



# D ВЕЛИКИЙ РАКОН

Джимми  
VS  
Джимми



Final  
Fantasy VIII

Beavis & Butt-head

Scooby-Doo

Jurassic Park 2 (SNES)

Страна  
КОМБАТИЯ

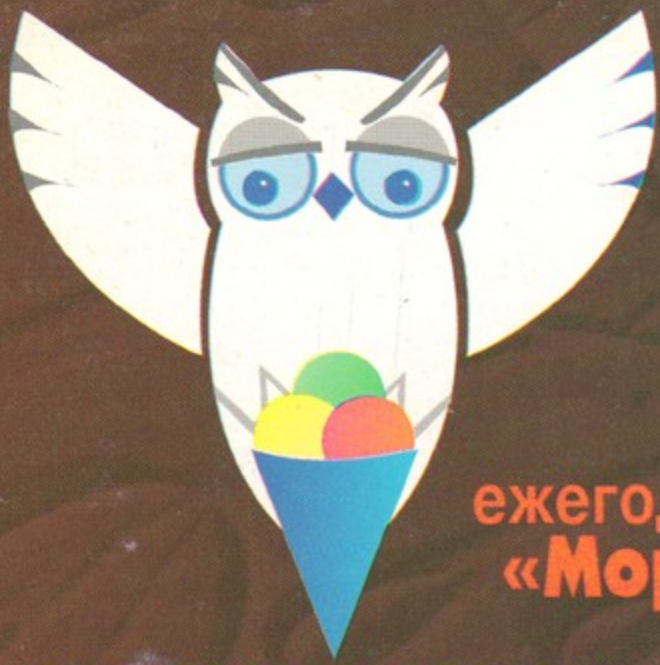
Duke  
Nuke 3

CRAASH BANDICOOTS



Приколы,  
уточнения  
и дополнения

**Впервые! Секреты  
"Взломщика кодов"**



**Всем, кто любит МОРОЖЕНОЕ, то есть ВСЕМ!**

Ассоциация производителей и продавцов мороженого  
«Столичное мороженое»

при поддержке Правительства Москвы,  
Фонда благотворительных программ Московского  
международного марафона мира,  
исполнительной дирекции Московской международной  
выставки «Мороженое и индустрия холода-99» проводят

**ежегодный Конкурс детского и юношеского творчества  
«Мороженое столичное — самое отличное!»**

Тема конкурса — МОРОЖЕНОЕ

Конкурс проводится по следующим номинациям:

- живопись, графика, архитектура, дизайн;
- прикладное творчество;
- хореография;
- литературно-музыкальный жанр.

В конкурсе принимают участие все желающие в возрасте от 6 до 20 лет.

Конкурс проводится с 1 ноября 1998 года по 30 мая 1999 года в два этапа.

Первый этап проходит до 1 февраля 1999 г. в округах столицы.

На этом этапе проводятся творческие смотры самодеятельных коллективов, литераторов, музыкантов и др. исполнителей, выставки художников и юных мастеров декоративно-прикладного творчества. Участники знакомятся с профессиями мороженщиков, разнообразием ассортимента.

Второй этап проводится с 1 февраля по 30 мая 1999 г. в два тура:

— с 1 февраля по 1 марта конкурсное жюри отбирает работы, творческие коллективы, тематические программы и исполнителей — претендентов для участия во втором туре. Смотр и отбор состоится на Международной выставке «Мороженое и индустрия холода-99» на ВВЦ со 2 по 6 марта 1999 г.

— с 7 марта по 29 мая 1999 г. состоится подведение итогов и проведение лучших детских живописных работ.

Завершится конкурсная программа награждением победителей и гала-концертом лауреатов 30 мая 1999 г. на городском празднике Столичного мороженого в Лужниках.

Победители награждаются дипломами, ценными подарками и сладкими призами.

Адрес Оргкомитета: г. Москва, Старопанский пер. 1/5, Единый научно-методический центр Комитета по культуре Москва.

Тел. 298-62-44, 924-10-44,  
факс 924-95-34.

Адрес юношеского информационного пресс-центра конкурса:

Полярная ул., 10, стр. 1, Объединение «Импульс-ДПК» ГЭОМЦ, тел. 473-07-29,  
факс 473-93-20, п. 913-29-29, аб. 52-637.

**Великий Дракон очень любит столичное мороженое и мечтает увидеть своих читателей в числе победителей этого конкурса.**

**А потому Великий Дракон со следующего номера открывает новую рубрику-КОНКУРС:**

- лучшее название мороженого;
  - лучший рисунок (оформление) обертки мороженого;
  - лучшая серия вкладышей в упаковки мороженого;
  - лучшая реклама столичного мороженого;
  - лучший сюжет компьютерной игры, в которой мороженое было бы участником или присутствовало бы как необходимый элемент.
- Победители этого конкурса автоматически попадут в число участников второго этапа конкурса «Мороженое столичное — самое отличное!»**
- Последний срок отправки материалов в редакцию «Великого Дракона» — 1 февраля 1999 года.**

**Адрес для писем или открыток:  
117454 Москва, а/я 21.**

**В письме обязательно укажите:**

- Вашу фамилию, имя, возраст и место учебы;
- фамилию, имя, отчество, адрес и телефон родителей.



**Великий Дракон — информационный спонсор конкурса  
«Мороженое столичное — самое отличное!»**

Мороженое предоставлено крупнейшими производителями г. Москвы:  
ОАО «Айс-Фили»,  
АООТ «Сервис-Холод»,  
ОАО «Хладокомбинат №7»



Дополнительную информацию о конкурсе читайте в газете «Пионерская правда», журналах «До 16 и старше», «Моя Москва», «Московский Магазин»

**Ждём вас 30 мая 1999 года на празднике «Столичного мороженого» в Лужниках!**

# Клуб подписчиков журнала "Великий Дракон" открыт!

## Как стать членом клуба?

Для этого нужно оформить подписку на журнал в редакции (то есть отправить в редакцию письмо или открытку с пометкой на конверте "Подписка" с просьбой высылать Вам по почте очередные выходящие из печати номера).

## Сколько времени можно быть членом клуба?

Ровно столько, сколько Вы остаетесь подписчиком, то есть получаете на почте или в редакции очередные номера.

## Какие преимущества получает член клуба?

1. Получение свежих номеров по почте без дополнительного заказа.
2. При приобретении одновременно с подписным не менее двух ранее вышедших номеров еще один номер журнала член клуба получает бесплатно.
3. Активные члены клуба премируются компакт-дисками для PlayStation.
4. Объявления членов клуба печатаются бесплатно и вне очереди.

*Поздравляем тех читателей, которые стали подписчиками "Великого Дракона" ранее, до №41! Все они стали первыми членами клуба!*



# ПОДАРОК от Великого Дракона!

В каждый 50-й экземпляр журнала, отправленный по почте, Великий Дракон самолично вкладывает диск с игрой для Sony PlayStation



Первыми счастливыми, получившими в подарок от Великого Дракона CD-диски стали:

- Кошев (Хабаровск),
- Чернышев (Тында),
- Василевский (Томск),
- Рамадан (Тверь),
- Павшин (Приозерск),
- Рязанов (Нижевартовск),
- Титоренко (Лыткарино),
- Лашук (Иркутск),
- Гарашин (Балаково),
- Понаровкин (Архангельск).

Цена за номер при этом не увеличивается!



- 4 Страна Комбатия. Приколы, уточнения и дополнения
- 5 Приколы геймеров
- 6 Купер, ты не прав!
- 8 Америка — геймерам.
- 7 Хит-парады
- 50, 88 Картинная галерея

### Sony PlayStation

- 11 **CRASH BANDICOOT 3**  
Вам вместе с Бандикутом предстоит покататься на мотоцикле, поплавать с аквалангом и полетать на одолженном Коко "кукурузнике". Кто говорил, что будет скучно??!
- 12 **FINAL FANTASY VIII**  
Ждем в феврале! В Японии...
- 16 **THEME HOSPITAL**  
Руководство по построению больницы.
- 18 **SKULLMONKEYS**  
Окончание истории невероятных приключений пластилинового человечка, известного как Клаймен.

# ОДЕРЖЖАНИЕ

- 23 **TALES OF DESTINY**  
"Вы можете управлять своей жизнью, но никто не способен управлять своей судьбой".
- 26 **DUKE NUKEM 3D** или "За что я не влюбил "Quake"  
"Человек рождается, чтобы умереть, а жизнь состоит в бесконечном откладывании неизбежного".
- 30 **DUKE NUKEM: TIME TO KILL**  
В полной версии игры положительных сторон может оказаться намного больше...
- 34 **CARDINAL SYN**  
...А победитель турнира получит право забрать Великие Клинки у Коварной Колдуньи и, если сможет, снести ей голову. Так началась охота на бедную девушку, чье имя было — Син...
- 38 **VIGILANTE 8**  
На пути "Койотов" стал водитель грузовика Конвой...

### MegaDrive

- 39 **CHAOS ENGINE 2 (Soldiers of Fortune 2)**  
Продолжение приключений солдат Фортуны получилось весьма оригинальным... но уж слишком коротким.
- 40 **CHAVEZ II**  
После боя Вы радостно будете лицезреть свою избитую физиономию.
- 42 **SCOOBY-DOO**  
Целых два приключения выпадают на долю Шегги и его собаки Скуби. И оба вместо вполне заслуженного отдыха.

- 51 **BEAVIS AND BUTT-HEAD**  
К чему приводит потеря билетов на концерт, или как важно не быть рассеянным!
- 56 **SKELETON KREW**  
Мафия бессмертна, и только Скелеты-биороботы способны оказать ей достойное сопротивление.

### ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

- 60 Троянской войны не будет. Кассандра может быть спокойна.

### 16 бит. Супер Нинтендо

- 62 **JURASSIC PARK. PART 2: THE CHAOS CONTINUES**  
Вторая часть популярнейшей игры про то, как динозавры озверели.

### GAME BOY

- 67 **DRAGONHEART**  
Начало старинного предания о дружбе храброго рыцаря и благородного дракона

### 8 БИТ

- 71 **PRO AM 2**  
8-битные гонки, проходящие в сложной боевой обстановке.

### РИНГ — 8 БИТ

- 72 **Джим vs Джим**  
Джим решил бросить вызов сам себе.

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

# Великий Дракон — почтой!

Заказы направляйте по адресу:

**117454, Москва, а/я 21** (лучше – на открытке)

Оплата при получении журнала на почте.

Высылаем по почте номера с **21** по **40** (кроме 22, 25, 26 и 30), а также приложение "Крутой Геймер" №№6 и 7.

На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой".

Можно сделать заказ по тел. **(095) 209-93-47**

Не забудьте указать индекс, город, улицу, дом, корпус (если есть), квартиру, фамилию получателя и нужные вам номера журнала или приложения!

## ПОДАРОК от Великого Дракона!

В каждый 50-й экземпляр журнала, отправленный по почте, Великий Дракон самолично вкладывает диск с игрой для Sony PlayStation

Цена за номер при этом не увеличивается!

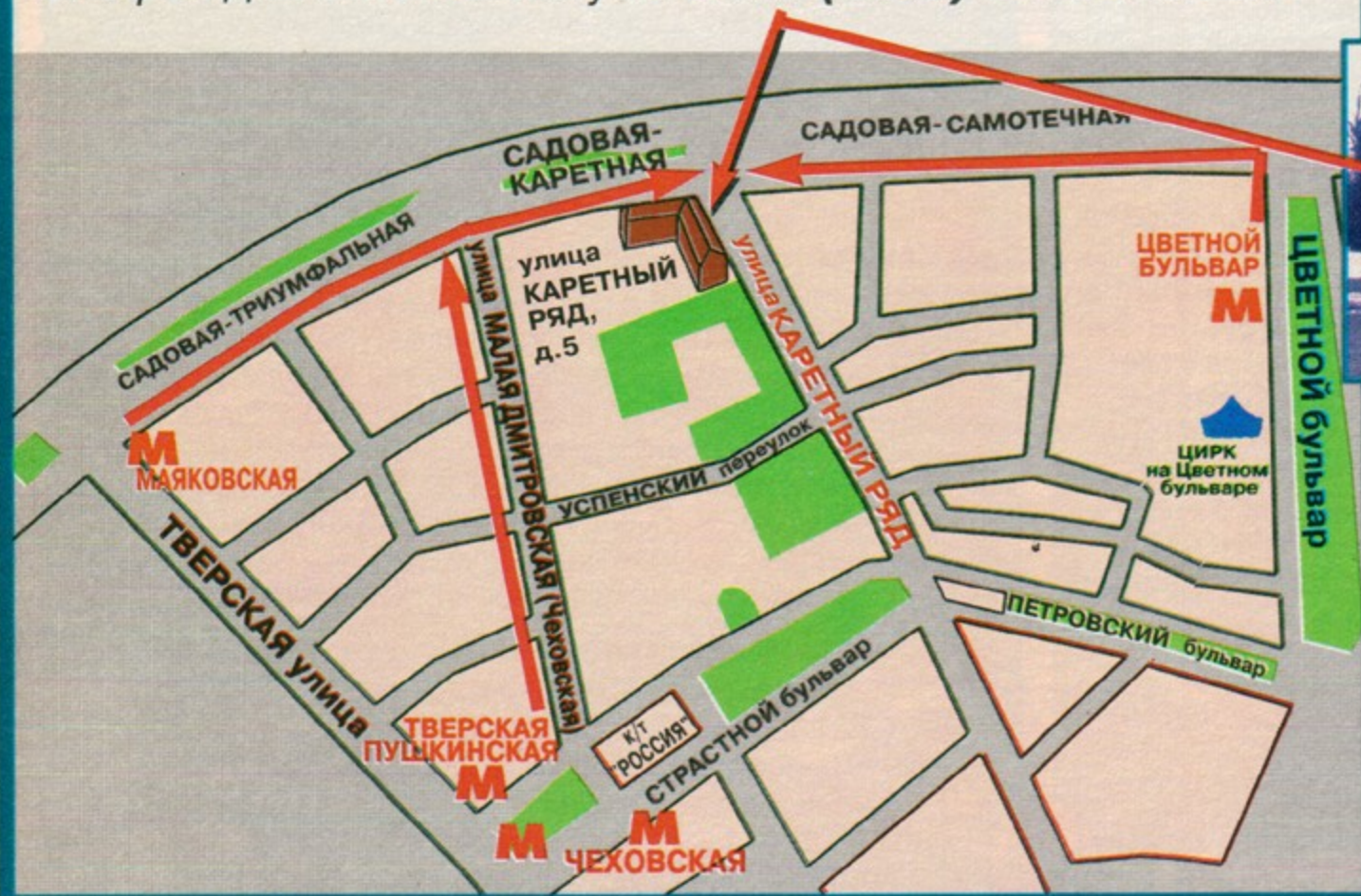


## ЖУРНАЛ "D" (Великий Дракон) по ценам издательства в магазине по адресу:

Москва, улица **КАРЕТНЫЙ РЯД**, д.5

Продажа в розницу и мелким оптом.

Телефон для оптовых покупателей: **(095) 209-93-47**



**книжный магазин  
издательства «АСТ»**  
без выходных с 10-19,  
(вскр. до 17<sup>00</sup>). Перерыв 14<sup>30</sup>-15

[www.user.cityline.ru/~gdragon](http://www.user.cityline.ru/~gdragon) — сайт-сателлит нашего журнала. Вы можете воспользоваться и электронной почтой: [gdragon@cityline.ru](mailto:gdragon@cityline.ru) Если вы хотите связаться с Великим Драконом ЛИЧНО — вот его любимый адрес: <http://www.internet1.net/~nesworld>



### Нет проблем!

82 Впервые!  
Секреты  
"Взломщика  
кодов".

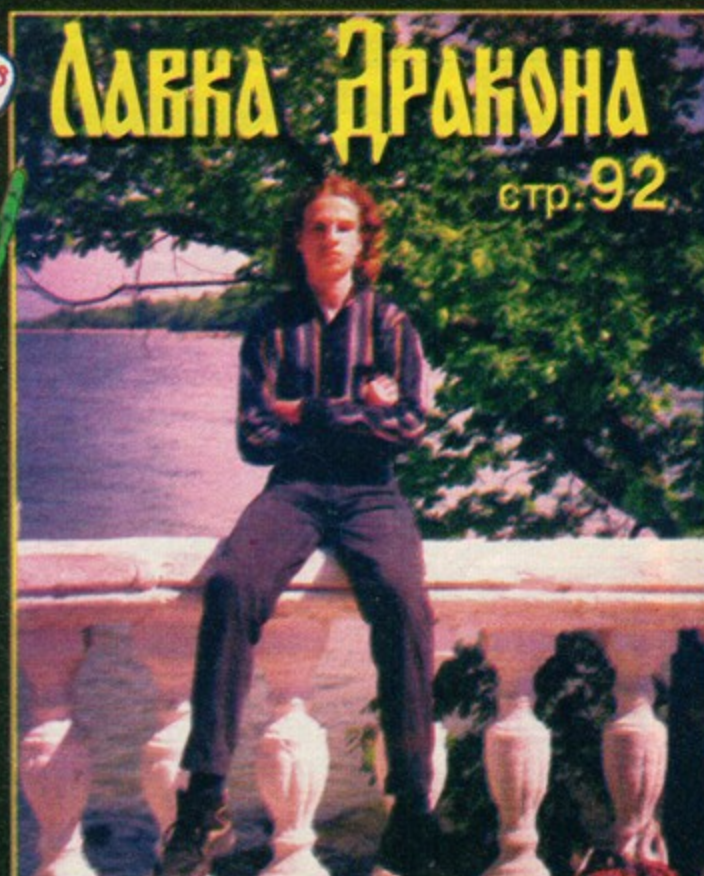


93 Non-Stop!  
Играем без перерыва!

95 Кроссворд.  
Автор *Naplotic Theodor*,  
г. Чита

### ЗОЛОТОЙ УГОЛОК

95 Ваша реклама заглянет  
во все уголки страны!



Победитель конкурса на лучшее название магазина Алексей Крючков из Санкт-Петербурга. Обратите внимание на изменение телефона магазина. Новый тел. **173-55-97 (доб.240)**

74 EARTH WORM JIM 2 "K"  
EARTH WORM JIM 2 "SUPER GAME"  
8 бит + 8 бит = 16 бит?

### Комикс

77 Resident Evil  
Автор: Алексей Мальков,  
г. Усть-Каменогорск, Казахстан

### Забор

90 Продается дом с мышами.

Несмотря на многочисленность статей об МК в нашем (лучшем во всем мире, накрутейшем, убийственном, налюбимейшем, многоуважаемом и т.п.) журнале, начало которым положил еще в 14 номере (накрутейший, убийственный, наилучший, незабвенный и т.п.) Big Boss, а продолжил (накрутейший, убийственный, наилучший, налюбимейший и т.п.) Агент Купер, в них упущена (или почти) одна очень интересная сторона этой серии — многочисленные приколы.



# Страна Комбатия.

## Приколы, уточнения и дополнения

Посвящается Агенту Куперу

Приколы Sega MegaDrive

### Mortal Kombat

#### 1 Прикол с фаталити у Лю Канга



После появления надписи FINISH HIM/HER отойдите в конец экрана и прокрутите джойстик по часовой стрелке. Лю сделает сальто, но его апперкот врага не достанет. Теперь можно завалить соперника любым ударом, и все равно появится надпись FATALITY!

#### 2 Подражание Рептилии



Поставьте таблицу CHEAT ENABLED. В ней установите PLAN BASE на THREE. Включите флажки 0,2,3,5,6. Включите кровь и установите декорацию THE PIT. Выберите Сабыча и начните игру. Первый бой. На мосту. Выполните условия для боя с Рептилией. Убейте гада. Через три боя снова будет THE PIT. Еще раз убейте Рептилию, и еще через три боя (THE PIT и ENDURANCE 2) снова убейте бедолагу. На экран выскочит следующий боец. Тут-то и начинается самый ПРИКОЛ! Боец, кто бы это ни был, будет ЗЕЛЁНОГО цвета с элементами коррозии! И производить будет Супер Удары и Фаталити Рептилии!!

#### 3 Все зелёные

Если при бое с Рептилией нажать «Start» на втором джойстике, то все игроки на таблице выбора станут ЗЕЛЁНЫМИ!



Приколы Sega MegaDrive

### Mortal Kombat 3

#### 1 Искрящее «бабалити»

Поставьте в KILLER CODES BABALITIES с одной кнопки. Выберите Сектора. После появления надписи FINISH HIM/HER пустите самонаводку (↓, ←+BP) и нажмите BH. Самонаводка не даст врагу стать ребенком! Но прикол в том, что надпись BABALITY будет черной! А если вашим врагом был Киберниндзя, надпись будет искриться!! Прикол работает и в Ultimate MK 3.

#### 2 Как добить невидимку.



В KILLER CODES поставьте фаталити с одной кнопки. Выберите Шанг Цунга и Смоука. Поставьте на Versus-экране 955 955. Доведите Смоука до DANGER во втором раунде и исчезните. Цунгом превратитесь в Лю и, выждав 5 секунд, сделайте велосипед.



