаны! Злодеи! Прекрасные дамы! Чудовища всех мастей и размеров! Погони! Настоящая любовь! Чудеса! И все разворачивается перед

Вашими глазами с такими лихими, но в то же время

правдоподобными и поворотами сюжета, что кажется — это происходит прямо с Вами. Обязательно посмотрите эту восхитительную историю об истинной любви и захватывающих приключениях.



Компания PM Entertainment, Inc. представляет фильм Ричарда Пепина

"Темная порода"

В главной роли
Джек Скалиа

Фантастический
боевик, 101 мин.

Космический шаттл терпит аварию и падает в заливе на западном побережье США. Пятеро астронавтов выбираются из воды и... начинают уничтожать все, что попадает у них на пути. Пришельцы, вселившиеся в тела людей и обладающие невероятной силой и разумом, пытаются разрушить мир на нашей планете. Капитан Джеймс (Джек Скалиа) возглавляет борьбу по ликвидации чужих.



Фильм Питера Сватека

"Небесные войны"

В ролях Родри Пайлер, Билли Драго

Фантастический супербоевик,
1996 год, 90 мин.

2009 год. Разрушающаяся Земля с пересыхающими океанами, где давно забыли об озоновом слое...

Из лунной тюрьмы на Землю отправлен гроб с телом преступника, который по прибытии оказывается пустым.

убийца, Адриан Дан (Билли Драго) обезображено жуткой сочирассадником смертельно опасечества вирусов.

Дана идет двое: Камерон Препер) — крутой полицейский, ко-

Исчез (го), лицо кото-щейся слизью, ных для чело-

По следу йсон (Роди Пай-

которому суждено стать спасителем человечества, и его подруга, доктор Кирби Янгер - первая обнаружившая страшный вирус на теле одной из жертв Дана

Отличные спецэффекты и компьютерная графика делают этот

фильм зрелищным и интересным, а непрекращающиеся перестрелки, крутой мордобой и бешеные гонки не позволят Вам отвлечься от экрана ни на минуту.



Фильм Дика Клемента

"Вода"

В главной роли Майкл Кейн

Приключенческая комедия, 95 мин

Открытие источника ценной минеральной воды в заброшенной нефтяной скважине, расположенной на Карибских островах, приводит к целой веренице неожиданных и смешных ситуаций. Часть доходов пытаются прибрать к рукам нефтяные магнаты из США и лидеры местных революционных повстанцев. В этой экспериментальной обстановке "руку на кране" держит Майкл Кейн ("Во всем виноват Рио", "Отпетые мошенники")



Richard Feseyer

Космическая погоня

(Space Chase)

(Продолжение. Начало в номере 7)

Манф скучал в кресле пилота, рассматривая пыльную улицу. Стадо испуганных животных вернулось назад. Это были мясистые жабообразные твари со складчатой кожей и непонятного назначения вздутиями по бокам.

— Когда же это все кончится и я окажусь на Земле? — тихо пробормотал Манф.

Животных снова кто-то испугнул. Когда пыль улеглась, Манф лениво взглянул на пришельцев, тут же подскочив в кресле. Это был полицейский глайдер.

“Нельзя дать им войти внутрь катера, — мелькнула мысль. — И почему мы не избавились от инопла раньше!”

Стукнув по клавише люка, Манф выскочил на улицу. К космокатеру уже приближались чиновник в сопровождении робота полицейского образца.

“О, нет. Только не опять в колонию!” — простонал Манф.

— Здравствуйте! — жизнерадостно начал чиновник. — Контрольные станции зарегистрировали ваш прилет. С чем пожаловали?

— Осматриваем местные достопримечательности.

— Космокатер ваш?

— Э-э, нет. Моего друга.

— Как его имя?

— А что, космокатер в розыске? — у Манфа все похолодело внутри.

— Центровик, эта машина в розыске? — обратился чиновник к роботу.

— Нет. Принадлежит гражданину Цереры Псафу, порт приписки — Венуспорт, Солнечная система, — ответил робот.

Манф удивленно заморгал — ведь он сам “выбивал” космокатер через компьютерную сеть колонии!

— Оружие, наркотики?

— Нет, нет. Ничего нет.

— Центровик, просвети.

Робот выдвинул в сторону аппарата широкий раструб, поводя им из стороны в сторону.

— Нелегальных предметов не обнаружено, — бесстрастно доложил Центровик.

— Все нормально, желаю приятного отдыха, — попрощался чиновник. — Нам нужно встретить еще несколько прибывающих кораблей.

— А внутри посмотреть не хотите? — Манф даже сам испугался того, что сказал.

— Что же я, не летал на космокатерах? — обиделся инспектор. — Все они из Солнечной системы мнят о себе...

Манф так и стоял у закрытого люка, пока глайдер не улетел прочь, затем он прошел в салон, грубо растолкав спавшего дрэса.

— Что это за космокатер? И вообще, кто ты такое на самом деле? Работаешь в колонии?

— Нет. Я попадать околопланетное пространство тот планета. Никого не знать. Я работа туристический фирм, — монотонно, словно по учебнику дрэс начал излагать свою легенду, — для своих клиентов мы организовать...

— Кого ты пытаешься обмануть? — рассердился Манф. — Я же прекрасно помню, как долго возился с охранным модулем компьютерной сети колонии, после чего мне все-таки удалось увести из ангара на автопилоте этот аппарат!

— Не понимаю. Я прилетать планета этот космокатер.

— В таком случае произошла ужасная ошибка, и мы улетели на другом катере!

— Это так, понимай. Радо, что ты это по...

Смейже неожиданно замолчало. Манф посмотрел в его расширившиеся от ужаса выпуклые глаза и похолодел сам. Он медленно обернулся и увидел за своей спиной кошмарную тварь, стоявшую в проеме люка, который Хорн забыл закрыть. Все еще уповая на дружеские намерения посетителя, Манф робко поприветствовал гостя.

— Хро-хо! — взревела тварь в ответ, кидаясь на Хорна. Манф утонул в объятиях монстра. Казалось, сейчас сломается позвоночник. Стукнувшись головой о переборку, Хорн потерял сознание.

Несмотря на свои маленький рост и тяжелые клешни, Плещ передвигался довольно быстро, так что Пьеру приходилось идти быстрым шагом, чтобы не отставать. Когда они пришли на место, Уэстдавенпорту показалось сначала, что он ошибся. Космокатера нигде не было видно.

— Где машина? — Плещ говорил с ужасным акцентом.

— Ничего не понимаю! Мы ведь сели здесь!

Плещ подцепил клешней что-то, валявшееся в пыли. Пьер внимательнее всмотрелся в находку, оказавшуюся куском комбинезона Манфа.

— Твоего друга похитили орки, — Плещ указал на широкие следы, тянущиеся прочь из города.

— Кто это такие?

— Полуразумные обитатели планеты. Ближайшая популяция обитает на расположенной неподалеку отсюда свалке. Орки очень сильны и опасны. Прощай, наша сделка не состоялась.

— Подожди, если орки полуразумны, как ты говоришь, то как они смогли забрать космокатер? Не на себе ли они его унесли?

— Оркам помогают сина — жители другой планеты, ведущие симбиотический образ жизни. В лице орков они нашли прекрасных партнеров.

Плещ уже собрался уходить.

— Плещ, ты должен помочь. Мне нужно оружие, проводник.

— Зачем ты сообщаем мне все это? У нас есть решают Роско. Говори с ним.

— Хорошо. Пошли обратно.

Донесшийся откуда-то сзади топот заставил Пьера обернуться. Оставляя за собой шлейф стелющейся пыли, к нему бежали Манф и прилетевший с ними на Гнег инопланетянин. Они бежали так быстро, словно за ними гналась дюжина дьяволов.

— Стреляй, Пьер, стреляй! — закричал Манф.

Пьер выхватил свимат и прицелился. В пылевом облаке позади невозможно было выделить какую-либо конкретную цель.

— Стреляй-ай! — зашелся в крике Манф.

Беглецы уже почти поравнялись со стоящим с оружием наизготовку Пьером и оцепеневшим от страха Плещем.



дрэс Смейже

Уэстдавенпорт ~~просто~~ доверял своему другу во всем. Поэтому он ~~просто~~ ~~налет~~ на спуск. Раздался жуткий вой. Пьер уже не сомневался относительно того, грозит ли им всем опасность или нет.

Уэстдавенпорт ~~мысленно~~ разбил пылевой шквал на секторы и в каждый ~~выпустил~~ несколько зарядов.