Появится надпись FINISH HIM, но Смоук останется невидимым. Скоро Лю обратно станет Цунгом. Теперь спокойно делайте фаталити с одной кнопки, времени еще много. Работает и в Ultimate MK 3.

#### 3 Прикол с фаталити у Кунг Лао (у него везде приколы)



Поставьте в KILLERS CODES FATALITIES — 2. После появления надписи FINISH HIM/HER, вплотную, нажмите BP. Кунг бросит шляпу, но она не вернется! Работает и в Ultimate MK 3.



Приколы Sega MegaDrive

### Mortal Kombat II

#### 1 Прикол с фаталити у Джонни Кейджа



После появления надписи FINISH HIM/HER, стоя вблизи, нажмите →, →, ↓, ↑, затем зажмите ↓+HP+BL+HN. Вместо одной Кейдж срубит три головы!

#### 2 Прикол с фаталити у Кунг Лао



После появления надписи FINISH HIM/HER, стоя в конце экрана, зажмите HP, нажмите ←, ←, → и отпустите. Затем резко нажмите ↑. Кунг бросит шляпу, но она улетит ↑, так и не задев соперника. А если вместо ↑ нажать ↓, то шляпа рубанет врага по ногам, но так и не убьет его!

#### 3 Еще один прикол с фаталити у Кунга

После появления надписи FINISH HIM/HER с расстояния подсечки нажмите →, →, →, →+C. Но C не отпускайте, пока Кунг не рубанет врага, и только теперь отпустите. Игра зависнет!

Приколы Sega MegaDrive

### Ultimate Mortal Kombat 3

#### 1 Антифаталити Кабала



После появления надписи FINISH HIM/HER, вплотную, зажмите BP. Нажмите ←, ←, ↓, ←. Отпустите. У Кабала отвалится голова. Но если в KILLER CODES поставить FATALITIES — 2 и сразу после антифаталити нажать BH, то вылезет Кано и вырвет у врага скелет. Если поставить FRIENDSHIP и нажать ↑, то Кано выполнит «дружбу». Если же поставить BABALITIES и нажать HN, то будет «младенчество»!

#### 2 Пропуск противников



В BATTLE PLAN забейте первого противника. При битве со вторым нажмите «Start» на втором джойстике, а потом на первом, чтобы попасть в выбор бойцов. Теперь, выбрав бойца, вы деретесь с ТРЕТЬИМ соперником в таблице. Этим способом можно «перескакивать» через соперников (за Шао Каном их будет еще куча)!

# ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

**Bonanza Bros.** — зеки на прогулке.

**Terminator** — прости, парень, но это моя работа.

**Alien 3** — мы нездешние, подайте на пропитание!

*Mac Fank, г. Москва*

**Mortal Kombat Trilogy** —

собрали Бун с Тобиасом тварей, а некоторых тварей, аж, по паре.

**Urban Strike** — первым делом, первым делом — вертолёт, ну а после и пешочком мы пойдём.

**Primal Rage** — был бы хвост, да были бы зубы, а пожрать я и сам добуду.

**Boogerman** — он не чистил в детстве нос.

**Mortal Kombat** —

дожить бы до понедельника.

**Earthworm Jim** — кто быстрее всех на свете? Это Джим в своей ракете!

*Alex Ураган, Di Rex, с/х Венцы-Заря, Гульткевичский р-н, Краснодарский край.*

**Contra the Hard Corps** —

беги, пока неуязвимый.

**Mortal Kombat** —

подвинься, тут люди кровь сдают!

**MiG-29** — Карлсон повзрослел.

*Phoenix, п. Купавна, Московская обл.*

**Worms** —

так и взял бы их с собой на рыбалку.

**Pinocchio** —

результат пластической операции топором.

**Pocahontas** — с ума сойду, если не получу адрес этой симпатяги.

**Pitfall** — симулятор Тарзана.

*Витас Голубев, г. Златоуст, Челябинская обл.*

**Garfield** — у кота была собака...

**Pocahontas** —

индианка в американском прикиде.

**Worms** — этих червячков, наверное, воспитывал Рэмбо.

**Primal Rage** —

Mortal Kombat Юрского периода.

**Judge Dredd** — судью на мыло!

*Александр Плотников, г. Хабаровск*

**Comix Zone** — точка, точка, запятая — вышла рожица кривая. Ручки, ножки, огуречик — вот и вышел... МАМА! МОНСТР!!!

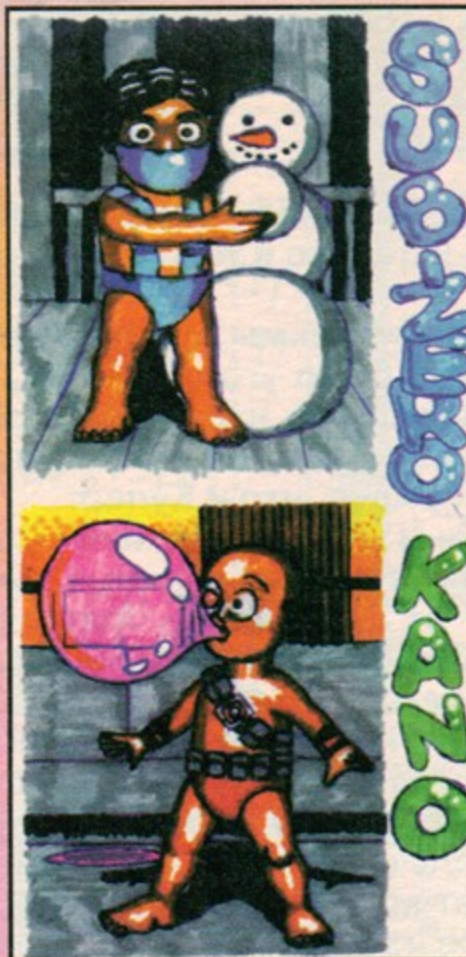
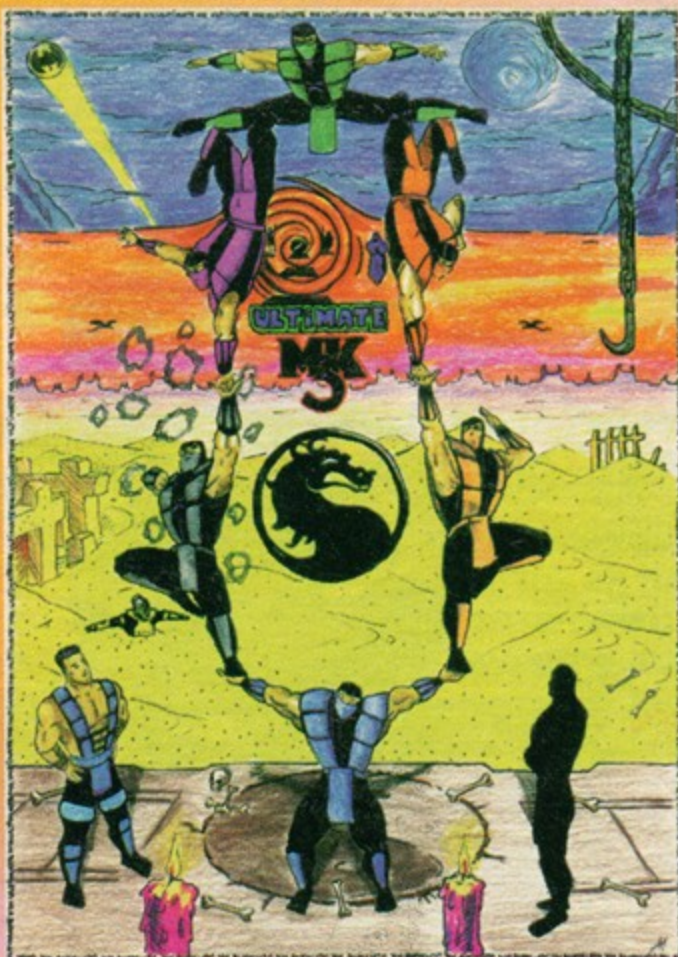
**The Story of Thor** — куда подевался второй носок? (А куда бы делся я?!)

**Batman Returns** — не ждали?!

*Desperado, г. Тольятти*

**Addams Family** — в семье не без уроды.

*X-Men, г. Москва*



Sony PlayStation

## Mortal Kombat 4

### Уточнения и дополнения описания из №39

Как и предполагал Агент Купер, приставочная версия в некоторых моментах «разошлась» с аркадной МК4 (Revision 3), на базе которой и писалась статья в №39. Вот основные уточнения и дополнения.

1 Во многих Суперах первая стрелка является лишней: Саб-Зиро (Заморозка, Двойник), Соня (Энерго-кольца), Скорпион (Телепортация), Райден (Молния), Куан Чи (Кража оружия), Фудзин (Толчок коленом), Рептилия (Плевки кислотой), Джакс (Наскок с ударом).

#### 2 Как сыграть Горо

Пройдите игру Шинноком. На экране выбора бойца нажмите кнопку «HIDDEN». Теперь, зажав БГ, доберитесь до Шиннока (↑, ↑, ↑, ←). Здесь, не отпуская БГ, нажмите БЛ.

**Файерболл:** →, →, ←+BP  
**Удар обеими руками:** →, →+BP  
**Супер апперкот:** ↓, ↓, ↓+BP  
**Затапывание:** ←, →, ↓, ↓+BH  
**Пинок:** ←, ←+BH  
**Землетрясение:** →, →, ←+BH



#### 3 Как сыграть Нубом Сэйботом

Победите в игре Реико. На Versus-экране поставьте код 012 012. Выйдите из игры. На экране выбора бойца нажмите «HIDDEN». Зажав БГ, доберитесь до Реико (↑, ↑, ←). Здесь, не отпуская БГ, нажмите БЛ.

**Оружие:** (Коса Смерти) — →, →+BH  
**Файерболл:** ↓, →+HP (можно в воздухе)  
**Бросок:** БЛ в воздухе (рядом с врагом)  
**Телепортация:** ↓, ↑ (БЛ для броска)

#### 4 Несколько новых Versus-кодов:

**060 060** — на декорации «Wind World» не идет дождь;  
**010 010** — нет системы «Maximum Damage»;  
**001 001** — бесконечный бег;  
**313 313** — декорация «Ice Pit»;  
**321 321** — режим «Дети».  
**Код 333 333 — НЕ РАБОТАЕТ!**

5 Если на экране выбора бойца зажать «Start» и нажать любую кнопку, то портрет повернется. Эти вращения изменяют костюмы и оружие бойцов.



**Макс «Kreator» Рыбин,  
 Андрей «Slayer» Сазонов,  
 г. Курск**

авторы

# КУПЕР, ТЫ НЕ ПРАВ!

В 37 номере «Великого Дракона» в конце статьи о фильме «Mortal Kombat Annihilation» есть небольшая желтая плашечка. И то, что я там прочитал, задело меня до глубины души.

Напомню, что на этой плашечке перечислены кинофильмы, основанные на видеоиграх, с краткими пояснениями. Судьбе было угодно, чтобы эти фильмы я посмотрел, и мне, признаться, стало обидно, что Купер одним махом скинул с пьедестала мои любимые фильмы, а взамен поставил туда нелепый «Мортал Комбат». Начну в том же порядке, что и Купер.

«Супербратья Марио». Очень неплохой фильм с оригинальным сценарием о приключениях братьев-водопроводчиков в двух параллельных мирах, в одном из которых люди произошли от обезьян, а в другом — от динозавров. Купер оценил этот фильм так: «Полный провал. Попытка не перенести игру на большой экран в таком виде, как она существует, а полностью переделать ее. В итоге ни дети, ни взрослые фильм не поняли». Мне вообще непонятно, как можно было бы сделать этот фильм похожим на игру. Неужели кто-то хотел бы увидеть, как мужик головой расшибает кирпичи, а потом бежит воевать с грибочками и черепашками? Наверное, именно в этом случае фильм был бы понят и детьми, и взрослыми. Да, кстати, существует мультсериал про Марио. Вот там и музыка, и звуки, и персонажи — ну все из игры.

«Street Fighter». Стрит Файтер! СТРИТ ФАЙТЕР!!! Это же один из самых удачных фильмов с ван Даммом! (Уж, для ван Дамма — точно). Гражданская война, заложники разные, не обошлось и без мутанта. Я считаю, что сценарист умело использовал мотивы игры «Уличный боец», и если фильм плохо отразил суть игры, то как боевик вполне состоялся. Так что очень сомнительно, что кто-то там его бойкотировал...

«Double Dragon». Радужные надежды поклонников «драконов» на то, что



братья Ли будут спасать похищенную девушку, действительно, разбиваются вдребезги, так как единственную представительницу прекрасного пола, подходящую на эту роль, отправляют на небеса в самом начале фильма. А события развиваются вокруг

двух половинок таинственного амулета, за которыми охотится одна темная личность. Все довольно забавно, но ума не приложу, что такого ужасного и жестокого узрел Агент Купер в игре, и что могли бы использовать создатели фильма в своем детище?

Картина же, в отличие от своих драконоподобных собратьев, обладает интересной сюжетной линией. Ее герои не только дубасят всех подряд и гоняют на машине, но даже думают (!) над своими действиями. И правильно, что сценаристы не пытались подстроить фильм под игру, а просто использовали ее персонажей в новой обстановке.

**Геймеры! А что бы вы хотели увидеть в киноверсии вашей любимой игры? Уверен, что это не будет просто ее прохождение, разыгранное актерами.**

И, наконец, гвоздь программы «Mortal Kombat». Да-а, воистину грянула смертельная битва... битва за гонорар! Фильм действительно напичкан персонажами МК (именно напичкан), драками и спецэффектами (что справедливо отметил Агент Купер). Однако на этом создатели фильма остановились, решив что для снятия обильной пены зеленых купюр сделано достаточно. Характеры персонажей, их отношения оказались погребены под кучами навороченных трюков. Поэтому зрители, любящие смотреть TV, просто уснут, глядя, как герои скачут по экрану в попытках извести друг друга. Где, наконец, мрачная комбатовская атмосфера? Напротив, для фильма характерна какая-то детская наигранность, отнюдь не присущая игре. Напоследок хочу подчеркнуть главную мысль этого очерка: в оценках фильмов, сделанных по играм, нужно быть объективным (как, впрочем, и во всех других случаях), независимо от симпатий или антипатий к той или иной игре. И неплохо бы оценивать фильмы как самостоятельные произведения (каковыми они и являются).

**JR, г. Москва**





## Музыкальный парад

1. **Wild Arms (PSX)** заставка (-) (1)
2. **Twisted Metal (PSX)** Антарктида (-) (1)
3. **Soul Edge (PSX)** начальный видео ролик (-) (1)
4. **Twisted Metal 2 (PSX)** трасса Лос-Анжелес (-) (1)
5. **Mortal Kombat 4 (PSX)** заставка (-) (1)
6. **Streets of Rage 3 (MD)** заставка (-) (1)
7. **Tekken 2 (PSX)** заставка (-) (1)
8. **Road Rash 3 (MD)** этап Italy (3) (2)
9. **Star Wars: Master of Teras Kasi (PSX)** заставка (-) (1)
10. **Sonic 3D (MD)** ледяной этап (1) (8)

## Хит-парад героев игр

1. **Leon (Resident Evil 2, PSX)** (-) (1)
2. **Claud (Final Fantasy VII, PSX)** (-) (1)
3. **Johnny Cage (Mortal Kombat, MD/SNES/PSX)** (1) (2)
4. **Jim (Earthworm Jim 1-2, все приставки)** (-) (1)
5. **Sub-Zero (все Mortal Kombat)** (4) (2)
6. **Sonic (все "Соники")** (-) (1)
7. **Scorpion (Mortal Kombat, MD/SNES/PSX)** (-) (1)
8. **Conrad Hart (Flashback, MD/SNES)** (-) (1)
9. **Terminator (Terminator, MD)** (-) (1)
10. **Red XIII (Final Fantasy VII, PSX)** (-) (1)

После названия игры указаны:  
первые скобки – место в прошлом  
хит-параде, вторые скобки –  
в скольких хит-парадах ПОДРЯД  
присутствовала данная игра.

**ХИТ  
ПАРАД**



рис. Дениса Рябова,  
г. Новосибирск

## 8-битные приставки

Classic, Junior, Subor, Киборд и т.п.

1. **Battletoads & Double Dragon** (1) (5)
2. **Mortal Kombat 2** (-) (1)
3. **The Jungle Book** (2) (4)
4. **Boogerman 2** (-) (1)
5. **Jurassic Park** (-) (1)
6. **Earthworm Jim 2** (-) (1)
7. **Zen Intergalactic Ninja** (10) (3)
8. **Prince of Persia** (-) (1)
9. **Aladdin** (-) (1)
10. **Duck Tales 2** (7) (3)

## 16-битные приставки

MegaDrive-2, Pro 16-bit, Bitman-Super, Mega-Ken и т.п.

1. **Dune 2** (4) (5)
2. **Ultimate Mortal Kombat 3** (1) (3)
3. **Sonic 3D Blast** (-) (1)
4. **Earthworm Jim 2** (8) (4)
5. **The Lost World** (-) (1)
6. **Toy Story** (10) (2)
7. **Zero Tolerance** (-) (1)
8. **Contra Hard Corps** (-) (1)
9. **Batman Forever** (-) (1)
10. **Syndicate** (-) (1)

## 16-битная приставка

**SUPER NINTENDO**

1. **Donkey Kong Country 2** (3) (14)
2. **Aladdin** (-) (1)
3. **Super Metroid** (7) (3)
4. **Mortal Kombat 3** (-) (1)
5. **Killer Instinct** (6) (17)
6. **Doom** (1) (8)
7. **The Lion King** (-) (1)
8. **Batman Returns** (-) (1)
9. **Mortal Kombat 2** (-) (1)
10. **Yoshi's Island** (-) (1)

## 32-битная приставка

**Sony PlayStation**

1. **Tekken 3** (9) (2)
2. **Final Fantasy VII** (6) (7)
3. **Resident Evil 2** (1) (8)
4. **Destruction Derby 2** (-) (1)
5. **Soul Edge** (-) (1)
6. **Command & Conquer** (5) (10)
7. **Need for Speed 3** (-) (1)
8. **Time Commando** (-) (1)
9. **Tekken 2** (3) (4)
10. **Crash Bandicoot 2** (8) (5)



# АМЕРИКА - ГЕЙМЕРАМ!

САН ФРАНЦИСКО



ЧИКАГО



Уже перед самым отъездом из лагеря и собственно началом путешествия я выяснил совершенно потрясающую вещь касательно доступа в Интернет. Он бесплатен! Для всех!! Почти повсюду!!! А конкретно, из публичных библиотек, которые имеются практически в любом городе наравне с полицейским участком или госпиталем. Время доступа обычно ограничено часом, но документы

**Л**етом — осенью 1998 года наш журнал в моем лице получил возможность заглянуть за еще одну грань этого несовершенного мира и убедиться воочию, а не с печатных или компьютерных страниц, как живет геймерам по ту сторону Атлантики. И пришел к нехитрому выводу — живет им просто замечательно! О ценах говорить не буду, ведь тогда и о среднем заработке придется рассказать, а этим другие люди всю занимают. Достаточно вам знать, что в любой благополучной семье, где работает и не пьет хотя бы один из родителей, отсутствие приставки может объясняться лишь отсутствием к играм интереса. Конкретный пример — началось мое знакомство со страной двухмесячным пребыванием в детском лагере в Северной Каролине (работал я там). Находился он в лесу в семи километрах от ближайшего городка, но даже в такой глуши малолетний сын сторожа всю играл на N64... Отдыхающие же временно перешли на «Геймбой», как оказалось, пользующийся глубоким уважением! Вожаки этим умело пользовались, насаждая дисциплину под угрозой ареста любимых картриджей.

спрашивают редко, и, набравшись наглости, можно записаться хоть на каждый второй сеанс. Так я вел контакт с внешним миром, посылая сообщения по e-mail'у. А ведь есть еще разнообразные колледжи и университеты, из которых выходить в сеть можно практически без ограничений!



Логово творца кошмаров (у дома Стивена Кинга в Бэнгоре)



Но это я чуть позже разузнал, когда вернулся в Бостон из северного града Бэнгора. Там Стивен Кинг живет, знаменитый тем, что написал уйму классных триллеров и ужасиков, по которым совершенно заслуженно снимали не один десяток фильмов, но игру создали лишь одну... Зато на ворота своего шикарного особняка писатель навесил моих старых игровых знакомых — горгулий!

Чуть не забыл рассказать об Атлантик Сити, штат Нью-Джерси. Игруют там в основном, конечно, в казино и на деньги — не зря этот город зовут вторым Лас-Вегасом. Сотни, тысячи игровых автоматов собирают каждый день золотые горы монеток наивных «буратинов» и «буратинок», но в многочисленных барах сохранились рудиментарные остатки более честных игровых автоматов — «стрелялок» и «леталок», старых, но все еще многим интересных. Мне, правда, попался гибрид автоматов игровального и игрового — монетки принимал исправно, а игру запускал через раз...