Из облака ~~выпрыгнуло~~ косматое чудовище и бросилось на Пьера. Рука Уэстдавенпорта дрогнула лишь на секунду. Монстр рухнул с ~~насквозь~~ простреленной головой.

Ничего не ~~разбирая~~ в окружившей его стене пыли, Пьер быстро поворачивался во все стороны, пытаясь предугадать, откуда можно ~~ждать~~ нападения.

— Они отходят!

Манф помог другу выбраться на свободное от пыли пространство и указал на маячащие вдали косматые спины удирающих монстров.

— Уф! — издал вздох облегчения Пьер.

— Так, так, — раздался чей-то спокойный голос.

Подрагивающее объемное изображение уже знакомого Манфу полицейского проявилось в воздухе, четкое на фоне недалекой стены.

— Патруль будет у вас через минуту. Не советую сопротивляться — это робот. Не успели появиться на планете, а на вас уже висят несколько трупов.

— Да что он там болтает! — выкрикнул Манф, когда изображение полицейского исчезло. — Это же очевидная самооборона! Мерзкие твари похитили нас вместе с катером. Одна из тварей вырубил меня в драке. Потом Смейже помогло мне прийти в себя, когда у нас появился шанс бежать. Катер куда-то переносил гусеничный кран и мы прыгнули на крышу стоявшего на свалке аэробуса. Потом монстры заметили нас и бросились в погоню!

— Это планета орков, они на своей земле, — задумчиво проговорил Пьер. — Откуда нам знать — может мы оскорбили какие-то их святыни. По крайней мере они никого не убили, а мы... А где Плещч?

Только сейчас Уэстдавенпорт заметил, что маленький проворный инопланетянин успел скрыться, подальше от неприятностей.

Полицейский робот арестовал всех троих и доставил в участок

— На вас тут уже поступила кое-какая информация. Но я займусь вами с утра, — добродушно кивнул инспектор — У нас на Гнеге не принято торопиться.

В тело спящего Хэллскрима воткнулось несколько парализующих игл. Разъяренный негуманоид всем телом обрушился на дверь камеры. Стоящий снаружи охранник отшатнулся. К камере подошел Эйнджел Девойд.

— Нечего церемониться с этой зверюгой. Накидывайте цепь и тащите на арену.

— Это за компрессорной станцией? — робко осведомился охранник.

— Именно, — кивнул Девойд.

Бесчувственному Хэллскриму связали лапы, продев между ними ось от колес ремонтного кара. Взвалив ношу на плечи, охранники отправились к грузовому лифту.

За компрессорной станцией уже собрались все, кто смог прийти. Наспех сооруженная решетка не выглядела достаточно прочной, что с лихвой компенсировали четверо охранников со свматами. В дальнем углу в маленьком загончике содержались пленные офицеры звездолета.

Бортовой врач Апхум, ~~перелетнувшийся~~ к пиратам, коснулся шеи Хэллскрима ~~щупом~~ ~~активирующего~~ устройства и отскочил в сторону, за пределы решетки. За ним быстро хлопнули единственную дверь.

Стоящий на возвышении ~~рядом с Черным~~ Квейком Девойд наклонился к начальнику.

— Тварь голодна — не ела больше суток. Наверняка она и не слишком много съела до того, как попала к нам.

Квейк согласно кивнул.

Увидев, что Хэллскрим пришел в себя, охранник выпустил на арену первых трех пленников. Те были безоружны — Квейк не хотел давать даже самое простое оружие — негуманоид ведь был один, а псевдогладаторов много.

Пленные офицеры плотной кучкой теснились у края арены, не собираясь первыми вступать в схватку. Хэллскрим же расположился в другом углу, демонстративно отвернувшись, лишь краем глаза наблюдая за происходящим. Пираты негодуя засвистели.

— Какого черта? — Квейк повернулся к Девойду

— Ничего не понимаю, — пожал плечами Эйнджел. — Я отвечаю, что тварь ничего не ела.

— Как в древности во время боев разъяряли зверей?

— Ничего не приходит в голову. Впрочем, если сделать ей что-нибудь неприятное...

По приказу Девойда охранник подбежал к решетке, просунул в ячейки сетки длинный острозаточенный стержень и попытался ткнуть им в бок инопланетянина. Хэллскрим изловчился, перехватил стержень и рванул на себя.

— О-о! — вырвался удивленный возглас охранника

Хэллскрим перевернул стержень в двух лапах и сильно швырнул его сквозь сетку в охранника. Стержень угодил куда-то в область живота. Не издав ни звука, охранник рухнул на пол

Черный Квейк вскочил на ноги. Лицо его побагровело, шрам налился кровью

— Это что такое?! Инопланетянин играючи убивает моих людей! Немедленно прекратить все. Пленных обратно в камеру, а с твари глаз не спускать — она еще ответит за убийство моего человека!

— Будет сделано! — пообещал немного напуганный Эйнджел Девойд

Остатки уничтоженной направленным взрывом стены ввалились вовнутрь камеры, покрыв спящее Смейже слоем пыли и размельченной крошки. Дрэс моментально вскочило, закрывая конечностями бугорок на левом боку — своего будущего ребенка. Во мраке неопускающегося столба пыли проявилось несколько фигур вооруженных людей. Они грубо растолкали все еще спящих Пьера и Манфа и, ничего не объясняя, повели наружу.

Длинный, длящийся двадцать пять часов день, только подходил к концу. Тусклое закатное солнце бросало бирюзовые лучи на стройную громаду десантного бота, возвышающегося прямо посреди улицы напротив полуразрушенного полицейского участка. У развороченной стены Манф заметил бездыханное тело полицейского и уничтоженный прямым попаданием корпус Центровика.

— «Однако эти парни довольно жестоки», — отметил про себя Хорн.

Пленников подвели к мрачному типу, облаченному во все черное. Его бледное белое лицо кривила гримаса ненависти

— Я Черный Квейк. Вы мои пленники и в моей власти сейчас же решить вашу судьбу. Отвечайте, за что вас взяли?

— Мы не совсем в ладах с законом, — попытался отделать-



Осьминогообразный
житель Гнега



Черный Квейк

ся полуправдой Манф.

— Вот как? — оскалился Квейк. — Это хорошо. Мне нравится. Но я не такой простака, чтобы верить на слово. Эйнджел, пошли человека в участок проверить данные о них.

В течение последующих нескольких минут Пьер испытывал очень сильные опасения за свою судьбу.

Вернувшийся человек Девойда что-то тихо прошептал начальнику на ухо.

— О, вы ребята что надо! — расцвел Квейк. — Бежали из колонии на Хлонди, сумели добраться до другой планеты.

Попались, конечно, глупо. Вас ведь хотели отправить обратно на Хлонди ближайшим рейсовым. А почему вас вообще посадили в колонию для инопланетян?

— О, — простонал Пьер. — эту историю я никогда не закончу рассказывать. На Земле мы убили около тридцати человек и взвалили ответственность на нашего злейшего врага Стива Тауэрса. Но тому удалось выкрутиться и засадить нас в колонию. Правда, Стиву тоже не повезло, и он сейчас сидит, да еще в психушке.

— Так-так, складная сказочка. А что за инопл с вами? — Мы его не знаем, — поспешил отречься от Смейже Пьер. — Прибилось к нам во время побега.

— Не перевариваю иноплов, — сообщил Квейк. — У меня таких, как он, полный трюм. Всех хочу продать, лишь бы только избавиться. Мой экипаж должен быть исключительно человеческим, а здесь есть кое-кто, заслуживающий по-моему того, чтобы быть принятым!

Понимая, в каком бедственном положении они находятся, Пьер и Манф заставили себя радостно улыбнуться.

— Эй! — сказал Квейк дрэсу. — Ты мне не нравишься! Подожди сюда.

Смейже направилось к высокому тронобразному стулу, на котором сидел Квейк. К ножке трона цепью был прикован человек. Взглянув на его раны, дрэс ужаснулось. Подчиняясь мгновенному импульсу, Смейже нагнулось и приподняло голову человека.

— Но-но! — вскричал Квейк. — Брось эту падаль! В свое время Квирк достаточно поиздевался надо мной, так что нынешние кары вполне заслужены им.

Смейже проигнорировало слова Квейка. Достав из кармана коробочку индивидуальной аптечки, оно попыталось оказать первую медицинскую помощь.

Сильный удар ногой отбросил агента МКС далеко от трона. Скорчившись в пыли от невыносимой боли, Смейже тихо стонало. Взбешенный Квейк хотел подбежать к агенту, чтобы продолжить избиение, но его остановил тихий, но очень четкий, приковывающий к себе внимание голос капитана.