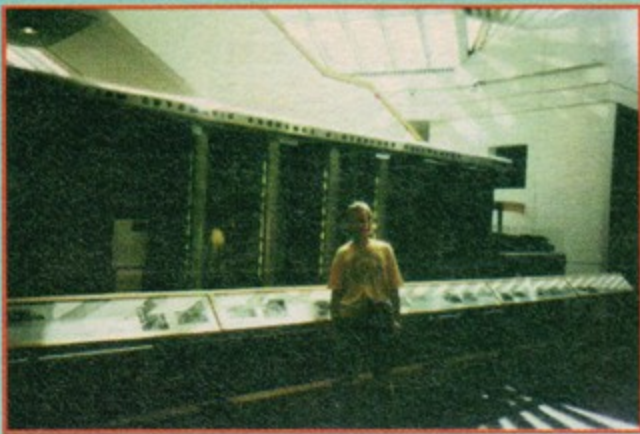
Fatality!.. Старинный обычай поселенцев Новой Англии... (на корабле бостонского чаепития)

СИЭТЛ



Пришелец из глубин пространства... Или обычная осьминожка!

В магазинах картриджи-новинки, конечно, стоят значительно дороже более старых игр, но зато любой желающий может абсолютно бесплатно в них сыграть в отделе продаж. Никаких временных ограничений, и при желании можно пройти всю игру (тем более, что супермаркеты зачастую работают круглосуточно), но любителей играть стоя мне увидеть не довелось. Новое поколение ценит комфорт кресел... Выход каждой заметной игры знаменуется всесторонней рекламной кампанией и выпуском сотен наименований так называемых сопутствующих товаров. Также обычно доступны полновесные гиды-решения с вкладышами-постерами (об инструкциях и упоминать смешно) и даже записанные карточки памяти для отпетых халявщиков (у нас такие карты памяти только начинают появляться). Картриджи продаются и «бэушные» — подешевле, но также с гарантией и фирменной этикеткой. А также даются напрокат в большинстве видеомагазинов. Ну и, конечно же, дети по возможности меняются между собой — причем обладатели новинок значительно повышают свой престиж. И все же многие родители пытаются сэкономить и покупают вместо приставок компьютеры — и для работы, и для игр. Ниже «пентюхов» их принципиально не продают, как и без звуковых карт. И хотя приходится делить компьютерное время на членов семьи, преимуществ, видимо, тоже хватает.



Бостон, как известно, еще до революции (в смысле, американской) дослужился до славы научного центра континента. И, помимо обычных для тамошних мегаполисов музеев науки и техники, предлагает визитерам уникальный музей компьютеров. Из экспонатов отмечу костюм симпатяги R2D2 (именно костюм — по уверению сотрудников музея этот бидон на ножках приводился в действие актером), макет компьютера в масштабе 1:40 (как говориться, сорок раз отмерь...) и виртуальный аква-

**Персональный компьютер образца 53-го (научный центр Гарвардского университета)**

сотрудников музея этот бидон на ножках приводился в действие актером), макет компьютера в масштабе 1:40 (как говориться, сорок раз отмерь...) и виртуальный аква-

**Музеи Бостона:**



**Алло, Москва? Примите звонок из Массачусетса!**

**Чудеса «Звездных войн» наяву — костюм (!) робота в натуральную величину**



**Царь-Мышка**

риум, благодаря которому человек сможет опробовать себя в роли творца живого и помериться силами с эволюцией! А в одной из аркад этого города мне впервые встретился представитель здешней геймерской элиты. Играл он в Soul Calibur, причем играл так, что у компьютера на победу не осталось и шанса.



**На испытаниях нового светового пистолета для PSX (бостонский филиал Сони)**



**И сотворил я радугу!.. (Лягушачий Пруд в бостонском парке)**

Затем мой путь пролегал через весь континент на запад. Компьютеризация индустрии развлечений повсеместно набирает обороты — зачем платить сотни долларов за вертолетную экскурсию вокруг Ниагарского водопада, если баксов за шесть ту же экскурсию вам обеспечит игровой стенд? Виртуальная реальность в цене варьируется — еще во время лагерной жизни был я в парке развлечений, где «кинотеатр действия» (подвижные кресла и съемка погонь от первого лица) был включен в стоимость входного билета, но в том же парке имелся и платный стенд с какой-то «стрелял-



**Ниагарский водопад. В трех экземплярах...**



кой» под VR-шлем. А в музее индустрии Чикаго за «обкатку» такого же шлема денег вообще не берут, да и вход в музей раз в неделю бесплатный. Правда, очереди на халявную виртуальность скапливаются, причем ожидающие посетители могут повеселиться-поизмышаться над вашим странствием с дополнительных пультов.

До Сиэтла я путешествовал в основном на больших грузовиках. Ну очень больших! Кабина размером с купе вагона, комфортные спальные места, видеосистема и прочие удобства — в таком передвижном доме можно жить хоть месяц. К тому же система сотовой связи в



**Дом на колесах — мечта, ставшая реальностью!**



**Станция конечная, Сиэтл-центральный... Следующая станция — улицы Сиэтла! (в монорельсовом поезде)**



**Последнее пристанище легендарного Дракона (Брюса Ли) и его не менее известного сына**

Штатах повсеместна, и за доллар в минуту возможно даже подключение модема. Правда, связь между собой дальнобойщики все же держат по рации, а с начальством — через спутник...

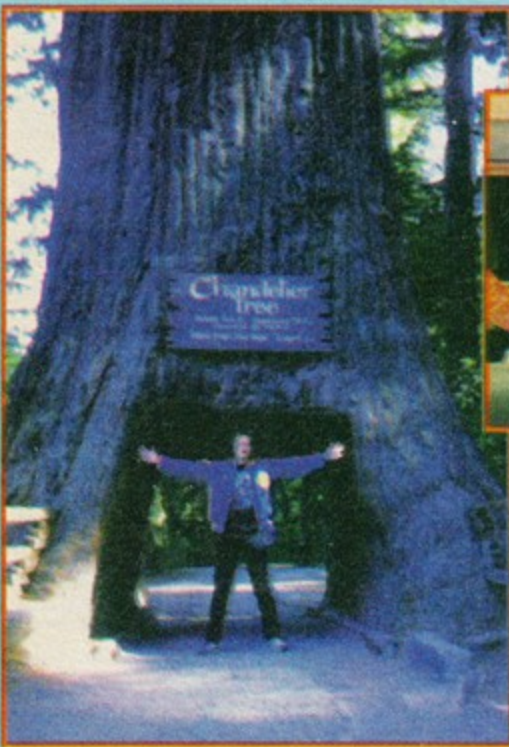
**Там, где в море тонет печаль... (залив Пуджет Саунд близ Сиэтла)**





**Капитан «Красного Октября» на связи (в подводной лодке на пирсе Сан-Франциско)**

Одно из самых привлекательных мест Сан-Франциско — Рыбацкая Пристань (Fisherman's Wharf). Чего только не встретишь на её пирсах! И крейсер, в недрах которого были сняты кадры с двигателем знаменитого «Титаника», и гигантская аркада «Мир Нинтендо», и «кинотеатр действия» с четырьмя фильмами на выбор, и попрошайки на улице... Последние сильно отличаются от вымогателей других городов и зарабатывают на хлеб (скорее, на пиво) почти честным трудом — исполняют собственные рэп-композиции не хуже Параппы-рэппера, весьма натурально изображают андроидов посредством хитро спрятанного динамика и нательной краски. Но больше всего меня поразил попрошайка, замаскированный под... Йоду, мастера-джедая! Грим при этом практически не использовался — разве что уши из латекса.



**Там на неведомых дорожках следы невиданных... зверей?! (калифорнийские леса красных деревьев)**



**Экипаж прибыл, шериф, в целости и сохранности! (на улице Тумстона, вотчине легендарного Уайэтта Эрпа)**

В Калифорнии и Аризоне я посетил своих друзей и их приятелей. Знакомство с бытом американцев в очередной раз меня удивило — картриджей для приставок меньшей разрядности, чем 32 бита, в магазинах продавалось немного, но они все еще стоят на вооружении игроков! Причем для Мегадрайва, именуемого в Штатах Genesis, половина игрового запаса одного из друзей мне раньше и на глаза не попадалась. В том числе и классная «стрелялка» Predator 2, описание которой я вам обязательно предоставлю. Для «восьмибитки» же (то есть, regular Nintendo) в наличии оказались лишь несколько игр про братьев Марио, поскольку играла на ней в основном девушка. Угадайте, какая у нее была вторая любимая игра? Разумеется, «Тетрис»!



**Май харт уил гоу он! (так создаются саундтреки)**



Из Аризоны до Флориды мне довелось ехать с отцом композитора игровых мелодий. Да и мой друг в Бостоне учится создавать музыку к фильмам. Интерес американцев к атрибутам любимых игр и фильмов доказывает тот факт, что в любом музыкальном магазине несколько полок занимают саундтреки. Наслышанный о специальной музыке для просмотра манги, я и ее без труда нашел в каталоге.



Правда, в магазине дисков не оказалось — только на заказ. Продавец посоветовал мне обратиться в лавку комиксов «Пикничок на миллион лет». Красноречивое название, а главное, в корне верное — любой ценитель комиксов, предоставь ему такую возможность, проведет в подобной лавке жизнь, полную веселья. Вполне можно задаться вопросом, чего сейчас в Америке больше продается — книг и фильмов или их рисованных аналогов?! В связи с обилием комиксов, доля манги оказалась невысока — один лишь стенд из нескольких десятков. Но интерес к Японии у страны, чувствуется, проснулся — в детском музее Бостона, к примеру, трехмесячной давности выставка о жизни японских школьников (с бесплатным показом фрагментов аниме и кабинкой караоке) все еще пользуется наибольшей популярностью. А в конце лета состоялись гигантского размаха фестивали поклонников аниме — Otakon и AnimExpo'98.



**Я несу возмездие во имя Луны! (детский музей Бостона)**

Во время трансконтинентальных перелетов я дважды побывал в Англии. Каждый раз в моем распоряжении оставалось лишь несколько ночных часов, и в первый раз Лондон оказался мне классическим «городом призраков» — все закрыто, на улице ни души. Зато во второй мне посчастливилось обнаружить центр ночной жизни, а в нем — крупнейший виденный мной игровой зал «Sega World», шикарный шестиэтажный дом с сотней тренажеров-имитаторов и тысячей разнообразных игровых автоматов, размещенных на этажах пожарного. Причем архитектура здания сильно отличается от классической: бесчисленные наклонные плоскости и площадки, соединенные лифтами и эскалаторами, образуют незаурядный лабиринт. Экскурсоводом же и хозяином заведения выступает самый знаменитый в мире ёж! Так и написано: «Соник имеет право по своему разумению гостей не допускать»... А поскольку комплекс имеет в своем составе несколько кинотеатров, предприятий общепита и магазинов, слово World в названии — отнюдь не преувеличение. Располагается это чудо неподалеку от площади Пикадилли, на границе со скандально-притягательным районом Сохо, и работает почти круглосуточно. Но неспроста, по-моему, американцы так увлеченно и масштабно уходят от своей, пусть и очень комфортной, но далеко не идеальной реальности. Что ни говори, а страна наша в настоящее время гораздо лучше соответствует понятию «земли свободных». Вот и уходит их «фонтан фантазий» в мир иной, в обход бесчисленных запретов и ограничений. Туда, где стираются границы!..



**Виртуальный аквариум**

**За штурвалом «Конституции», старейшего корабля американского флота.**



# CRASH BANDICOOT WARPED 3



Оглядываясь сейчас на триумфальное шествие игрового сериала про Крэша, очень трудно вообразить, что после разработки первой части игры сотрудники "Naughty Dog Inc." мирно ушли в отпуск, даже и не помышляя о продолжении работы. И были очень удивлены, когда по возвращении с Гавайев обнаружили у себя в офисе толпу инженеров фирмы "Sony", устанавливающих сверхмощные компьютеры, и начальников, вопящих, что сроки разработки "Crash Bandicoot 2" стремительно подходят к концу... Про "второй Бандикут" или, по-научному, "Cortex Strikes Back" в западной печати была сказана блестящая фраза: "людям из NDI удалось улучшить совершенство". Что же можно после этого сказать про "Crash Bandicoot 3: Warped"? Могу лишь констатировать факт — этот подвиг удалось повторить.

После позорного поражения от Крэша в предыдущей части игры злобный доктор Кортекс успел скрыться от нашего героя на космическом корабле, чтобы залечить раны и подготовить почву для нового вторжения. И пока Крэш вместе со спасенной сестренкой Коко отдыхал в тени пальм, Кортекса посетил злой дух, назвавший себя "Великий Уга-Уга". И хотя доктору не особо хотелось так быстро начинать новое сражение, дух подчинил и без того больной мозг Кортекса, и тот направил свои недоустроенные и недоученные легионы на Крэша...

Разница между второй и третьей частями разительна. Это не просто набор дополнительных уровней плюс пара нереализованных ранее идей (что и являл собой, в принципе, "Cortex Strikes Back"), а действительно глубоко продуманное развитие идеи. Замечать капитальный ремонт в мире Крэша Бандикута вы начнете уже с первых кадров игры. Полностью переделан дизайн межуровневого пространства — нет больше пятиэтажной башни с порталами, зато есть удобный и красивый, гмм... назовем это — зал, откуда можно попасть в любой из 25 этапов игры, включая бои с боссами (!), естественно по мере прохождения уровней.

Также в этом "зале" вы обнаружите уставшую от бесконечных похищений Коко. Она решила брать док... тьфу, быка за рога и на протяжении игры будет оказывать посильную помощь своему вечно попадающему в истории братцу. Правда по опыту избегания ловушек и сражений с врагами она еще заметно уступает Крэшу и поэтому заменяет его только изредка.

Именно Коко взяла на себя гонки на водном скутере (джет-байке) и милым тигренке (увы, любимый всеми медведик из второй части в игре не появится, а его место займет динозаврик) плюс управление различными летающими аппаратами — от примитивного "кукурузника" до персонального космического истребителя. Если ваша челюсть уже нашла себе мирное пристанище на полу, верните ее обратно, ибо я приступаю к самой лакомой части списка: что предстоит преодолеть Крэшу. Обычные уровни (то есть ходьба с юга на север и наоборот) остались, но кроме них вам вместе с Бандикотом придется и покататься на мотоцикле (!), и поплавать с аквалангом (!!), и полетать на одолженном Коко "кукурузнике" (!!!). Кто говорил, что будет скучно??!

Но это еще не самое главное. Кардинально улучшилась сама игровая система. Мир поделен на пять зон (условно называемых Средневековье, Египет, Восток, Индия и Будущее), в каждой из которых есть пять разнообразных этапов плюс, после их прохождения — босс. После убийства подручных Кортекса вы будете получать новые возможности для Крэша. Вот что я нашел на данный момент (подозреваю, есть еще кое-что) — двойной прыжок, bodyslam (грубо говоря, прыгнуть и задавить всех весом), более продолжительная "вертушка", фруктовая базука (это ЧТО-ТО!!!) и ускоренный бег.

Единственный недостаток, и то на мой взгляд — игра стала гораздо легче. Я прошел ее без значительных усилий за два вечера, ну а особо упертые товарищи, плотно поужинав, могут осилить игру за один напряженный вечер. Правда после прохождения игры вы можете начать извлекать из нее секреты (типа прохождения всего по максимуму — с кристаллами и "анкхами"), но для меня это оказалось совсем непосильно...

Резюме будет простое и послужит ответом на три самых распространенных вопроса о "Crash Bandicoot 3: Warped": Графика? Грандиозная. Музыка? Профессиональная. Игра? Великая.

**Lord Hanta**



# FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

**Т**рудно себе представить, но в тот момент, когда счастливые японцы убегали из магазинов с первыми копиями FF7, разработчики из «Squaresoft» уже вернулись из отпуска и заперли себя в офисе, дорабатывая почти законченный сценарий «Final Fantasy VIII». И весной 1998 года в сети Интернет начали появляться первые сведения о предстоящей игре...

Слава богу, основная ударная команда дизайнеров осталась в том же составе, что и на момент выхода FF7. Разработка героев и монстров поручена Тецуе Номуре, разнообразную дополнительную графику делает Йошитака Аmano, музыку пишет Нобуо Уемацу (похоже, к нему вернулось былое вдохновение), а всем коллективом заведует продюсер Хиронобу Сакагучи, плюс ко всему он еще и соавтор (вместе с Номурой) сценария.

Несмотря на то, что «движок» у игры остался тот же, за полтора года его перетряхнули и подлатали настолько, что «старым» он называется чисто формально. Первое и самое важное отличие FF8 от FF7 — отказ от «Gauraud»-шэйдинга и переход к полноценному оттектуриванию персонажей. И уж конечно, количество полигонов на каждого героя неиз-



меримо выросло. То есть, если в FF7 все мечтали о перенесении прекрасных 3D-моделей из боевой секции игры в секцию обычного хождения, то теперь различия будут минимальны. Второе и тоже немаловажное отличие — команда дизайнеров FF8 решила отказаться от привычных героев детского вида в стиле «anime», и теперь ВСЕ персонажи будут выглядеть взрослыми (судя по картинкам — даже чересчур) и с наибольшим приближением к реальности. Третье же отличие состоит в том, что члены вашей активной боевой команды больше не будут по за-



вершении диалогов собираться в ведущего героя и скрываться за его спиной. Отныне ваши бойцы будут гордо пересекать местность в виде нестройной цепочки.

Ну и как обычно «SquareSoft» уже обкатывает все возможные технологии для использования в игре — уже сейчас подтверждена поддержка «Dual Shock»-джойстика и «Pocket Station»-карточки (туда будет перенесен спорный по интересности процесс выращивания Чокобо).

## Факты одной строкой:

— Увы, привычная всем фирменная панель боевых команд приказала долго жить. Для повышения визуальности игры все управление в боях будет сосредоточено на полупрозрачной менюшке, возникающей в нужный момент;

— Вместо «Summon» магии в FF8 будут присутствовать «Guardian Force». Они тоже будут иметь свои уровни, но процедура их наращивания пока не объявлена;

— Сид жив! Извечный персонаж серии «Final Fantasy» — все-таки будет принимать участие и здесь, в роли Сиды Крамера — главного настоятеля Баламб-Гардена;

— Также (вероятность 99%) в игре появятся наши старые знакомые — Видж и Биггз;

— В отличие от ранних частей сериала атаки теперь могут наслаиваться друг на друга (то есть, чтобы поразить врага, не обязательно ждать, пока окончится другая атака). Это открывает огромный простор для комбо, но пока об их существовании не было сказано ни слова...

— Главная тема игры, по заявлениям мистера Номуры — Любовь.





Когда еще FF7 ошастливила нас своим появлением на «Sony PlayStation», меня очень интересовал один вопрос: на 8-битке было три части FF, на «Super Nintendo» тоже три, а сможет ли «Squaresoft» выпустить три части на PSX?

Теперь ответ известен — «Final Fantasy IX» сейчас находится в активной разработке и появится на рынке к концу 1999 г.

Говорить сейчас что-то конкретное о сюжете очень трудно, однако из просмотра картинок и изучения обрывочных сведений можно составить кое-какую картину. Сначала я попытаюсь обрисовать строение мира FF8:

Магия перестала быть чем-то легким и обыденным и стала доступной только избранным, и то через долгие и серьезные тренировки. И для обучения своих будущих солдат каждое политическое образование обзавелось военной академией, или Гарден («Garden», т.е. — Сад). Приходя в это учебное заведение в шесть и выше лет, ученик проходил огромное количество тренировок



по всем аспектам военного дела (плюс заветные лекции по магии) и к 19 годам был готов стать настоящим воином. В последние годы студенты должны были выдержать суровый экзамен: неудачники выгонялись навсегда, а набравшие самые высокие баллы могли попробовать

вступить в ряды элитных спец. отрядов Сид («SeeD», т.е. — Семя). В основе сценария FF8 лежит очередной сезон экзаменов в Баламб-Гардене (академии герцогства Баламб), когда группа одаренных студентов намеревается принять участие в тестах для поступления в Сид. И среди них счастья хочет попытать и Скволл Леонхарт, главный герой FF8...

Дата выхода японской версии «Final Fantasy VII» — 11 февраля 1999 года. Цена — 7800 йен. Размер — четыре (4) компакт-диска. Дайте денег на билет в Японию!



## 冒険を彩るモンスターたち

今回新たに情報公開されたアコモンスターたち。過去のシリーズに登場したものから、今回初登場のものまでさまざま。スコールたちの冒険が楽しくなるかと、彼らの活躍にもかかっている。



# Герои Восьмой фантазии:



Имя: **Скволл Леонхарт** (Squall Leonheart)

Возраст: **17 лет**

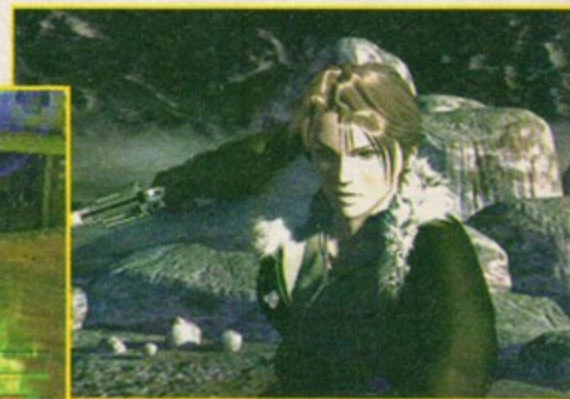
Рост: **5'10 футов (189 см)**

Оружие: **Ганблэйд**

Леонхарт — главный персонаж в FF8, весь сценарий игры крутится вокруг его взаимоотношений с остальными героями. Сам по себе Скволл — безэмоциональный и отдаленный от мирских тягот юноша, обучающийся в Баламб-Гардене. Из-за отсутствия

«чувства локтя» не имеет большого количества друзей. На шее носит странный талисман — рисунок головы грифона. Посвятив себя учебе и достигнув во всех ее аспектах очень высоких результатов, он надеется с группой своих коллег по учению вскоре сдать экзамены на поступление в Сид, что является целью его жизни...

**Комментарий:** Скволл — почти наверняка мужчина с эмблемы игры. Кстати, фамилию Леонхарт носил главный герой одной из старых частей «Final Fantasy» (на 8-битке, точный номер части узнать не удалось).



Имя: **Лагуна Лоир** (Laguna Loire)

Возраст: **27 лет**

Рост: **5'11 футов (191,5 см)**

Оружие: **неизвестно**

Успев сменить за свои 27 лет жизни уклад профессионального солдата-наемника на нелегкую стезю скандального репортера, Лагуна сумел завоевать уважение в обоих кругах. Веселый, общительный, раскованный. Но всегда готовый драться за то, во что он верит.

**Комментарий:** Идея имени этого персонажа пришла к г-ну Номуре из двух источников — пляжа Лагуна Бич (что в Калифорнии) и Дня Богов — Рагнарека (произносится по-японски как «la-gu-na-rok»).



Имя: **Риноа Хартилли** (Rinoa Heartilly)

Возраст: **17 лет**

Рост: **5'4 фута (163 см)**

Оружие: **Blaster Edge**

(нечто вроде бумеранга)

Риноа — приятная и симпатичная девушка, обладающая редкой честностью и прямоотой. Но иногда на нее набегают необъяснимые приступы грусти, и тогда Риноа пытается отдалиться от окружающих и стать на время незаметной...

Тем не менее, её крепость духа и воинское умение позволили ей вступить в число кандидатов на принятие в Сид.

**Комментарий:** Риноа — почти наверняка девушка с эмблемы игры.



Имя: **Сейфер Алмази** (Seifer Almasy)

Возраст: **18 лет**

Рост: **6'2 фута (188 см)**

Оружие: **Ганблэйд**

Сейфер — серьезный и неразговорчивый человек. Командир Первого Звена (отряд кандидатов в Сид, к нему приписан Скволл), несмотря на свой нелегкий характер и склонность к неподчинению приказам. По непонятным причинам он питает обширную нелюбовь к Скволлу и старается доказать свое превосходство при любом удачном случае. Зато сближает его с Леонхартом одинаковый шрам в верхней части лица, полученный во время тренировки, когда взбешенный неудачами Алмази нажал на кнопку активации Ганблэйда...







Имя: **Зелл Динчт** (Zell Dincht)  
 Возраст: **17 лет**  
 Рост: **5'6 футов (167 см)**  
 Оружие: **перчатки** (что-то типа Тифы Локхарт из FF7)

Зелл вступил в Баламб-Гарден в возрасте 13 лет, чтобы пойти по стопам деда, который был в свое время великим воином. Несмотря на неумение держать себя в руках, Динчт своей честностью и мастерством (отлично владеет искусством рукопашного боя) прекрасно подошел Гардену и достиг высоких результатов. Выходцу из богатой семьи, Зеллу, часто недостает серьезности, но и его, и окружающих это мало беспокоит.



Имя: **Ирвин Киннеас** (Irvin Kinneas)  
 Возраст: **17 лет**  
 Рост: **6 футов (182 см)**  
 Оружие: **дубовик**

На сегодняшний час известен только один факт — Ирвин не студент академии, но в Баламб-Гардене у него есть свои, глубоко личные дела.



Эмблема «Сид»

Что есть (иероглифы) и что ожидается (латиница)



Имя: **Сельфи Тилмитт** (Selphie Tilmitt)  
 Возраст: **17 лет**  
 Рост: **5'1 фута (155 см)**  
 Оружие: **нунчаки**

Сельфи была порекомендована к поступлению в Сид советом Наставников Баламб-Гардена, а это говорит о многом. Будучи ребенком в душе, она не питает к Скволлу никаких отношений, кроме дружеских.



Имя: **Квистис Треш** (Quistis Tere)  
 Возраст: **18 лет**  
 Рост: **5'6 фута (167 см)**  
 Оружие: **цепной кнут**

Будучи обладателем экстраординарных талантов в области военного искусства, Квистис поступила в Баламб-Гарден в возрасте 10 лет и уже в 15 стала полноправным членом Сида. Однако вскоре вернулась в Гарден, но уже в качестве наставника-тренера.



Имя: **Идэа** (Edea)  
 Возраст: **неизвестен**  
 Рост: **неизвестен**  
 Оружие: **неизвестно**

Наряду с официальной стороной магии в мире FF8 есть еще и нейтральная магия, грубо называемая «черной». Ею владеет всегда одна женщина в мире, именуемая «ведьмой» (witch). И когда ее срок



жизни приходит к концу, она выбирает одну наследницу и передает ей все знания. В поколение Скволла и его друзей ведьмой является Идэа, красивая женщина с грустными глазами. **Комментарий:** На данный момент Идэа позиционируется как главный враг во всей игре. И судя по всему, это будет правдой. Также известно, что она как-то связана с Риной и Сейфером...




 theme HOSPITAL™
 


Скажите, вам нравится болеть? Мне — нет. Конечно, во всем есть свои плюсы: сидишь целыми днями дома, школу сачкуешь, варенье банками лопаешь... Но, как подумаю о бесконечных таблетках, микстурах, измерениях температуры и шерстяных носках, сразу немного не по себе становится. Бррр! Что ни говори, а геймер — человек здоровый, можно даже сказать спортивный, болеть ему никак нельзя. Но, если все же случается какая простуда или самая натуральная ангина, то есть у меня отличное лекарство — игра **Theme Hospital!**

#### Руководство по построению больницы

Итак, все приготовления выполнены: диск — в приставке, джойстик — в руках, на экране брифинг очередной миссии, читатели развесили уши в ожидании советов бывалого главврача... Начнем.

Для организации действительно эффективного лечения требуется обладать двумя важными качествами: пространственным мышлением и любовью к людям. Пространственное мышление помогает строить больницу грамотно с архитектурно-дизайнерской точки зрения. Согласитесь, вряд ли кому-нибудь понравится, если единственный коридор, ведущий в операционную, будет закрыт неумело поставленной лавкой или красивым, но бесполезным в данном случае цветком. В принципе, каких-либо определенных правил по размещению палат и комнат нет, просто вспомните свою районную поликлинику и постарайтесь сделать не хуже.

Другое дело — любовь к ближним и дальним своим. Заботиться о пациентах — ваша наиглавнейшая задача. Стремление обеспечить больным комфортабельные условия должно быть возведено чуть ли не в ранг самоцели. Капризные посетители не хотят думать о том, что туалета нет, скажем, из-за отсутствия денег, и, извиняюсь, гадят

прямо на пол. Туалет быть должен, тем более, если вы увлекаетесь покупкой автоматов с газировкой. Также не забывайте о лавках. Сидячий пациент гораздо лучше и может ждать очереди не в пример дольше стоящих индивидуумов. Далее, запомните правило: народ может толпиться исключительно у кабинета терапевта (GP's Office). Любые другие сборища ненормальны и указывают на некую конфликтную ситуацию, с которой необходимо разобраться немедленно. Само собой, надо следить за чистотой, свежим воздухом и отоплением (купите штуки три-четыре батареи (radiator) и включите их на максимум). На этом вступление заканчивается. Философские размышления откладываем в сторону и приступаем к практике.

Мы видим пустое здание, которое необходимо превратить в прибыльное медицинское предприятие. Первым делом покупаем регистратуру (Reception) и ставим туда тетку. Теперь самое главное — кабинет терапевта (GP's Office). Располагать его следует недалеко от регистратуры, причем лучше купить сразу два кабинета: терапевт — мужик популярный у народа и обслужить всех в одиночку просто не в состоянии. Да, чуть не забыл — у этих кабинетов должно быть больше лавок, чем где бы то ни было: я уже говорил, к чему приводит скопление людей. Шаг следующий — покупка второстепенных диагностических кабинетов — General Diagnosis и Cardiogram. Ставим туда врачей, а также нанимаем штуки, простите, человека три-четыре уборщиков, так как примерно в это время больница открывает свои двери, и посетители начинают активно сорить. Идем дальше. В этом же, главном, здании обязательно должно остаться место для туалета, аптеки (Pharmacy) и комнаты отдыха





персонала (Staff Room, вещь жизненно необходимая; позаботьтесь о просторности комнаты, поставьте там пару диванов, бильярдный стол и, конечно же, несколько аркадных автоматов с видеоиграми).

Пришло время начинать застройку следующего здания (если свободных больше нет, заходим в опцию Town Screen и таковые приобретаем). В самом дальнем и тихом углу ставим кабинет психиатра, куда тут же нанимаем специалиста. (Небольшое отступление. Весь персонал делит-



зеницу ока — обеспечивать приятный отдых и не жалеть денег на зарплату (очень часто, особенно хирурги, начинают требовать немислимые деньги — до 1000 долларов в месяц, так вы не стесняйтесь, платите, потом им еще и спасибо скажете). Как это ни странно, но специалисты совершенно не брезгуют обычной, непрофильной работой — пойти, например, кому-нибудь язык подрезать или элементарный рентген (x-ray) сделать. Из всего сказанного следует вывод: специалист в два раза ценней простого доктора.

Послав всех психов к психиатру, приступаем к возведению лечебного комплекса, куда войдут кабинеты из разделов Clinics и Treatment. Поначалу будут доступны лишь несколько из них, вроде комнаты по уменьшению голов (Inflation) и подрезанию языков (Slack Tongue), но по мере освоения передовых технологий (для этого не забудьте построить исследовательский центр (Research Department) и нанять туда пару-тройку башковитых специалистов) вы овладеете такими дорогостоящими конструкциями, как антирадиоактивный душ (Decontamination). И еще. Если есть лишние деньги (а их, почему-то, никогда ни у кого нет), можно организовать систему повышения квалификации медперсонала. Для этого необходимо занять Training Room, пригласить туда консультанта и посадить еще не дипломированного врача учиться. Через годик-полтора получите готового специалиста.

Такие вот премудрости следует знать каждому начинающему игроку в Theme Hospital. Игра эта не шибко сложная, но, согласитесь, гораздо приятнее сразу начать играть, зная и умеючи, нежели пялиться на экран вылезавшими из орбит глазами и лихорадочно штудировать Tutorial. Все-таки, лучше один раз прочитать в «Великом Драконе», чем тридцать — где-нибудь еще.

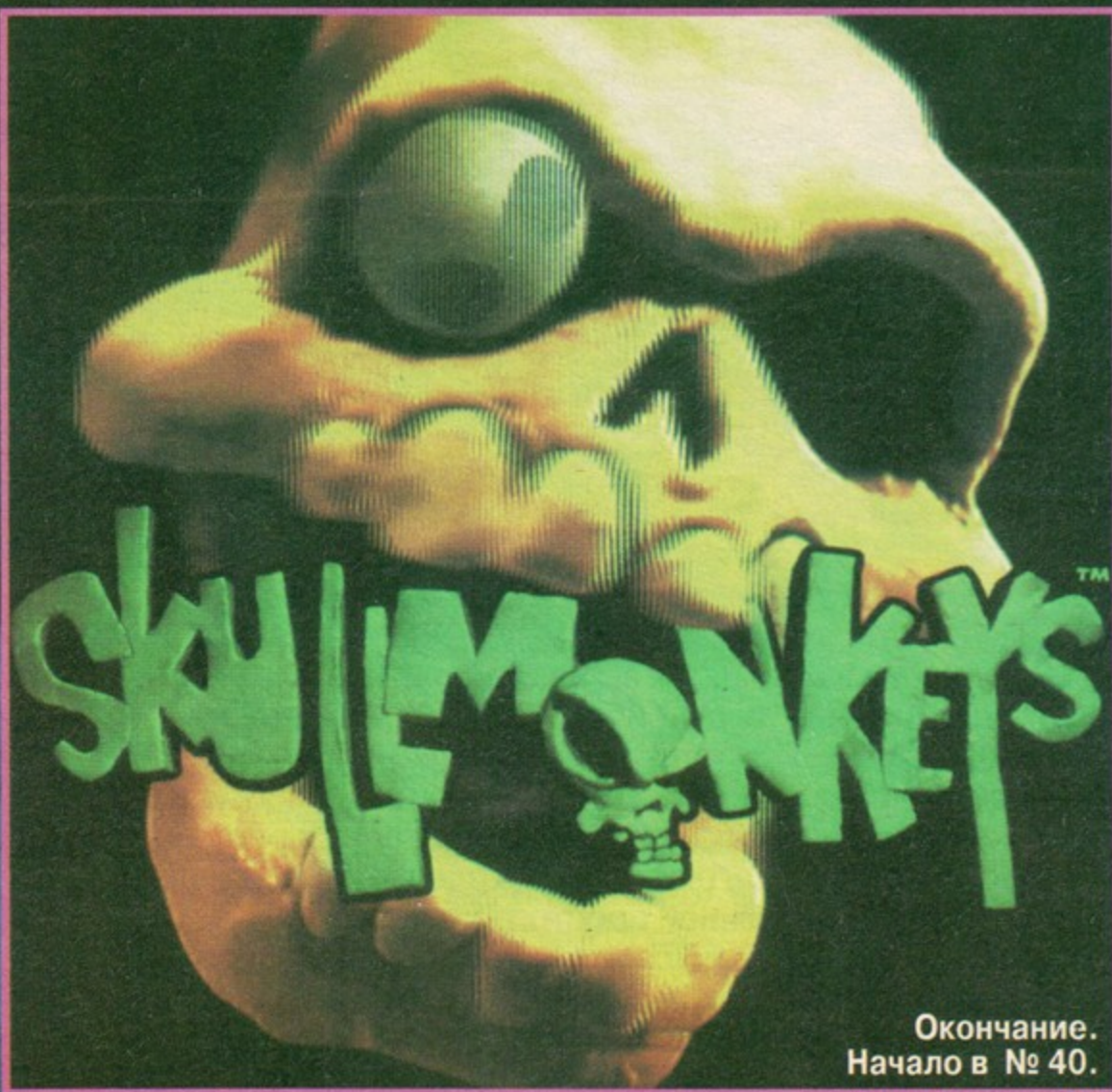
Ну вот, собственно, и все. Счастья вам, удачи и будьте здоровы!

**Человек в белом  
РОКЕРИЩЕ**



ся на четыре категории: врачи, медсестры, уборщики и тетки для регистратуры. Врачи, в свою очередь, бывают обычные (недипломированные) и специалисты. Типов специалистов тоже несколько: хирурги (surgeon), исследователи (researcher), психиатры (psychiatrist) и консультанты (consultant). Хорошие специалисты на дороге не валяются (разве что после празднования Дня медика), поэтому беречь их надо как





Окончание.  
Начало в № 40.



## ВЫМЕРШИЙ САД (DEATH YNT GARDEN)

Приземлившись на лужайку после неудачного падения с небес, хромяя на обе ноги, Клаймен нос к носу сталкивается с двумя мобилизованными скаллманками, обкатывающими на боевом джипе свои владения. Ба! Грех тут не прихлопнуть безоружного неверхуда. Однако

вскоре, оставив тщетные попытки накормить его свинцом, старший из скаллманков бросается с ножницами в рукопашную и, гоняясь за юрким Клайменом, нечаянно умерщвляет какого-то голодного бормоглота. А потом также по ошибке получает пулю от меткого снайпера, сидящего в джипе. Который, ведя прицельный огонь по неугомонному Клаймену, разносит к ядерной фене свой драндулет со всем содержимым. А как же наш шалопай? Ну, конечно, он лишь удивленно похлопал глазами, и, как ни в чем ни бывало, отправился в сад.



В сад, все в сад! Слушать комические куплеты, исполняемые жужжащими янтами. Весь огород кишмя кишит дрозфильными насекомыми, некоторые из которых бегают по травке, остальное большинство болтается в воздухе, распространяя вокруг ароматы любви. Раздобыв среди нитратных дебрей вечнозеленого огорода какую-то маленькую, не внушающую доверия птаху, ценник которой уверяет в ее немалых пара-



## ЯНТОВЫ СОРНЯКИ (YNT WEEDS)

Выбравшегося на свет Клаймена ожидает неудача: небо заслонило что-то большое — то ли Картофельная Туча, то ли Тучная Картофелина, и над рудниками сгустилась картофельная тьма. Что это за явление — неизвестно, но смотрится внушительно. В грозовом небе суетятся стаи янтов, выписывая в озоновом воздухе какие-то непонятные кривые.

На площадках топчутся, ища прикрытие, суетливые самцы — все говорит о том, что скоро начнется дождь. И ведь, правда, яко полило-то! Так и простудиться, знаете ли, не долго.

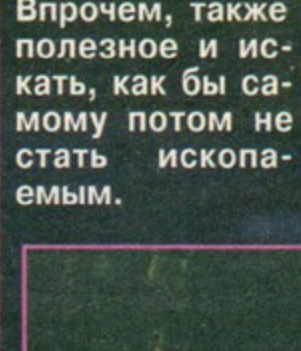


шютных способностях, Клаймен присоединяется ко всеобщему порханию. Все летательные янты облачены ногонепробиваемыми панцирями, потому рулить птичкой надо грамотно и глядеть в оба, чтоб ее не сожрали. Это вам, понимаешь, не майских жуков ловить.



## ЯНТОВА ШАХТА (YNT MINES)

Теперь Клая одолевает гранитная лихорадка, и захватив кирку, он погружается в штольню. В подземелье слоняются от безделья местные насекомусы, о которых все давно забыли, а одичавшие рудокопы, почесываясь, бродят среди заброшенной шахты и бросаются на все пластилиновое. Ничего полезного и ископаемого отсюда вынести не удастся, все лифты поломаны и циклически крутятся на одном месте.



Впрочем, также бессмысленно это полезное и искать, как бы самому потом не стать ископаемым.

## ЯНТОВЫ ЯЙЦА (YNT EGGS)

После принятия картофельной ванны, пообмокший и голодный Клаймен опять попадает в просак. Его внимание привлекает соблазнительно торчащий из стены шевелящийся бутерброд, который неожиданно исчезает в узком отверстии, среагировав на движение

Клайменовой руки. Потянувшись за едой, он целиком погружает в нору свою левую конечность, которая немедленно подвергается токарной обработке челюстями притаившегося по ту сторону янта. Все, что вытаскивает обратно испуганный Клаймен — это голый скелет своей некогда пластилиновой руки. Однако, оценив ее внешний вид, остается доволен новым имиджем.



Сквозь густой туман Клаймен обнаруживает себя в каком-то янтовом болоте, где всю флору составля-

ют мясистые стебли, протянувшиеся

сверху вниз по всей территории водоема, а фауну давно поели хищные самочки, в изобилии порхающие среди кореньев. Потому единственным представителем животного мира остался сам Клаймен. Пока и его не занесли в Красную книгу, придется, схватившись за стволы растений покрепче обеими ручонками, и не смотря вниз, но оглядываясь

вокруг, ползти, ползти и ползти... И, заметьте — ни одного скаллманка!



## ЯНТ-ОТШЕЛЬНИК (GLENN YNTIS)

У, какой большой! А какие клешни! Такими запросто можно порезать Клаймена на колбаску, чем Янтис и собирается заняться. Любопытный Клаймен, в свою очередь, давно уже облюбывал местечко в проржавелой каталке танкового типа, прекрасно сохранившей свои

артиллерийские качества. Голова — настолько слаборазвитое место насекому, что он стесняется показывать ее наружу и скромно прячет за непробиваемыми клешнями. Однако после щекотания свинцом его пяток, зверюга раскидывает в стороны конечности и в истерике прыгает на месте, выставляя тем



самым свою атрофированную головешку под ураганный огонь Клайменовской пушки. Сотрясенный мозг включает инстинкты, и насекомое приступает к охоте. Правда, янт чуток близорукий и, прежде чем с лязгом метнуть свою огромную клешню во врага, метит зону поражения менее сильной конечностью. Главное — не оказаться в месте действия его секатора, после нескольких смертельных выпадов он опять перейдет к глухой обороне. Вскоре от исполина остаются одни тапки, которые уже ни на что не реагируют, и Клаймен жив-здоров выкатывается из зарослей трифидов навстречу солнцу.