— Оставь его. Лучше поговорим о другом. Ведь ты так ненавидишь меня, что причиняешь страдания, в изобретательности которых тебя мог бы переплюнуть даже самый последний недоумок.

Рыча от ненависти, Квейк двинулся к Квирку.

— Я могу подсказать тебе нечто действительно стоящее. Будучи капитаном звездолета, я бывал на этой планете раньше и могу кое-что порассказать о здешнем животном мире. В заболоченных джунглях водятся жуткие твари — ниддавы, обитающие днем под водой, а ночью выбирающиеся на сушу, чтобы живьем пожрать тех, кому выпадет несчастье быть пойманными ими. Я думаю, если ты привяжешь меня к дереву и оставишь в джунглях на ночь, твоя ненависть ко мне будет утолена.

— Ну что же, — подвел итог Квейк. — Ты сам решил свою

судьбу. Подготовить флаер к вылету — инопл полетит с нами, пусть все видит, раз он такой отзывчивый.

Скоростной флаер летел над джунглями. Черный Квейк находился в кабине. Пользуясь невниманием охранника, Смейже пробралось в конец салона к капитану Квирку. Взяв его за руку, агент МКС горячо зашептал:

— Я делать все, что получаться, спасти вас. Я работать правительство Земли. Бери этот капсула. Давить ртом, освободить содержимое, пока распадаться, дает очень сильный свечение. Я смогу отыскать в джунглях.

— Спасибо, друг, но мне уже никто не поможет. Через четыре часа наступит ночь...

— Делать как я говорить! — Смейже просунуло сквозь стиснутые зубы капитана капсулу. — Давить, когда надо будет.

Смейже едва успело вернуться на место, когда пришел Черный Квейк.

— Найдено отличное дерево. Тебе уже недолго осталось ждать, Квирк! После заката мы прилетим посмотреть на тебя!

Когда привязывали капитана, дрэс отвернулось — любые формы насилия приводили его в ужас.

За время обратного пути Смейже не проронило ни слова, хотя Квейк придумывал самые грязные ругательства, стараясь оскорбить инопланетянина.

Когда флаер опустился у бота, дрэс под конвоем было отправлено в барак, стоявший на отшибе участка, занятого пиратами. Едва переступив порог, оно увидело вытянувшихся на койках Пьера и Манфа.

— Эй, смотри! — крикнуло Смейже охраннику. — Я хорошо видеть! Этот только что спрятать под себя свимат!

— Что? — закричал охранник, кидаясь к ничего не понимающему Манфу.

Смейже махнуло конечностью Пьеру. Тот, к счастью, понял его правильно. Ребро ладони Уэстдавенпорта звучно опустилось на шею охранника.

— Уберите с меня эту тушу! — негодуя кричал Манф. — В следующий раз, Смейже, объектом своих шуток выбирай Пьера — он более толстокожий.

Уэстдавенпорт обезоружил охранника, затем привел его в чувство.

— Сейчас ты отведишь нас к одному из десантных ботов. И тихо! В случае чего — первый выстрел тебе. Понял?

Охранник испуганно закивал головой.

Часовой у бота остановил понуро бредущую троицу, которую конвоировал его сослуживец.

— Куда это ты ведешь их? — насмешливо спросил он.

— Нас тоже хотят отвезти в джунгли, — быстро ответил Манф. Уэстдавенпорт намеренно уронил свимат у ног охранника.

— У тебя выпало оружие, — невинно сообщил Пьер.

Часовой автоматически нагнулся, только для того, чтобы встретить кулак Уэстдавенпорта. Первый охранник, увидев, что Пьер безоружен, кинулся бежать.

— Ах, черт, — выругался Пьер. — Быстро внутрь!

Космобот рванулся в небо, оставив в полной панике лагерь пиратов.

— Жаль, я не успел подобрать свимат, — сказал Уэстдавенпорт.

— Зато я очень быстро успеваю делать это, — Смейже приставило ствол к затылку Пьера.

Тот неподвижно замер за пультом управления.

— Манф, двигаться вперед. Пьер,



Орк

менять курс. Лететь джунгли.

Вертикальный луч света был хорошо заметен во мраке надвигающихся на джунгли сумерек. По приказу Смейже Пьер опустил бот на небольшой островок к одиноко стоящему дереву, к которому был привязан капитан Квирк. Тут Смейже допустило ошибку. Кинувшись развязывать капитана, оно забыло про сидят, чем и воспользовался Манф.