## СВЯТЫЕ ЛИКИ (MONK RUSHMORE)

Хотелось вам того или нет, но телепортатор снова выплевывает нас в заоблачные высоты. Кругом сплошная синева неба, и кроме как облакопрыганьем, заняться здесь нечем. Правда, глядеть надо в оба, чтобы облакопрыганье не перешло в воздухопаданье: белокры-

лые барашки хоть и прибиты к небу, сами по себе маленькие и очень неудобные. По дороге с облаками снуют туда-сюда усовершенствованные скаллманки, оснащенные пропеллерами с ручным приводом, «манколеты», значит. На них так вот просто сверху не запрыгнешь — лопастями разрубят! Зато от многочисленных прыжков по порхающим с лопаточками в



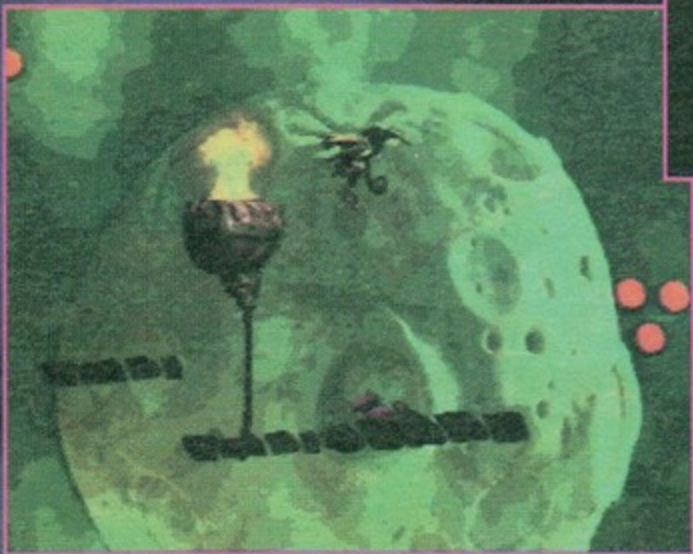
руках шимпанзе можно залпом выйти в открытый космос. Если вы знаете, что такое скала четырех президентов, то представьте себе, что у скаллманков есть такая же. От постоянных ногосотрясений из облаков вскоре заморосил дождик. Сыро, конечно, но какая после этого открывается небесная красотища! Стихами прямо-таки хочется говорить. «Кааг йааркоо зведит бозле буури зоолдцееээ!!!» Жаль, что страну Неверхуд отсюда не видно.



## ГОЛОВОПЛАН (SOAR HEAD)

Ну что, прыгун, свалился-таки? Икар, понимаешь... Эх, Клаймен, падать теперь тебе на дно самого глубокого ущелья, набитого всякой обезьяньей нечистью. К тому же в процессе падения он уменьшается до размеров блохи, что плохо, но по пути хватает старую добрую

птичку-парашют, что хорошо. В горной расщелине наступили сумерки, лишь огромный одинокий объект на небе, похожий на Луну, освещает путь. В лучах неопознанного светила идет церемониальный обряд погружения в сон, правда непонятно кого. Зажженные факелы источают вонючие благовония, и одурманенные запахом скаллманки водят по деревянным настилам хороводы и улюлюкают песни. Весь этот кошмар будет долго проноситься перед глазами опускающегося вниз Клаймена, парящего «на крыльях ночи». Что там Лысая гора! Главное, варежкой по сторонам не хлопать, а то легко можно принести свой зад в жертву Священной Картофелине.



мгновенно перебрался с руки в раскрытую впадину глазного отверстия. Оторопевший скаллманок скорчил от боли лицо и попытался выбить грызуна из черепной коробки. Потом он еще долго скакал и корчился в муках, потешая спрятавшегося неподалеку Клаймена, пока, обесилев от пыток, не умер. Выползший вскоре из мертвого черепа хомяк беззвучно подытожил: «Туп как пробка».



## УЗНИКИ ЗАМКА МУЭРТОС (CASTLE DE LOS MUERTOS)

Итак, Клаймен ни с того ни с сего попадает в инквизиторские погреба планеты Иджнак, сохранившиеся еще со времен Бутербродных походов. Остроконечные башни, светильники, длинная кирпичная стена — все осталось нетронутым, даже томящиеся в пыльных комнатенках стражи беспрестанно протыкают пиками потолок над головой, рассчитывая насадить на



острие убежавшего по стене узника. На самом деле все заключенные давно сгинули, и их души, объятые пламенем, временами изрыгиваются из адских котлов подземелья. Так что роль сбежавшего узника, как и все прилагающиеся последствия, падают на ваши хрупкие плечи. А тут еще Клаймен натывается на хитросплетение подвесных рельсовых дорог, построенных пленниками за долгие годы сидения в башне, по которым им так и не было суждено выбраться на волю. Однако монорельс все еще действует, потому, не преминув им воспользоваться, воплотим в историю неисполненный подвиг безвестных «зэков».



## ЧЕРЕПКИ (SHARDS)

Яма, в которую упал Клаймен, оказывается не такой уж и мрачной, как ее воспевали обкурившиеся макаки. Воздух, сочащийся из расщелин в окаменевшей породе, заливает пещеру мягким голубоватым светом. Пещера является обиталищем двух воинствующих сторон: скаллманков и хомяков. Хитрые обезьяны огородили себя от толстощёкой напасти острыми колючками, и грызуны, свернувшись клубочками, тихо дремлют, отгороженные, в свою очередь, от черепоголового любопытства. До тех пор, пока Клаймен не потревожил их летаргический сон, и взбешенные хомяки будут пихать себе за щеки всех подряд, кого встретят на пути. Очень забавно выглядит шуба на Клаймене из нескольких хомяков одновременно. Только бы не растерять весь выводок, неудачно наткнувшись мягким местом на забор из штырей.



Ну, так и есть, один убежал. И случилось ему быть подобранным на свою обезьянью голову каким-то добродушным и ласковым скаллманком. Сюсюкая и агукая с пушистым комочком, ползающим по широким ладоням, он наклонил свою голову непростительно близко к хомяку и жестоко за это поплатился. Все произошло в одну секунду — хомяк



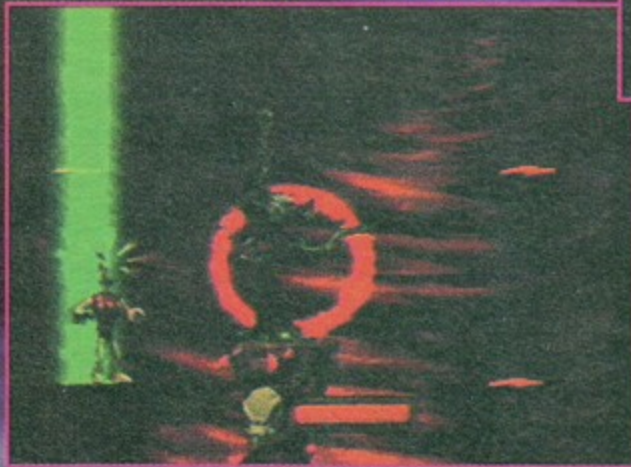
острие убежавшего по стене узника. На самом деле все заключенные давно сгинули, и их души, объятые пламенем, временами изрыгиваются из адских котлов подземелья. Так что роль сбежавшего узника, как и все прилагающиеся последствия, падают на ваши хрупкие плечи. А тут еще Клаймен натывается на хитросплетение подвесных рельсовых дорог, построенных пленниками за долгие годы сидения в башне, по которым им так и не было суждено выбраться на волю. Однако монорельс все еще действует, потому, не преминув им воспользоваться, воплотим в историю неисполненный подвиг безвестных «зэков».





## ШАМАН ОБЕЗЬЯН (MONKEY MAGE)

Седыми объятьями нас встречает дворцовый кудесник, сумевший за проведенные в башне века достичь небывалых высот колдовства и хиромантии. Маг только что изучил новое заклинание, и как здорово, что есть на ком его опробовать. Окружив себя непроницаемым ореолом, бабуин накастовал гигантский смерч и вертит кругом малюсенькие платформочки, на одной из которых стоит Клаймен. Бормоча чего-то таинственное, он, вскинув жезл, посылает гигантский заряд энергии и... выбивает из-под ног жертвы островок! Чтобы потом сладострастно наблюдать, как испытуемый падает в Тартарары. Зверь просто какой-то! Но наш неверхуд не дурак, видит, когда надо топтать ученые мозги шарлатана: разразившись очередным столбом электричества, старикан лишает себя защиты, и вот тогда-то наступает время станцевать джигу на его лысой голове. Вскоро колдун теряет посох и, затянутый своим же смерчем, уносится в неизвестность. Даром, понимаешь, преподаватели время свое только тратили...



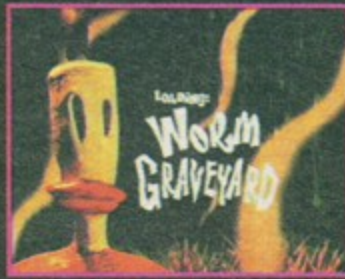
## НЕВООБРАЗИМО БЫСТРЫЕ БЕГА (THE INCREDIBLE DRIVY RUNN)

Историю про всадника без головы вы, наверное, знаете, а вот про коня без морды, возможно, еще нет. Клаймен седлает какое-то странное округлое тело, из которого, кроме четырех ног, ничего более не растет, потому предназначение его становится понятно сразу, как только неверхудовский зад плюхается на гладкую спину коняги. Понеслись! Для удобства Клаймен держится за животное ногами, освободив руки, чтобы попутно хватать всякие полезные вещи, проносящиеся мимо со свистом встречной электрички.

Тарахтя и бурча, на обгон несется эскадрилья скаллманков, бомбардируя торпедами трассу перед копытами слепого иноходца. И, довольные коварной диверсией, улетают вдаль, махая на прощанье гордо реющими шарфика-

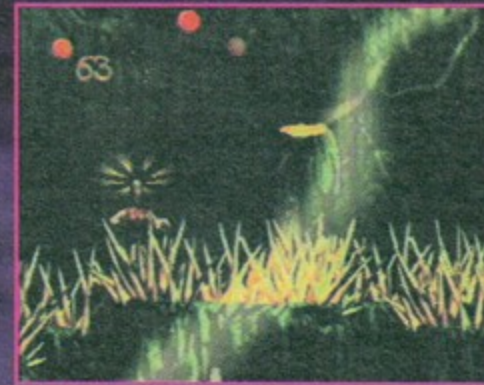


ми. А нашему скакуну все нипочем: скачет и скачет, как будто готовится унести в бесконечность и далее. Но вдруг, вместо того чтобы перепрыгнуть очередной провал, конь резко стопорится и застывает на месте, а наш жокей пулей уносится из седла в точном соответствии законам физики по направлению движения.



## ЧЕРВЬ ЗАМОГИЛЬНЫЙ (WORM GRAVEYARD)

Небольшо шлепнувшись о твердую землю после длительного полета, Клаймен оглядывается вокруг и недовольно морщится: «А как пахнет-то!!! Хорошо, что у меня нет носа!» Верно, запахок не из лучших, ведь теперь Клаймена бросили кормить червей в самую что ни на есть могильную яму, куда самозванец Клагг ски-



дывал неугодных ему работников, прямо на колья и пики, и тела которых теперь покоятся с миром на дне могилы, источая не вполне благопристойное амбре. Однако их первобытные души нисколько не успокоились, пытаются выпрыгнуть из ямы как

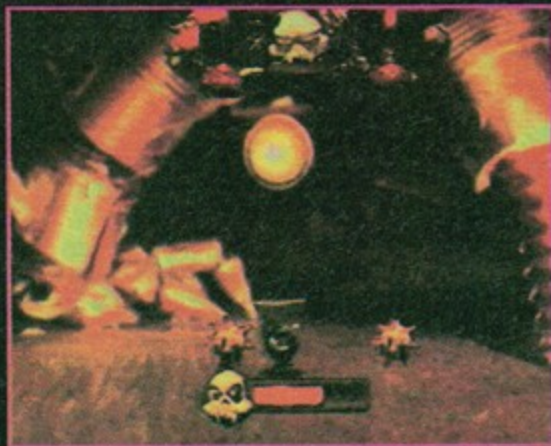
можно выше и окинуть всевидящим взором общий пейзаж обезьяньего морга. Чтобы не последовать их примеру, придется быть юрким и скользким как червяк, может быть даже как Джим. Не забыли еще, зачем вас сюда выслали?



## КЛАГГ (KLOGG)

Огромной тенью, готовясь ко взлету, нависла над нашей беззащитной головой та самая «Машина Зла Номер Девять», которой тиран Клагг страдал, видимо, не одно поколение скаллманков («Восемь уже отлетались», — пояснил Тромбон). Все желающие

прокатиться до Неверхуда уже заняли свои места, нетерпеливо предвкушая увидеть шоу «Сдуй враз Три Тонны Пластилина». На посадку мы, как обычно, опоздали, но наше желание прокатиться в классе «длинноухих» не могло ускользнуть от всепоражающего ока кондуктора Клагга, pilota и стюарда одновременно. Клагг так Клагг, лжеманок нам не помеха. Только голыми руками его не возьмешь — прослышав про Великие Прыгательные Подвиги нашего амиго, он, от греха подальше, упрятал свою макушку на недосыгаемую для прыжков высоту, окутившись в ведре плевательного сооружения непонятной на вид конструкции.



Ма-а-аленький Клаймен, нацепив на себя забытый кем-то тромбон («Это не про меня», — поспешил вставить Вилли), одиноко бежит вниз, уворачиваясь от колючих плодов репья, щедро исторгаемых из недр пылесосной техники умелой рукой старины Клагга. Тут надо бы не проглядеть голый шарик, изредка выплевываемый машиной и хорошенько плюнуть им в ответ, внося в корзину противника зерно сомнения. Однако промахнуться им — пара пустяков, что Клагг незамедлительно подтверждает, разразившись диким смехом. А что нам, ваще, проблема что ли немного потерпеть и заставить сигануть злодея из кабины, чтоб прямиком об землю?! И ВДРЕБЕЗГИ!!!

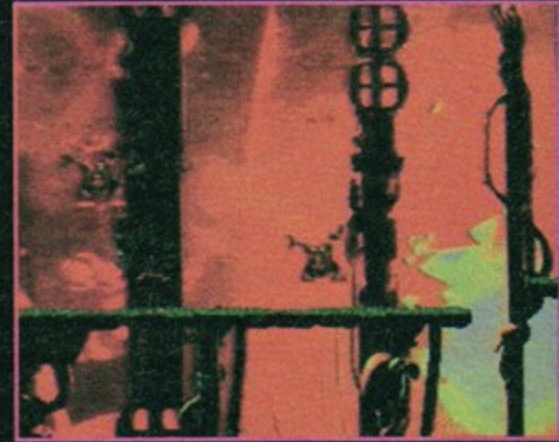
## МАШИНА ЗЛА НОМЕР ДЕВЯТЬ (EVIL ENGINE #9)

Главный злопакостник Клагг повержен замертво (хотя, кто его знает, второй раз ведь уже хороним) и Неверхудия спасена — куда, казалось бы, и этот чугуенный гроб полетит без своего автора. Ан нет, почуяв под собой пластилиновую плоть, махина, зло лязгнув пастью, сдвинулась с места и поползла на разгон. Даже якорь, выкорчеванный из почвы, на котором она стояла в дрейфе, не смог остановить многотонную глыбину, и Машина, оторвавшись от поверхности, ушла в пространство по направлению Клайменовского дома (Кулибин отдыхает). Кое-как уцепившись за болтающийся якорь, Клаймен вскарабкивается на борт злосеятельного агрегата. Да, «Машина Зла #9» — штука коварная, собирали-то ее скаллманки, народ ленивый, допотопный. Даже нормальную дорожку выстроить не смогли: чуть не рассчитал прыжок и... пишите письма! А какое издевательство, эти телепатические ступеньки!!! Только заказал себе одну, вторая уже исчезла, и вот ты, криком разрывая безвоздушное пространство, покидаешь корабль. Немудрено, что остальные члены



экипажа, не успев обжиться в окружающей обстановке, давно барахтаются в черноте космоса, оставив в хозяйстве одних роботов. А какие звуки-то слышны мелодичные: скрип, скрежет, гудение трансформаторов, как на арбузосборочном конвейере. Уши в трубочку заворачиваются!!! Если и есть во Вселенной настоящее ЗЛО, то это не иначе, как наша Девятая Машина. А страна Неверхуд-то все ближе и ближе! Сейчас тяжелая громадина вмажется в планету и, ой, что будет! Пластилиновые аборигены, увидев приближающийся астероид, присохли в ужасе на месте, в ожидании неизбежного конца света. Но Клаймен, находящийся внутри, сможет ли он в одиночку остановить Машину Зла и спасти свой мирок от печально известной участи динозавров? остано-

вить — конечно же нет, но что если попробовать испытанное средство во всех катаклизмах — корнеплод Священного Клубня. Достав из-за пазухи картофелину, он не находит ничего более разумного, как затолкать клубень в выхлопную трубу дьявольского механизма. Разом вышедшие из строя двигатели оглушительным взрывом искажают траекторию полета машины, и, объята пламенем моторов, она с гулом пронесется мимо пластилиновой страны и скрывается в клубах дыма. Ура! Неверхудия спасена!



А как же наш герой? А Клаймен уже давно покинул адскую игрушку Клагга, но все еще летит куда-то вниз, щелкая по пути уникальные кадры, которые потом украсят Коридор Записей и войдут в летопись страны Неверхуд как очередной и неповторимый случай из жизни пластилинового человечка, известного истории как Клаймен.

Повествование закончилось. Вилли Тромбон вскочил и, похлопав себя по животу, категорично заявил, что им пора возвращаться обратно к себе, поскольку питаться здесь совершенно нечем. Я, глупо улыбаясь, попрощался с ними, все еще находясь под впечатлением от рассказанной истории. И, когда они уже выходили из пещеры, я, начав потихоньку приходить в себя, поспешил спросить: «А Клаймен-то в Неверхуд призе-



мился?» На что Вилли, обернувшись, многозначительно ответил: «А вот это — уже другая история...»

## Нави Кичто

Спешал сэнкс за пластилинчик то «G-Funk the Rapper Hip-Hop FOREVER», а также Никонову Диме.





# Tales of Destiny

«You can control your life, but no one can control his Destiny»

«Stratovarius»



Трудно сказать почему, но с достижением новых высот качества трехмерного мира в видеоиграх все поклонники ролевых игр медленно, но неуклонно разделяются на два лагеря — поклонников новых технологий и приверженцев старой 16-битной системы («SNES style»).

Ярчайшим примером может служить появившийся недавно англоязычный вариант «Tales of Destiny» от всем известной фирмы «Namco». Мнения и в прессе, и среди фанатов разделились диаметрально — от «зачем нужно такое \*цензура\* во времена «Xenogears»(?) до «ToD — ваша единственная отдушина в мире кривых пикселей». А в чем же правда? Вот это мы и постараемся сейчас выяснить. Но сначала, по хорошей традиции — сюжет...

игр типа FF8 или «Xenogears»... Зато какие заставки! Начальный anime-ролик по динамизму и качеству (жаль, музыка немного не соответствует происходящему) легко оставляет позади все, что было сделано до этого (заставку в «Wild Arms», например), и настраивает на очень хорошее отношение к дальнейшему.

А вот графика собственно игры поначалу очень расстраивает. Все кажется очень маленьким, блеклым, пустым и некрасивым. Но потом, получше поняв атмосферу и повнимательнее присмотревшись к деталям, начинаешь понимать, что графика в ToD и должна быть такой. А насчет качества... Черт побери, где

еще в 2D RPG вы видели НАСТОЯЩИЕ ЗЕРКАЛА с отражением?! Лично для меня это было таким же откровением, как в свое время легендарное туалетное зеркало в Duke Nukem 3D... А РЕАЛЬНО ИЗМЕНЯЮЩИЕСЯ в зависимости от положения источника света ТЕНИ?? Вот и я не видел... Ну а всем алчущим чего-то еще круче советую отдыхать в строго отведенных для этого местах. Например, в «Xenogears». В кучах ба-а-аальших и жирных пикселей...

Единственное, что серьезно мешает игровому процессу — это глобальная карта. Она ужасна. Без преувеличения. Страшного вида города, сделанные из классических детсадовских наборов «Собери концлагерь», отвратительный 3D-движок, и что главное — все ваши брожения по карте будут очень мучительны, так как из-за рывкового передвижения понять, где вы оказались, будет довольно трудно... Звук. Он есть. Ну не может его не быть!!! Причем если вы (как и я) предпочитаете играть под записи плеера/музыкального центра, то советую периодически все-таки включать игровой звук, так как многие головоломки в ToD основаны на звуковых эффектах.

Все «Истории о предназначении» начинаются с того, что молодой 19-летний паренек Стэн Айлерон (Stan Aileron) решает вырваться из тесного мирка родной деревни Линза и пробирается на летающий корабль Драконис. Однако там его отлавливает охрана, и после хороших пинков Стэн отправляется мыть палубу под присмотром одного из офицеров. Но тут на корабль нападает толпа летающих монстров, и пока они с увлечением вырезают команду Дракониса, Айлерон находит в трюме таинственный закованный цепями меч. И испуганному кровожадными монстрами Стэну еще невдомек, что его новое оружие ни что иное, как Свордиан — древний говорящий меч, и зовут его «Димлос» («Dymlos»). И уж, конечно, тогда Стэн и подумать не мог о том, что этот меч в корне изменит его судьбу, превратив его из обычного сельского жителя с большими амбициями в новую Надежду Мира...

Вот такая завязка. На первый взгляд может показаться слишком тривиально, но, поверьте, на самом деле сюжет ToD гораздо глубже, чем это кажется в первую пару часов, а сценарные повороты способны удивить даже самых взыскательных поклонников RPG. Так что насчет увлекательности повествования не беспокойтесь, играть вам будет еще как интересно.

Говорить же о технической стороне игры не так приятно, поскольку тут понемногу начинаешь понимать все претензии любителей сверхдорогих

еще в 2D RPG вы видели НАСТОЯЩИЕ ЗЕРКАЛА с отражением?! Лично для меня это было таким же откровением, как в свое время легендарное туалетное зеркало в Duke Nukem 3D... А РЕАЛЬНО ИЗМЕНЯЮЩИЕСЯ в зависимости от положения источника света ТЕНИ?? Вот и я не видел... Ну а всем алчущим чего-то еще круче советую отдыхать в строго отведенных для этого местах. Например, в «Xenogears». В кучах ба-а-аальших и жирных пикселей...

Единственное, что серьезно мешает игровому процессу — это глобальная карта. Она ужасна. Без преувеличения. Страшного вида города, сделанные из классических детсадовских наборов «Собери концлагерь», отвратительный 3D-движок, и что главное — все ваши брожения по карте будут очень мучительны, так как из-за рывкового передвижения понять, где вы оказались, будет довольно трудно... Звук. Он есть. Ну не может его не быть!!! Причем если вы (как и я) предпочитаете играть под записи плеера/музыкального центра, то советую периодически все-таки включать игровой звук, так как многие головоломки в ToD основаны на звуковых эффектах.



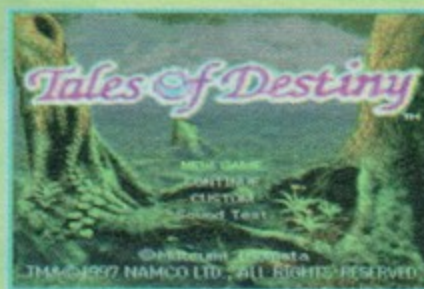


**Примечание.** На момент сдачи этого текста я был на стадии прохождения последнего босса в игре. И хотя я надеюсь донести до вашего внимания полное решение этой игры со всеми секретами (а их, поверьте, немало!) в самое ближайшее время, на всякий случай приведу список кодов к самому сложному моменту в игре, заводу «Гелиос»:

**GIFT** — дает вам «Laser Sword»,  
**HUGO, OGRE** — коды-фальшивки с приколами,  
**FATE** — открывает дверь.

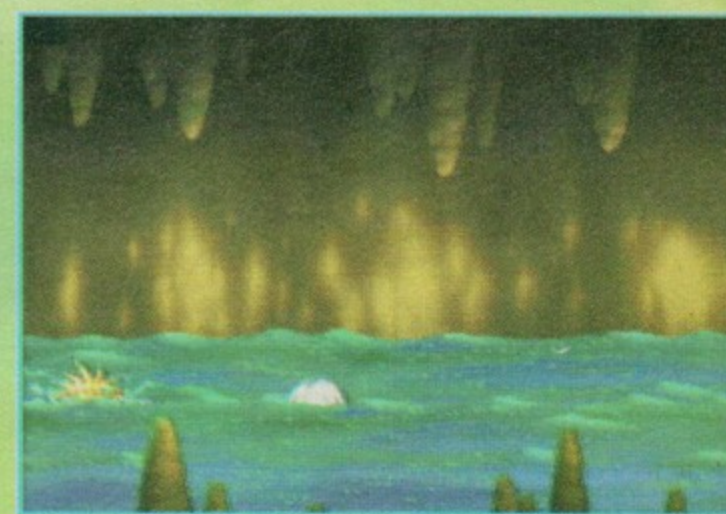
Также многим индивидуумам может понравиться музыка. Что самое удивительное, она почти не мешает! Если долго копаться в «Sound Test»-е (а он гордо вынесен в начальное меню игры), то удастся найти пару приятных мелодий. Т.е. если гнусные соседи разбили топором муз.центр (вариант — родители выкинули плеер), игровую музыку можно даже послушать. Но недолго. До приобретения нового муз.центра.

Но больше всего меня порадовал в звуковом оформлении так называемый voice-acting (озвучка, выражаясь незнакомым А.Куперу языком). Увы, несмотря на все заверения «Namco», японскую речь было решено оставить. С одной стороны, это конечно приятно, т.к. сверхизвестные актеры (см. приложение) сработали просто гениально, но все-таки английская речь пока для меня понятней... Однако огромное количество реплик в бою очень радует и часто являлось единственной преградой между мной и заветной кнопкой «sound /off» на телевизоре.



диан является носителем определенной стихии — Вода, Огонь и т.д.). Самое интересное нововве-

дения в ToD — еда. Объясняю — у вас есть различные емкости для пищевых продуктов (от крошечной сумочки до необъятного рюкзака), и если положить найденную еду в эту емкость, то за каждый шаг по местности вам будут набавлять некоторое количество хит-пойнтов (в зависимости от типа провизии). Кто тут за колбасой последний?! Еще из маленьких, но приятных мелочей в ToD можно отметить восстановление TP (Tech Points, аналог MP) на 4 процента после каждого боя и исчезновение сундуков с добром после их опустошения. С одной стороны, это хорошо — не мешают проходу, а с другой — нет уже того



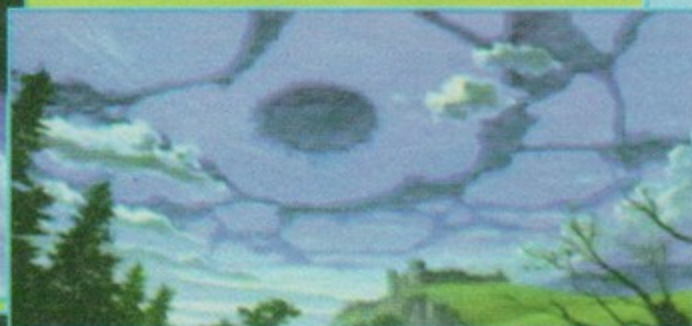
По своей идее «Tales of Destiny» — старорежимная RPG типа «Wild Arms», «Suikoden», «Sa\*Ga Frontier». У вас есть команда из шести человек максимум (из них только четыре могут принимать участие в бою), у которых есть полный набор стандартных характеристик. У некоторых личностей из вашей тусовки есть Свордианы, и эти счастливики могут кастовать магию (каждый Свор-



прежнего чувства «полного удовлетворения» при прохождении мимо пустых ящиков...

Но самое оригинальное отличие ToD от других игр того же жанра — система ведения боев. Самих боев в игре ОЧЕНЬ много (бывалые фанаты RPG с болью вспомнили «Beyond The Beyond...»), но поверьте, это не раздражает.

Видов «попадания» в схватку (battle engagement) два.



namco  
Tales of Destiny

## Список актеров, приживавших участие в озвучке «Tales of Destiny»

**Сэки Томокадзу** — Стэн Айлерон

Ранее озвучивал: Ван Фарлен в «Tenkuu No Escafloigne», Чичири в «Fushigi Yuugi», Камуи Широ в «X», Судзухара Тоуджи в «Evangelion», Ейджи в «Toh Shin Den» OVA, Бёрн Гриффит в «Psychic Force» OVA). Кроме этого Томокадзу-сан озвучивал Бартоломея Фатиму в «Xenogears» от «Square», и еще он до сих пор выступает в сэйю-группе «Weiss».

**Юка Имай** — Рутти Атрэа

Ранее озвучивала: Мамийя Хотару в «Saber Marionette J», Скарлетт Охара в «Wedding Peach», Тошио в «Burn-Up Express», Янадзэ Каори в «Variable Geo».

**Иноу Кикую** — Филия Феллис

Ранее озвучивала: Беллданди в «Aa Megumi-Sama» («Ah, My Goddess!»), Касуми Тэндо в «Ranma 1/2», Уранус в «Toh Shin Den» OVA.

Кроме этого Кикую принимала участие во многих сэйю-группах, типа «DoCo», «GFC», «Angels».

**Хикару Мидорикава** — Леон Магус

Ранее озвучивал: Рукава Кайдэ в «Slam Dunk», Рэйл Катарн в «Lost Universe», Томохомэ в «Fushigi Yuugi», Зельгадис в «Slayers».

Вместе с Томокадзу и Кикую Хикару-сан принимал участие в сверхпопулярной поп-группе «E.M.U.»

**Шо Хайами** — Гарр Кельвин

Ранее озвучивал: Максимилиан в «Macross», Акира Фудо в «Devilman», Райшин в «Ushio To Toro», Скримиру в «Shurato».

**Аmano Юири** — Мэри Аргент

Ранее озвучивала: Накамура Асако в «Ushio To Toro», Кийонэ в «Tenchi Muyo», Альсион в «Magic Knight Rayearth», Карума в «Zenki».

Кроме этого Юири озвучивала Судо Хифуми для «Sou Kai Gi» от «Square».

**Наоко Ватанабэ** — Челси Торн

Ранее озвучивала: Суймэй в «Yuugen Kaisha», Мику в «Wingman», Михо в «Saint Seiya».

**Коичи Ямадэра** — Карил Шидэн

Ранее озвучивал: Риога Хибики в «Ranma 1/2», Сората Арисугава в «X», Забельзарок в «Vampire Hunter» («Series»).

Коичи-сан также озвучивал Габу Канаме в «Sou Kai Gi» от «Square».

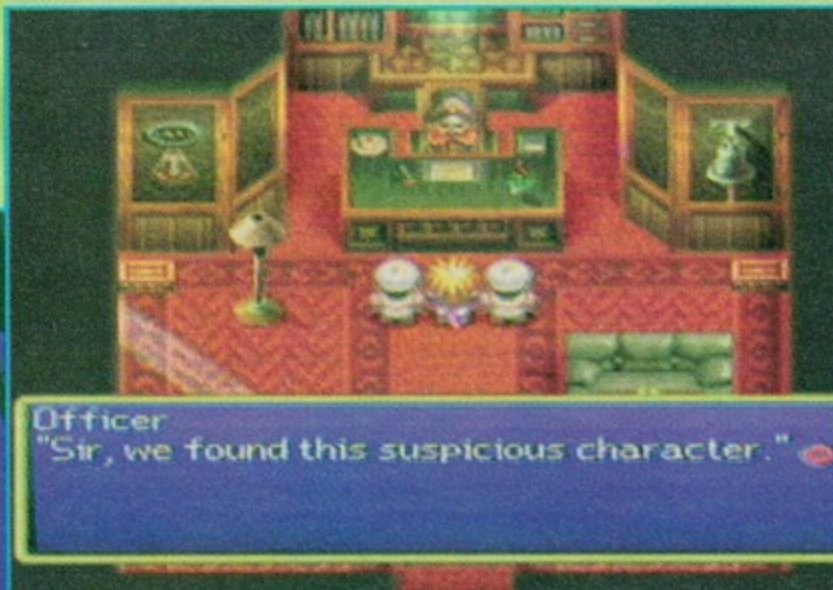
**Генда Тэсшо** — Хан

Ранее озвучивал: Гайл в «Street Fighter II V», Такаджи в «Oss! Karate-bu!», Тэрри Сандерс-младший в «Gundam 08 MS Team», Гемон в «Gundam ZZ».

В некоторых местах (например — глобальной карте) количество врагов бесконечно, а в других (в основном — башнях и подземельях) число врагов ограничено, т.е. можно сначала всех отпихнуть, а потом уж ходить и заниматься делами. Сам бой, по большей части, происходит по такой схеме — на экране с видом «сбоку» появляются в разных позициях ваша компания и тусовка монстров. По команде партии сближаются, и начинается то, что в умных изданиях называется «архаический способ ведения войны». Т.е. — полный ХАОС! Все рубятся, грызут друг другу глотки, справа налево и обратно летают тучами файерболлы и стрелы, раздаются дикие крики и боевые кличи. Управляется это все дело аркадным способом

(«круг» — удар мечом и т.д.), и сделано на удивление качественно и увлекательно. Но вернемся к нашему главному вопросу сегодня — есть ли какая-либо ценность в «Tales of Destiny»? Конечно, есть. Даже несмотря на откровенно архаичную графику и довольно стандартный сюжет ToD затягивает вас с первых минут игры. Поверьте, ни одной игре, кроме «Tales», за последние полгода не удалось засадить вашего покорного слугу на три бессонных ночи за PlayStation. И хотя звание «лучшей RPG 1998» все равно (и по праву) уходит к «Xenogears», «Tales of Destiny», похоже, займет второе место.

**Lord Hanta**



## DUKE NUKEM 3D или «ЗА ЧТО Я НЕ ВЗЛЮБИЛ «QUAKE»

«Человек рождается чтобы умереть,  
а жизнь состоит в бесконечном  
откладывании неизбежного».

Сначала был «DOOM». Великий и могучий. Новый жанр, рожденный Wolfenstein'ом, был прочно установлен на мускулистые (и, наверное, жутко волосатые) ноги космического пехотинца и громко заявил о себе, ознаменовав новую эру в сфере видеоигр, эру 3D-action (или «3D-shooter'ов», кому как нравится). Счастливые обладатели мощных 386-х процессоров (как давно это было...) молодую компанию «id Software» просто на руках носили — ведь жуткий DOOM, помимо потрясающей играбельности в режиме «single player», предлагал фанатам еще и невиданную тогда «Deathmatch mode». Сколько народу билось в сетевых баталиях под лозунгом: «Берегись, отъявленный друг!!!» Но успех порождает зависть. А зависть — вообще-то, штука нехорошая и ничего, кроме копирования (клонирования, сдирания



у плохих слов всегда куча синонимов) явить миру не может. И долгие годы DOOM ждал достойного преемника (серию «Heretic-Hexen» я в расчет не беру — это уже не чистый action, а закос под RPG)...

Наше время... Internet стал неотъемлемой частью жизни, id заявила о скором выходе Quake, а Агент Купер пел дифирамбы Комбату... Мир ждал...



Но случилось невероятное — вместо долгожданного «сотрясения» (см. Quake в Большом Англо-русском словаре) просто ниоткуда (точнее из недр «3D Realms») появилась на родных «винтах» сначала «демка», а

затем и полная версия игрушки «Duke Nukem 3D», и юморной блондин с презрительной усмешкой на губах покорила сердца и кошельки игроков...

В свое время я наигрался в «Дюка» на PC и терпеливо ждал (целых полтора года!) его второго выхода, но на этот раз — на моей ненаглядной PSX-овочке.

Свершилось! Маленькая коробочка с надписью «DUKE NUKEM: Total Meltdown» жжет мне руки, а я крадусь к приставке, реально опасаясь пробуждения...



Итак, приступим к раздаче слонов, то есть найдем все «за» и «против» и вынесем вердикт (...а потом, наверное, пойдём к врачу). На нижеследующих строчках, испещренных мелким корявым почерком (если вы, читатели, узрете сие весьма тленное творение на страницах журнала, пошлите «спасибо» его сотрудникам, которые вбухали уйму сил и нецензурных выражений в перевод этого листа в клеточку на русский язык), я расскажу вам, как и о самой игре, так и о качестве ее перевода в 32-битный формат (за все промахи дружно виним «GT interactive», договорились?)



**УПРАВЛЕНИЕ.** Просто замечательно! Если честно, то за это я и переживал больше всего — как никак это вам не Марио какой-нибудь; и меня очень обрадовало наличие в опциях пункта «Controller type», в коем можно выбрать одну из трех различных конфигураций джойстика. Лично я играю на «Doomed» и очень радуюсь, что с моим любимым «Дюком» не поступили также изуверски как с «Crusader: No Remorse» (хорошо хоть, что «No Regret» выпускать не собираются).

**ГРАФИКА.** Нормально. Ничуть не испортили — она идентична пишущей с VGA-разрешением, но на телевизоре, в отличие от монитора, выглядит более мягко и сглаженно. К слову, в опциях есть пункт «Filtering — On/Off», позволяющий сгладить текстуры, но делать этого не советую — быстро устают глаза, да и действие немного замедляется. Еще приятно, что чуть-чуть усовершенствовались движок (в смысле — доработали освещение), да изменили кое-какие постеры на стенах.





**СКОРОСТЬ.** Как Роман Еремин в 31-м номере опасался за скорость своего Соника, так и я переживал за Дюка. И мы оба не разочаровались (Ромка, дай пять! Да не бензопилой по ладони, безумец!!! Я — про денежки...). Как и в писишной версии, на PlayStation можно выбрать скорость передвижения и поворота героя, причем на «Fast» очень даже ничего; это тем более важно, когда в игре так здорово реализован «Multy-player» режим.



Nukem: Total Meltdown» (то бишь «Полное расплавление») можно «сохраниться» в любом месте уровня, не потратив ни блока памяти! Дышите ровно — ничего особенного в этом нет, да к тому же сейчас я все равно все испорчу.

А ложка дегтя вот в чем: это — лишь «мгновенный» («Quickly») сейв, а чтоб «записаться» на Memory Card вам потребуется 7 (семь) блоков памяти. Но и это еще ничего. Больше всего меня расстроило отсутствие возможности возвращения на пройденные уровни без повторного посещения предыдущих. Ну что им мешало создать систему сейвов как в «Tomb Raider»?!!!!

**ВЕРДИКТ:**

- Графика — 4
- Звук — 5
- Управление — 5
- «Интересность» — Внеземная!



**МУЗЫКА.** Оригинальные три «CD-шные» мелодии и еще куча запрограммированных подсказок вам, что играете вы точно не в «Tomb Raider» или «Flashback».

**ЗВУК.** Просто потрясающе (вот ведь привязалось слово... ну да ладно — красивое все же)! Как и на компьютере, можно безошибочно определить, из чего долбит ваш дружок, нарвавшись на очередного «Holoduke». А далекий, но громкий рев хищной твари заставляет судорожно озираться по сторонам и делать глупости (дети, не стреляйте из базуки в упор... не надо).

**LOAD/SAVE.** Тут все далеко не однозначно, я лишь расскажу, а оценит каждый сам для себя. Сначала о хорошем: в «Duke



теперь о главном (знаю, старая песня): за что я люблю эту игру. За юмор, за непосредственность, за «шаг в сторону от общепринятых канонов сурового жанра 3D-action» (хотя Степашку из «Jumping Flash» терпеть не могу). Именно за этот «шаг в сторону» я превозношу Дюка куда выше «игры 1997 года» — Quake'a. Ведь Quake — это не только революционный движок, но и «все оттенки серого», и дурацкие однообразные уровни, и невозможность пройти один эпизод, ни разу не заснув (жестко, но это мое мнение). А чем DN отличается? Сюжет этой геймы незамысловат (да кому он нужен в такой игре??? Эй, по голове не бить!); некие безобразные космические пришельцы захватили третью от солнышка планету (голубенькая такая, угадали?). «А зачем?» — спросите вы. А им, видите ли, культура наша понравилась! И сидят теперь эти неполноценности в ночных клубах да кинотеатрах и на наших девочек любят. НЕПОРЯДОК! Ничего, то ли еще будет. Представьте себе здорового хряка с винтовкой и в полицейской форме... как, вы не знаете, что такое «хряк»? А Хрюшу из «Спокойной ночи, малыши» помните? То-то же. И больше не перебивать!





Ну как, слабо тебе, Дюк расправиться с этими, не побоюсь этого слова, гадами? А в ответ — лишь «Piece of Cake» да кривая ухмылка: «Было бы чем пострелять». Будет. Девять видов оружия плюс дружеский пинок в челюсть. Вообще, оружие в DN заслуживает особого упоминания — помимо стандартного набора (пистолет, shotgun, пулеметик) тут есть классная пушка RPG (не путать с Role Playing Game или Ручным Противотанковым Гранатометом), прикольные бомбочки с детонатором (накидал у лифта и поджидает...), Замораживатель (подловил вражину, а потом — пинком его на осколки!), которым стрелять можно даже из-за угла (рикошеты, однако), Уменьшитель (слабо раздавить врага, как таракана? Знаю,



дите сами: сюда и здоровье (то бишь, аптечку) про запас запихнуть можно, и Jetpack. А акваланг и антикислотные ботинки (!) сразу натолкнут вас на мысль о разнообразии дальнейших приключений.

Есть и стероиды (ядренная штука), и инфракрасные очки, и голограммы, но это уже на любителя.