— Отлично, Пьер. Мы можем лететь отсюда. Оставим эту парочку вместе.

Манф уже двинулся закрывать люк, но Пьер жестом руки остановил его.

— У нас на Гнеге нет ни знакомых, ни денег, чтобы улететь отсюда. А вон там привязан капитан Квирк, очевидно очень известный и влиятельный человек. Если мы поможем ему сейчас, то и он впоследствии не оставит нас без внимания.

Пьер выпрыгнул из бота, бросившись помогать Смейже развязывать Квирка.

— Как мы рады, сэр, что с вами все в порядке! — говорил он.

Пьер помог капитану добраться до бота, где передал его Манфу. Затем, обернувшись к Смейже, он грубо оттолкнул его от аппарата.

— Ты с нами не полетишь. Довольно вмешиваться в наши дела. У нас от тебя одни неприятности!

Пьер уже собирался захлопнуть люк, но Квирк тихо произнес:

— Он летит с нами.

— Как вам будет угодно, капитан, — сразу же согласился Пьер.

Машина низко летела над поверхностью. Манф проверял свимат, искоса поглядывая на обрабатываемую рану Квирка Смейже.

— Помоги поднять капитана, — обратился к другу Пьер, когда дрэс закончилось.

Взявшись за отворот оборванной форменной куртки Квирка, Уэстдавенпорт добавил:

— Нехорошо, когда капитан валяется на полу.

Пьер и Манф подняли Квирка и аккуратно усадили в кресло. Хорн склонился над капитаном.

— Ему срочно нужна квалифицированная медицинская помощь, — покачал он головой. — Так кэп долго не протянет. При поверхностном осмотре очевидны несколько сломанных ребер, вывих правого предплечья.

— Может прямо сейчас летим на Землю? Мне здесь так надоело, — пожаловался Пьер.

— До Земли лететь больше недели. Капитан столько не выдержит, — категорично заявил Манф.

— Анабиозная ванна? — предложил Уэстдавенпорт.

— Иногда полезно читать инструкцию — замораживание запрещено при болезненном состоянии.

— В западном полушарии планеты есть еще одно крупное поселение, — сказал Пьер. — Там нет Квейка, да и нас не знают. Сможем продать звездолет, купить билеты на Землю и...

— Это уже было, Пьер, — перебил Манф. — План, не удавшийся в начале, не подлежит повторению.



Капитан Джон Квирк

не пошло тебе на пользу.

— Главное — это чтобы была выполнена задача, а прочее — неважно.

Уэстдавенпорт даже не нашелся, что возразить.

Глава 2

На гостепреимном Гнеге

Стоявший на вахте у шлюза крейсера охранник заметил приближающуюся к нему многочисленную толпу местных жителей. В основном это были малопривлекательные по внешнему виду осьминообразные. Пока охранник раздумывал, стоит ли ему предупреждать Эйнджела Девойда, как делегация вплотную подступила к звездолету. Охранник только крепче сжал свимат.

— Глубокоуважаемый пришелец, — вежливо обратился осьминообразный. — До нас дошли слухи, что на звездолете содержится чудесное животное с густым синим мехом, длинным хвостом и яркими фиолетовыми глазами. Так ли это?

— Ну да, — не подумав, ответил охранник.

Осьминообразные взволнованно зашумели. Охранник старался держаться подальше от извивающихся щупалец.

— Пришелец, мы настоятельно просим передать нам чудесное животное. Это великий Гха-Уиш, персонаж легенд и сказаний нашей родины.

— Ничего не выйдет, — беззаботно сообщил охранник. — Очень скоро мы продадим ваше божество на черном рынке.

Осьминообразные отошли в сторону, что-то обсуждая. Охранник перестал обращать на них внимание. В течение следующего часа осьминообразные ничего не предпринимали. Усевшись на пыльную дорожку рядом со звездолетом, они жарились под лучами солнца.

— Вахтенный у шлюза, — послышалось у охранника из рации. — Как там, все спокойно?

— Разумеется, — ответил охранник.

— Мы выводим пленников.

Продолжение следует

Зарегистрирован Северо-Западным региональным управлением Комитета Российской Федерации по печати (С.-Петербург) 26 апреля 1996 г.