Кстати, хорошо, что мы живем в России (ау, патриоты остались?) — ведь иначе пришлось бы нам ждать семнадцатилетия у порога магазина. Столь строгие возрастные ограничения связаны не только с «анимированными насилием, кровью и проткновениями (вот уж не заметил...)» Есть еще и ма-аленькая такая надпись с запашком бюрократизма «STRONG SEXUAL CONTENT» (не переводите буквально — английский язык двусмысленен). Дело в том, что Дюк — человек не совсем пуританских нравов, я



знаю, — не жалеть же гада), Лазерные мины-ловушки и, конечно, ужасающий Опустошитель, посылающий в цель рой маленьких, но ракет (помните, как Винни Пух от пчел пострадал? А если каждая пчела — разрывная?); и все это — на четыре великолепных эпизода с заводными уровнями и огромными боссами.

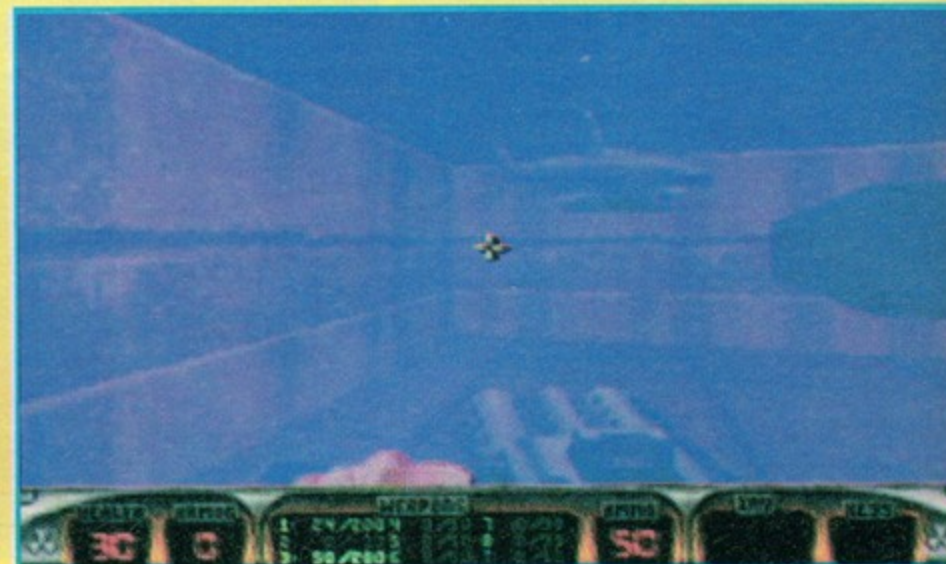
Кстати, об эпизодах, если кто помнит, в оригинальной версии (то есть в первой редакции игры) их было всего три. В Total Meltdown добавили еще один — «Plug and Pray», что переводится примерно как «Вруби и молись». Он отличается от подобных «доработок» компьютерного издания наличием новых звуков, текстур, огромной сложностью и не меньшей увлекательностью. Рискну сказать, что это — самый интересный участок игры. А «переделанные» монстры добавляют финальному эпизоду свой неповторимый оттенок.

Главная фишка DN это комизм. А уж чувство юмора у Дюка отменное. У игрового автомата «DN2» вы услышите от него: «Нет времени играть в самого себя», хладнокровно расстреляв противников он злорадно похихикает и нецензурно поведает останкам: «Only shit!» А его фраза — визитная карточка: «Пора надирать задницы и жевать жвачку, черт, но у меня кончилась жвачка!» — далеко не последняя в списке приколов. Кстати, одного из боссов зовут «Big ASS»; в переводе, надеюсь, не нуждается?

Играя в первый раз, вы, рано или поздно, зайдете в тупик и обязательно обнаружите такую штуку, как инвентарь. Вещь, между прочим, беспредельно полезная. Су-



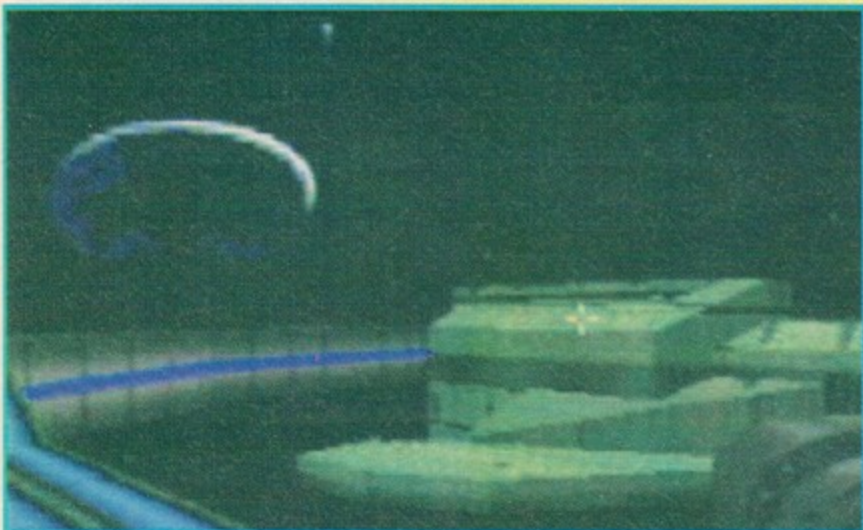
бы даже сказал, несколько распоясанный. А посему предлагайте девушкам деньги, веселитесь, а затем, ежели патронов не жалко, с удовольствием их расстреливайте. И, с каждой новой гибелью невинного человека, этот, с позволения сказать, «спаситель» ехидно воскликнет: «Какая потеря!» и, утопав свежий труп армейскими подошвами, побежит «спасать» дальше, а за ним еще долго будет тянуться зловещая цепочка кровавых отпе-





чатков — никому не нужных улик «случайных» преступлений. К слову, следы от ботинок — не единственная возможность оставить о себе память на увеселение выжившим монстрам. Конечно по остроумию надписей на стенах мы не сможем потягаться с авторами игры, но разбитые витрины, дырки от пуль, взорванные урны и горы трупов — гарантирую! Вообще, эту игру любят за правду жизни — DN вовсе не сеть мрачных подвалов, как было неофициально принято до него (и хотя «Tekwar» и пытался воспроизвести обстановку реальной жизни, но из-за кучи недостатков так и не смог стать не только популярным, но и хоть сколько-нибудь заметным), а лабиринты простых городских улиц, с их домами, крышами, чердаками и канализацией. Тут есть и бары, и дискотеки, и,

почти закончились, а горьковатый пороховой дымок почти рассеялся, замечаешь, что тип коньки свои вам дарить не хочет и все так же ухмыляется. «Бронебой», — думаешь, вспомнив дядьку Штирлица, и запускаешь в наглеца свою последнюю ракету. И вот тогда-то, с падающими осколками, приходит понимание того, что подлые вражины тебя обдурили, установив на пути зеркало... Ну и ладно. Открываем кабинку, а из нее испуганно смотрит застигнутый врасплох монстр. К черту жалость!!! И вот возделенное помещенье свободно, хоть стены кровью и забрызганы. Делаем свои делишки, разносим вдребезги унитаз и поправляем состояние собственного здоровья путем принятия внутрь чистой родниковой воды, фонтанирующей из раздолбанного аксессуара.



конечно же, туалеты. Человек, игравший в DN, рассказывая об этой игре, вспоминает, в первую очередь, именно о туалетах. Действительно, надолго врежется в память эпизод, когда ты, как всегда настороже, прокрадываешься в это общественное заведение и вдруг понимаешь, что хорошо организованное внезапное нападение мастерски провалено. А как же не понять, если перед тобой стоит какой-то наглый тип и, не менее нагло, наставляет на тебя неприятного вида пушку. Пораскинув скудными мозгами, решаешь в героическом порыве изничтожить супостата, но, когда патроны уже



В общем приговор таков: «TOTAL MELTDOWN» — именно та игра, которую я любил год назад на PC, и которую я обожаю сейчас на PSX.

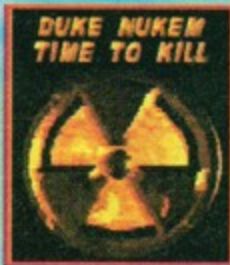
А мысль недели звучит так: «Как только (кто со мной?) проснемся, почистим зубы и спровадим на работу родителей, сразу кинемся спасать мир (не забыть бы сказать «Damn, I'm Good!»). Ибо это не просто игра, это культ, такой же, как и Соник, и Мортал Комбат. Включайте в свою семейку Дюка и... «Приветствуй короля, крошка!» FROM SIBERIA WITH LOVE.

**Crazy GOD,**  
г.Новосибирск



# DUKE NUKEM: TIME TO KILL

**ВНИМАНИЕ:** Данная статья была написана на основе моих впечатлений от бета-версии игры, то есть неоконченного, сыроватого продукта. Вследствие этого в полной версии игры положительных сторон может оказаться намного больше...



Сперва я хочу торжественно поздравить всех сотрудников компании «n-Space», так как они совершили, казалось бы, невозможное. Этим героическим людям удалось создать игральный «Tomb Raider». Уж сколько попыток было принято (все наверняка помнят «Nightmare Creatures», «Fifth Element» и «Excalibur 2555 AD»...), но свершилось это только с выходом DN:ТТК. А секрет успеха оказался на удивление прост — в отличие от сериала про всеми, гм... любимую Лару Крофт новая игра про Дюка обладает двумя неоспоримыми преимуществами — во-первых, в ней нет безбожной тормозни, и во-вторых, замечательный 3D-движок от «n-Space» не несет в нашу жизнь такого дикого количества глюков. Грубо говоря, это позволяет вам не тратить времени на бесплодную борьбу с камерой и окружающей обстановкой. И именно поэтому мне данная игра и понравилась. В «Time To Kill» все подчинено одной идее — игральность превыше всего. Так что если вы давно мечтали о чем-то вроде «Tomb Raider»-а, только чтобы в это можно было играть, скорее бегите в магазин и покупайте «Duke Nukem: Time To Kill».

Уж поверьте мне, человеку измученному каждодневным прохождением очередных RPG — лучшего продукта для тренировки пальцев и морального расслабления сегодня вам просто не найти! Ну а тем, для кого данный аргумент не является 100% причиной для добавления в коллекцию этой игры, попробую объяснить все это поподробнее...

Анджелесе, дабы пропустить там по стаканчику с девчонками. Вот тут-то и началось самое неприятное — прямо напротив бара открылся еще один Портал, откуда словно из рога изобилия посыпались новые орды свинок. В общем потянулся Дюк к кобуре, и понеслось...

**ГРАФИКА.** Первая мысль — приятно. Конечно, я бы нехило покривил душой, если бы сказал, что графика DN:ТТК есть что-то поднебесно-замечательное. Все на достаточно хорошем уровне, но без всяких излишеств. После плоских спрайтов в DN3D полигональные свинок смотрятся очень недурственно, хотя все остальные недруги человеческие сделаны не так тщательно, так сказать, с прохладцей... Окружающий мир не вызывает судороги лица у нежных геймеров — текстуры вполне на уровне, объектов много, глюки есть — но не в таком количестве, как в прочих играх с моделированием городской местности в 3D («Spawn», «Batman & Robin» и т.д.). Однако самый животрепещущий вопрос в игре такого жанра — поведение камеры (camera-view), подлинного врага всех игроков. Ну что можно сказать... Конечно, она мешает. Но по сравнению с буйством камеры в «Tomb Raider» или «Nightmare Creatures» все шалости с изменением ракурса в DN:ТТК вам покажутся просто детским лепетом. Особенно меня порадовало поведе-



**СЮЖЕТ.** Первая мысль — а он кому-нибудь нужен? Что можно оригинального придумать для кровавой разборки самого похабного в нашем подлунном мире Дюка с громадной толпой монстров? Да и нужно ли это кому-нибудь? Но, тем не менее, для дотошных исследователей жизни Нюкема приготовлена следующая фабула. После разгрома свинок в Лос-Анджелесе (см. «Duke Nukem 3D») доблестный боец с мировым злом решил немного отдохнуть (ха, наивный...) и для этой цели выбрал шикарный мотоцикл в стиле легендарного Харлей-Дэвидсона и отдаленный погост в степях срединной Техасщины... Естественно, по пути заехав в самый грязный бар во всем Лос-

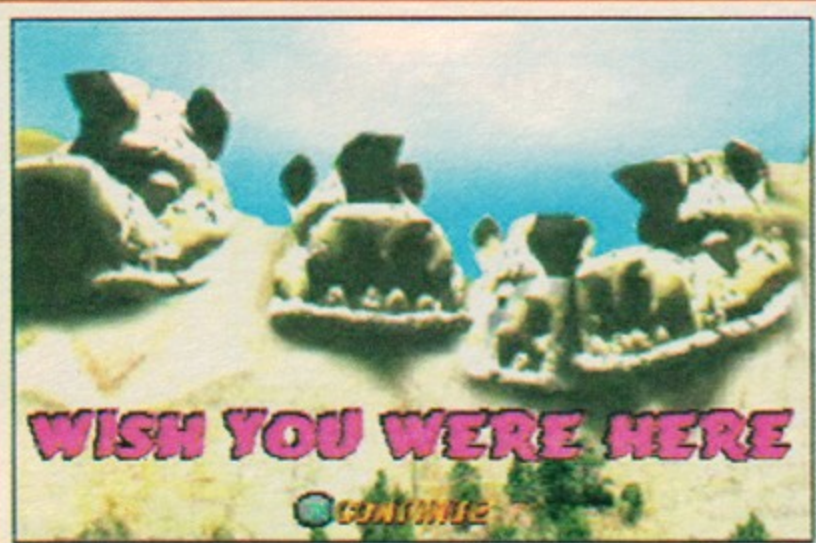
Анджелесе, дабы пропустить там по стаканчику с девчонками. Вот тут-то и началось самое неприятное — прямо напротив бара открылся еще один Портал, откуда словно из рога изобилия посыпались новые орды свинок. В общем потянулся Дюк к кобуре, и понеслось...

ние камеры во время использования лестниц — вам показывают не мужественную спину и прочие части тела Дюка в движении, а то, куда ваш герой упорно ползет.

**МУЗЫКА.** Первая мысль — неслышно. Звуковые эффекты скромны, все дело ограничивается звуками ожесточенной перестрелки и воплями разной громкости. Мелодий в игре немало, и почти все они соответствуют духу игры —







ритмичны и ненавязчивы (особенно приятна резвая гитарная музыка во время начальной заставки, увы, недоступная в моей версии игры, зато в изобилии звучащая в рекламном ролике). Ну и конечно, ключевой момент во всей какофонии звуков во время игры в DN:ТТК — это озвучка. Ньюкем говорит МНОГО.

Гораздо больше чем раньше, и естественно каждая его фраза мгновенно переходит в разряд крылатых. Перечислить все почти невозможно, да я и не хочу отнимать у вас удовольствие принакать ухом к телевизору, когда Дюк будет говорить свои судьбоносные реплики...

**ЮМОР.** Первая мысль — ради этого стоит играть. Пусть меня обвиняют в любви к тупому аме-

те одну из порядка пятидесяти картинок на тему «что будет, если Ньюкем уйдет на пенсию»...

**УПРАВЛЕНИЕ.** Первая мысль — вот оно, счастье. Все вполне продумано и не вызывает нареканий. Есть прыжок практически во всех направлениях, медленная ходьба плюс стрэйф (передвижение вбок). К особым интересным находкам можно отнести режим прицеливания, позволяющий Дюку со снайперской точностью «снимать» недругов с особо дальних расстояний... Хотя, пожалуй, одно неудобство есть — многие полезные приемы (подтягивание на руках, например), до-



риканскому юмору, но мне атмосфера Дюка Ньюкема жутко нравится. Сразу же спешу сообщить, что старина Ньюкем вернулся в своем полном блеске. Все его старые приколы и шуточки остались, а уж сколько новых прибавилось! Фанаты курения (Минздрав предупреждает...) с радостью найдут в метро работающий автомат для продажи сигар, а любители фирменной «Дюковской» клубнички с удовольствием пообщаются с грозной женщиной в коже и с хлыстом, притаившейся на втором этаже одного из домов на первом уровне.

Так что за нахождение очередной секретной местности вы получите не просто поздравительное сообщение и/или пачку патронов, а еще и что-нибудь веселое. Кстати, даже гибель Дюка может доставить вам моральное удовлетворение — каждый раз после этого выхода из игры вы увиди-

ступны только в «безоружном» режиме, а смена режимов требует столь драгоценной в бою секунды...

**MULTIPLAYER.** Первая мысль — щас я ему... Уж что-что, а режим «два игрока» в DN:ТТК отполирован до идеальности. В игре специально для этого режима созданы шесть карт, играть на которых — одно удовольствие, так как обыкновенные этапы DN:ТТК для цели убийства своего товарища не подходят — можно дожить до пенсии, так и не найдя своего оппонента на обширных просторах... Более того — мне deathmatch в DN:ТТК понравился даже больше, чем в оригинальном DN3D. В нем не так уж много зависит



## ДЮК-НОВОСТИ ОДНОЙ СТРОКОЙ (ну, не совсем одной...)

- Усилиями всех дюкоманов Интернета, проводящих дни и ночи в голосовании за любимое детище, «Time To Kill» по состоянию на 12 ноября был вознесен аж на 4 место! Ну, кто тут ещё не голосовал??!
- Когда вы первый раз возьмете в руки свежеспавнувший 41 номер «Великого Дракона», в американские магазины должна поступить игра «Duke Nukem: Kill-A-Top». Сие есть коллекция всех «Дюков» на платформе PC. А конкретнее в нее войдут: «Duke Nukem I», «Duke Nukem II», «Duke Nukem 3D: Atomic Edition» плюс пара мелких дополнений, ранее гулявших по Интернету в виде shareware...
- На весну 1999 намечен выход идейного продолжения «Time To Kill» — «Duke Nukem: Zero Hour». Игра разрабатывается «n-Space», и, увы, выйдет на всеми откровенно забытой «Nintendo 64» под крылышком печально известной конторы «Eurocom»... Кроме улучшенного движка игра будет отличаться стильным дизайном уровней: меня очень заинтересовали картинки туманной викторианской Англии (очень напоминает срединные зоны «Nightmare Creatures»).
- «Duke Nukem Forever». Несмотря на то, что и в этот раз любители «PlayStation» безжалостно покинуты (игра выйдет пока только на PC), отладка игры идет полным ходом (а «парк» дизайнеров и программистов растет с каждым днем), и уже сейчас народ ходит, трясая топорами и готовя соплеменников к новому витку войны «Duke Nukem VS Quake» — «Forever VS Arena»...



от умения поединщиков жать кнопки со скоростью недобитой секретарши, ведь уйти от самонаводящегося крупнокалиберного огня довольно проблематично... Но зато уж умение правильно передвигаться по уровню и играть с соперником в прятки поставлено здесь на первую ступень — без этого не выжить!

**ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС.** Первая мысль — интересно! В общем и целом это тот же самый «Duke Nukem 3D», только с существенным уклоном в «adventure» (иными словами — в поиск предметов и мест, нежели чем отстреливанием свинок). Окружающий мир продуман с гораздо большим тщанием, объектов в буквальном смысле тысячи, и почти все они поддаются разрушению. Другой вопрос, что лишних патронов на отстрел каждого взятого светофора вам никто не даст, а ногой не дотянешься... Зато уж если вы нашли заветную обойму, можно начинать крушить все и вся — автоматическое наведение (с модным лазерным прицелом) по активным мишеням обеспечивает хороший процент попаданий.



Кстати, о моей злосчастной демо-версии. Благодаря услужливо вынесенной в главное меню опции смены уровней, я смог оценить объем работы, выпавший на долю дизайнеров из «n-Space». Воистину титанический труд. Все 14 доступных (мне, блин...) уровней поделены на несколько временных зон, таких как:

«**Modern**» — очень напоминает обстановку первых уровней «старого» «Duke Nukem 3D». Место действия — самый типичный Лос-Анджелес: мусор на улицах, сабвей, бар с голыми девочками...

Враги тоже стандартны до безобразия — свинок и какие-то ящерицы с пулеметами (стреляют резво, но мрут как мухи). Дюк тоже не изменился — такой же смурной, в старом прикиде...

«**Western**» — Дикий Запад. Самая моя любимая зона. Дюк в потрясной шляпе разгуливает по заброшенному городку, наводя ужас на местную полицию (свинок, естественно) и по пути посещая все местные достопримечатель-

## Duke Nukem: Выбор России!

Имя: Дюк

Фамилия: Нюкем

Рост: 6,4 фута (190 см.)

Вес: 240 фунтов (108 кг.)

Возраст: точно не известен. Что-то около 30 лет.