Учредитель - ЗАО "Издательский Дом Атлант"

Регистрационный номер П

Гл. редактор - Зинько Д. А.

Художественный руководитель - Вадим Федосеев

Отдел рекламы и информации - Артем Григорьев, Денис Игнатов

Художник - Ольга Островская

Компьютерная верстка - Ольга Алексева,

Раиса Ивановская

Установочный тираж - 15.000 экз.

Номер подписан в печать 29. 1. 97

Заказ № 2251

Адрес редакции:

198095, СПб, пл. Стачек, д. 4, административный корпус ДК им. Горького.

тел\факс: 325-19-05, 325-23-77, -78, -79, -80.

Отпечатано с оригинал-макета в Ломоносовской типографии.

За содержание рекламы редакция ответственности не несет.

SONY PLAY STATION

супер приставка

32 bit JAPAN

+ 1 диск в комплекте на выбор

Гарантийное и послегарантийное обслуживание

PAL версия

NTSC версия

NTSC (MOD SHID)

Воспроизводит любые диски.

А так же всегда

в ассортименте

около 200 видов CD

Прокат дисков SONY



тел. пейджера
468-60-00

Большой пр. П.С.

Ярмарка

sony
PS

ДК им. Кирова

Товарно
Фондовая
Биржа

Волшебный WORLD
MAGIC *Мир*

ЛУШИЕ сервис
выбор
цены

Специализированные магазины электронных игр:

- ✓ Пр. Просвещения 78, метро "Гражданский пр"
- ✓ Ул. Тупанова 29, метро "Московская"
- ✓ Пр. Просвещения 32, метро "Пр. Просвещения"
- ✓ Индустриальный пр. 27, метро "Ладожская"

Panasonic 3DO

SONY Play Station

SEGA

CASIO
музыкальные инструменты

Nintendo

домашние IBM
компьютеры

БОЛЕЕ 1000 ИГР НА КАРТРИДЖАХ И ЛАЗЕРНЫХ ДИСКАХ

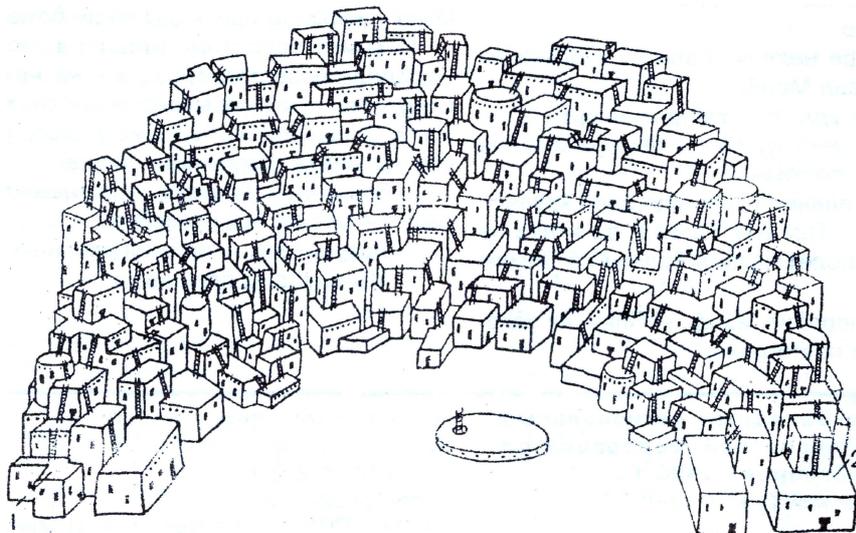
Дешево!!! Картриджи SEGA
Дешево!!! Картриджи SEGA
Дешево!!! Картриджи SEGA

Картриджи SEGA
 ☎ 558-17-31 С 14 до 16 часов.
 Андрей

А ТЫ ИГРОК?

*Игрок - СПб развлекательно-призовая газета, знакомящая читателей с интересными играми, конкурсами, заданиями

Если да, то нам с тобой по пути. Попробуй используя лестницы, найти путь с крыши дома №1 на крышу дома №2.



P.S. А в газете "Игрок" за такие и подобные задания назначают призы, которые ты сможешь выиграть, если, конечно, вовремя купишь газету!

P.P.S. Если есть идеи про игры - звони по тел. 325-23-78, "Игрок"