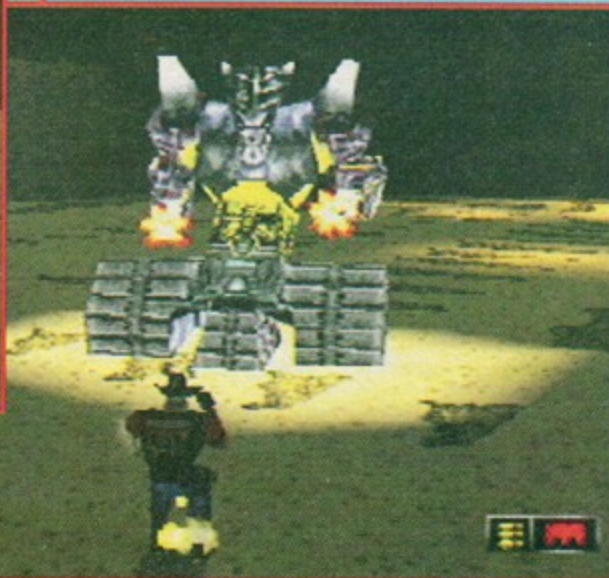
Цвет глаз: неизвестен. Носит темные очки.

Шрамы/прочие знаки: нет. Ненавидит татуировки, ни разу не был бит.

Бизнес/доход: ресторан «Дюк Бургер», казино «Убийственные Телки», сеть стрип-баров.

Хобби: машины, пушки, выпивка, спасение мира от инопланетян.

Появление в видеоиграх: «Duke Nukem I», «Duke Nukem II», «Duke Nukem 3D», «Atomic Edition», «Penthouse Edition», «Balls Of Steel», «Total Meltdown», «Death Rally», «Duke Nukem: Time To Kill».





ности — казино, место для отправления казни, офис шерифа, банк и, конечно же, бордель...

«**Medieval**» — в этой зоне Дюк предстанет перед вами в... юбке! Конечно это будет настоящий мужской («шотландский») килт, но все равно зрелище потрясающее, в сравнении с довольно примитивными доспехами свинокопов. Запомнились обширные стада овец и куриц, на которых можно отшлифовывать свое снайперское мастерство, и большое количество узких коридоров и помещений, усугубляющих и без того нервное напряжение от встречи с врагами.

«**Roman**» — вторая по интересности временная зона. Дюк в несвойственной ему тунике отстреливает свинокопов, облачившихся в белоснежные тоги. Самая сногшибательная деталь в этой зоне — самые настоящие



определять количество временных зон по облику Дюка, то в игре спрятаны, по крайней мере, еще две: на поздних уровнях «Modern»-а мне довелось управлять Дюком в классном черном прикиде, а в одном из бонус-уровней вас ждет Ньюкем-киборг... Кроме этого изобилия (а один уровень проходится далеко не за пять минут...), еще есть шесть уровней для multiplayer (как я отметил выше), шесть бонус-уровней (увеселения типа «убей 200 свинокопов за 5 минут») и пара-тройка непонятных вещей типа «Animation Test Level».

Plus для совсем неугомонных дюкоманов приготовлены два БОССА: огромный гибрид танка с непонятным механизмом и довольно корявый шагающий боевой робот. Правда оценить всю боевую мощь этих товарищей мне так и не удалось — и танк, и робот доблестно скончались от первого выстрела.



Plus для совсем неугомонных дюкоманов приготовлены два БОССА: огромный гибрид танка с непонятным механизмом и довольно корявый шагающий боевой робот. Правда оценить всю боевую мощь этих товарищей мне так и не удалось — и танк, и робот доблестно скончались от первого выстрела.

## Lord Hanta

(член Internet-клуба любителей Дюка Ньюкема)

**P.S.** Вот секреты, которые я сумел раздобыть к этой игре. На моем замечательном диске ни один из них так и не заработал, но вдруг у вас получится... Набирается вся эта красота после нажатия «Start», то есть прямо в игре на паузе (кроме самого первого кода на бонус-видео).

**Видео-ролик из игры «Rogue Trip»:** во время заставки с надписью «GT Interactive» нажмите одновременно L1+L2+R1+R2

**Бесконечные патроны:** L, R, L, R, Select, L, R, L, R, Select

**Все оружие:** L1, L2, ↑, L1, L2, ↓, R1, →, R2, ←

**Все предметы:** R1 (5 раз), L2 (5 раз)

**Все ключи:** ↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓

**Невидимость:** L1, R1, L1, R1, ←, →, L1, R1, L1, R1

**Удвоенная мощь:** L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2

**Супер Оружие:** →, →, ←, →, →, ←, →, →, ←, Select, Select

**Неуязвимость:** L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, Select, Select

**Большоголовый Дюк:** R1 (9 раз), ↑

**Мелкоголовый Дюк:** R1 (9 раз), ↓

**Большоголовые враги:** R1 (9 раз), ←

**Мелкоголовые враги:** R1 (9 раз), →

**Халявные кредиты:** ←, →, ↑, ←, →, ↓, ←, →, L1, R1

**Смена этапов:** поставьте игру на паузу, нажмите «↓» девять раз и «↑» один раз — должна появиться надпись «Level Select». Теперь выхо-

дите из игры, и в главном меню будет новый пункт — «Time To Kill». Выберите его и нажимайте «→» или «←» для выбора этапа. Нажмите «X» для начала выбранного этапа...

**Просмотр заставок:**

Интро — Select, ↑ (9 раз), Select, L1  
Победа — Select, ↑ (9 раз), Select, L2  
Поражение — Select, ↑ (9 раз), Select, R1

Титры — Select, ↑ (9 раз), Select, R2  
После введения кодов (тоже на паузе) выберите «Quit» и наслаждайтесь...



Когда еще японская корпорация "Sony" только планировала нанести сокрушающий удар по рынку видеоигр, выпустив свою приставку "PlayStation", фланг для самой массивной атаки был выбран заранее — 3D-файтинги. И вскоре вышедшие на PSX игры потрясли мир, и за этой приставкой прочно закрепилось звание самой продвинутой в части файтингов. Но годы шли, а по-настоящему хорошие игры выпускала, пожалуй, лишь "Namco", чей "Турнир Железного Кулака 3" до сих пор остается самым лучшим примером 3D-драк. Остальные же компании продолжали заваливать рынок поделками, мягко скажем, второго сорта.

Ситуацию решила изменить фирма "Kronos", та самая, которая на заре времен выпустила знаменитый "Eternal Champions". Информация об их новом проекте — трехмерном эпическом файтинге "Cardinal Syn" проникла в печать еще задолго до официального выхода игры, и большая часть фанатов виртуального мордобития следила за развитием проекта с пристальным вниманием...

новый "Теккен" им явно не создать, и решили пойти проторенной "Iron & Blood" дорожкой, при этом в душе надеясь исправить все его ошибки...

В одном далеком-далеком мире, затерянном в глубинах времени, шла кровопролитная резня между населявшими его варварскими племенами. Война шла уже много веков, и никто не знал как ее остановить, когда в этот мир пришел Старый Волшебник. Это был умудренный жизнью старик с колоритной бородой, который печально поглядел на окружающий погром и сказал вождям племен: "Хватит, уважаемые, проламывать друг другу головы, займитесь вы чем-нибудь полезным! Например, высаживайте редьку...". А чтобы варвары поняли, что он на самом деле Старый Волшеб-



бы и выращивали. Побурчали тут варвары, мол, отощали наши воители на овощах-то, но все ж Турнир устроили. И когда на Священную Гору явился за призовыми самый крутой местный файтер, там его ждал лишь смертельный файерболл в лицо... Дело в том, что пока шел Турнир, Коварная Колдунья подседа на редьку и отдавать ее никому не желала. Возроптали тут племена, и на общей сходке решили они делегировать лучших (из оставшихся после Турнира) поединщиков,



Помните, когда-то давно была на свете такая игра "Iron & Blood" (о ней еще рассказывал наш штатный редакционный маг Polymorph Sauronovich в №37)? В нее не играл почти никто, так как оригинальная задумка средневекового файтинга (для большей атмосферы была даже куплена лицензия на право использования марки "Advanced Dungeons & Dragons") и очень неплохая на то время графика были напрочь забиты ужасным управлением и малой играбельностью. Так вот продюсеры из "Kronos" совершенно справедливо подумали, что

чтобы сразились они, и победивший отрубил бы голову Коварной Колдунье и забрал Великие Клинки. Так началась охота на бедную девушку, чье имя было — СИН... На самом деле последним параграфом я избавил вас от необходимости смотреть начальную заставку, которая попорчена качеством (изображение будет только в пол-экрана, и это во времена силиконовых чудес от "Square"!!!) и диким пафосом, и, следовательно, вникать в сюжет. Вообще, графика в игре не заставляет геймеров идти искать чепчики для торжественного подбрасывания оных в воздух. Главное, что бросается в глаза — камера никогда (кроме окончания раунда) не берет крупный план бойцов — из-за чего оценить потрясающую

чтобы сразились они, и победивший отрубил бы голову Коварной Колдунье и забрал Великие Клинки. Так началась охота на бедную девушку, чье имя было — СИН...

На самом деле последним параграфом я избавил вас от необходимости смотреть начальную заставку, которая попорчена качеством (изображение будет только в пол-экрана, и это во времена силиконовых чудес от "Square"!!!) и диким пафосом, и, следовательно, вникать в сюжет. Вообще, графика в игре не заставляет геймеров идти искать чепчики для торжественного подбрасывания оных в воздух. Главное, что бросается в глаза — камера никогда (кроме окончания раунда) не берет крупный план бойцов — из-за чего оценить потрясающую





работу по детализации персонажей не представляется возможным. Но лично мне больше всего не понравилась куча полигонных глюков, которые возникают, когда бой переходит в клинч в районе какой-нибудь стены... С музыкой разобраться сложнее. Отмечается забавный парадокс — она вроде бы есть, но, тем не менее, я ее никогда не замечал! Если кто-то запомнил хоть пару мелодий — скажите мне хоть, хорошая музыка в CS или нет. Однако это мелочи — хуже то, что авторы явно пожадничали на замечательную девушку, что комментирует бои. Красавица сонно бурчит “ФАЙТ!!!”, после чего спокойно уходит по своим делам до начала следующего поединка. Это вам, батенька, не “Soul Edge”... Однако если по части дизайна “Cardinal Syn” не является чем-то выдающимся, то я это понимаю — авторы явно берегли свои редкие задумки для самого процесса боя. Вот тут нас ждут, по крайней мере, два заметных изменения:

ти, их можно отключить в “Опциях”). Эти подлые вещи способны кардинально изменить весь ход поединка — вы спокойно добивали врага в углу, а тут вам стрела в спину! И вы сразу меняетесь со своей жертвой местами... Сама методика разделки заживо недругов являет собой смесь “Iron & Blood” и “Soul Edge”. У вас есть три удара (вертикальный, горизонтальный и пинок ногой) и непонятное действие, называемое блок (никогда на моей практике ничего не блокировавший). Броски осуществляются пере-



хватом удара противника (нажать НАЗАД и БЛОК). Из персональных приемов у каждого бойца есть свой поражающий на расстоянии удар (файерболл или что-то иное), комбинация на распятие живительных бутылок и (все замерли!)... ФАТАЛИТИ!!! Честно отыграв в CS порядка пяти часов, я и не подозревал об их существовании, но однажды пришлось мне убивать бойца со звучным именем “Plague”. Дело шло нормально, я был близок к



он вас ХВАТЬ ЗУБАМИ и, считай, фаталити... Как с ним драться — это личный вопрос каждого игрока в CS, но я одолел Дракона всего лишь три раза разными героями, и то диким количеством попыток...

Ну и конечно, не обошлось без недостатков... Причислять ли к ним откровенно “никакую” графику и музыку — каждый пусть решает за себя, я же скажу, что не понравилось лично мне. Очень сильно бьет по геймплею “повешенный” блок. Вроде кнопка есть, а нажимать ее абсолютно бесполезно... Безвкусно сделаны места боев, к тому же, как и в “Iron & Blood”, у стен драться нельзя — оружие от них отскакивает. Ужасная несбалансированность боев — они сводятся к “кто первый даст оппоненту обухом по голове, чтобы потом тривиально не дать подняться с пола подсечками”...

Так что решайте сами, тратить ли вам деньги на “Cardinal Syn” или нет. Если вам в свое время понравился “Iron & Blood” — купите обязательно! Также



а) по всему периметру сцен кровопускания в игре заботливо разложены сундуки. В них находятся кучи всего, начиная от эликсиров для возвращения вам части здоровья и кончая апгрейдом вашего оружия, превращающим его в истинную огненную длань. В связи с этим часто можно наблюдать картину — после начала боя оппоненты вместо того, чтобы бежать навстречу друг другу с топорами наперевес, трусцой разбегаются по углам затовариваться...

б) для того чтобы усложнить жизнь играющим, на каждой арене установлены ловушки различного действия, гордо называемые “Хазарды” (кста-

победе, но тут внезапно экран засверкал, Чума закрутил своим корявым оружием, и от моего бедного воина начали красочно отлетать руки и ноги... Короче, кончилось все лужей крови и позорной надписью о моем поражении, хотя до этого акта вандализма я был близок к “перфекту”! Обязательно стоит упомянуть о том, что программисты “Kronos” придумали для нас в конце игры — о боссах. Сначала вас ждет персональный босс (различный для каждого бойца), потом предстоит встреча с самой Син, ну а выжившие сойдутся в смертельной битве с Драконом. Поверьте, этот деятель стоит всех боссов, которых вы когда-либо видели! У него очень хорошо развиты хватательные рефлексы — вы мирно стоите в сторонке, а



эта игра сможет стать сюрпризом для всех любителей файтингов с оружием. Но если же вы хотите чего-то быстрого и блистающего графикой — купите что-нибудь другое... Что же касается моего личного мнения об этой игре, то оно у меня есть, но я с ним не согласен. Вроде бы написал сейчас почти разгромную статью, а с другой стороны — провел немало приятных минут, круша врагам головы и отыскивая секретных бойцов. И еще я скажу напоследок одну вещь... После очередной бессонной ночи за игрой в “Cardinal Syn” я пришел в редакцию и, как обычно, засел играть с друзьями в “Теккен 3”, и в самом первом бою был неприятно удивлен тем, что здесь нельзя бегать по рингу и заманивать противника в хазарды... А в CS можно и должно!





## СПИСОК БОЙЦОВ К «CARDINAL SYN»

**В ТОМ ЧИСЛЕ И СЕКРЕТНЫХ, СО ВСЕВОЗМОЖНЫМИ ПРИЕМАМИ**

Внимание: Из-за дефицита места мне пришлось отказаться от указания комбо и обычных приемов боя, оставляя их нахождение вам. Еще одно замечание— комбинацию для Fatality надо набирать в конце комбо.



### Vanguard (Вангард)

Лучший рыцарь Королевства, закованный с ног до головы в тяжелую броню. Почти полный аналог Зигфрида из "Soul Edge". В бою использует страшный на вид двуручный бастард и шипастое приспособление на руке, коим успешно протыкает недругов. В бою очень силен, особенно если научиться правильно использовать длину и мощь его двуручного меча.

**Место боя:** помещение под воротами его замка.

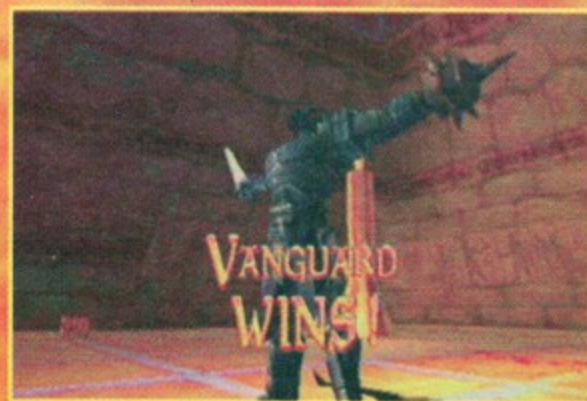
**Хазард:** стрелы из бойниц по обеим стенам. Не так уж и больно, но зато пока вы будете выдергивать стрелу из известного места, добрый Вангард вполне может подойти и отрезать вам что-нибудь важное в организме...

Fireball — →, → + R1

Magic — ↑, ↑ + ▲

Fatality —

▲, 3 раза ■, ← + ■.



### Nephra (Нефра)

Жрица неведомого науке культа богов-птиц. Своим кривым ятаганом готова сносить головы во славу своих забытых богов, всецело полагаясь на их защиту — нароч из живого (!!!) магического орла. Что тут сказать — женщина-ужас! Дерется молниеносно, имеет прекрасную

скорость и, что самое главное — лучшую магию из всех бойцов: самонаводящийся файерболл.

**Место боя:** храм культа, живо напоминающий усыпальницу фараона Хеопса 28-го (если такого не было — не сердчайте, может еще будет).

**Хазард:** молнии из четырех колонн по периметру храма. Бьет током от них редко, но уж если попало, то это навсегда...

Fireball — ↓, ↓ + R2

Magic — ←, ← + R2

Fatality — ■, ▲, ■, ■, ← + ■.



### Finkster (Финкстер)

Вор, нагло уперший королевскую корону из замка Вангарда и теперь находящийся в бегах. Вооружен двумя короткими кинжалами (такие делает на досуге наш Polymorph Saurovovich). В руках компьютера крут непристойно, но самому научиться убивать других Финкстером почти невозможно. Недостаток силы злостный карлик компенсирует быстротой (увернуться от броска его ножа почти нереально), но в бою против умелого соперника это почти не помогает — тривиально запинаят ногами.

**Место боя:** пещера воровской гильдии, имеет самое большое количество сундуков с призами.

**Хазард:** не замечен, но сам по себе Финк — еще тот подарок...

Fireball — ↑, ↑ + ▲

Magic — ↑, ↑ + ■

Fatality —

4 раза ■, 2 раза ← + ■, → + ■



## Медрик (Макрик)

Самый крутой горняк-лесоруб из племени низкорослых немых мужиков, закутанных в шкуры. Оружие подходящее — зловещего вида топор и щит. Крайне серьезный мужчина: бьет довольно медленно, но снимает просто тонны энергии. Весьма прост в использовании для новичков, так как имеет очень легкие для исполнения комбо (один взмах “эксом”, другой, и можно звать людей с мрачной профессией “санитар”). Короче, ес-

ли кто-то всю жизнь мечтал о маленьком злобном дварфе (гноме) — топор вам в руки...

**Место боя:** рудник, пересеченный посередине узкоколейной дорогой.

**Хазард:** тихий ужас под названием “вагонетка”. Убивает все живое в районе действия ее колес.

Fireball — ↑, ↑ + R2

Fatality — 3 Раза ▲, ■, → + ■



## Мангоро (Манзоро)

Большой и злой людоед, поедающий мирных путников на дороге (и заметно на беднях разжиревший). Зачем ему понадобились Великие Клинки — загадка. Чем вооружен — тоже непонятно, но работает эта штука исправно. Очень сильный и быстрый воин, в умелых руках способен по всем правилам разделать

оппонента несколькими ударами издали, так и не дав подойти для близкого контакта.

**Место боя:** некая пещера, в центре которой находится кратер, окруженный нехилой коллекцией костей.

**Хазард:** по маленьким ручейкам к кратеру течет лава, и если попасть под языки пламени, то Мангоро даже не придется вас жарить перед едой...

Fireball — ↓ + X

Magic — ←, ← + X

Fatality — → + ■, ▲, 2 раза ■, → + ■



## Орион (Орион)

Дочь непонятного старика, со смертного овра превратившего дочь в свирепую воительницу, цель которой порубить всех типа Мангоро и насадить в мире побольше деревьев. Мой самый любимый воин (все время как-то, знаете ли, на девушек меня тянет...) Вооружена оригинальным обою-

доострым мечом. Имеет все, что нужно для победы: силу, скорость и трудные для блокировки комбо. Прекрасный выбор как для новичков, так и для профессионалов — всячески рекомендую!

**Место боя:** мост, весьма узкий, но очень длинный.

**Хазард:** в принципе отсутствует, но иногда можно напороться на шипы по бокам моста...

Fireball — ↓, ↓ + ▲

Fatality — 2 раза → + ▲, 2 раза ■, X



## Плаги (Чума)

Оживленный силой некромантики труп, очень неустойчивый и плохо координированный. Вооружен чем-то в качестве меча и костью в качестве щита. Благодаря общему непостоянству организма, имеет трудные для понимания (и, следовательно — для блокировки) удары, нано-

ся их из самых оригинальных поз.

**Место боя:** что-то вроде места собрания колдунов Вуду (больше всего напоминает подвал в старорежимных ЖЭК-ах).

**Хазард:** в дальней части помещения текут зловонные реки, попавший в них начинает терять силу с потрясающей скоростью. Если вам удалось утопить недруга в этом отстойнике, считайте дело сделанным — вскоре он умрет сам...

Fireball — ↓ + ▲

Magic — ↑, ↑ + ▲ + R2

Fatality — 3 раза ▲, ← + ▲



## Хеклар (Хеклар)

Шут, который увидел, как Син убивает победителя Турнира, и от этого окончательно сошедший с ума. Больно бьет противников шипастой булавой и защищается маленьким щитом. Выносить появление этого чуда

на экране может только человек со стальными нервами, остальных уже через минуту начинает убивать звук бубенчиков, когда Хеклар бегаёт.

**Место боя:** клоунская башня, вся из себя разноцветная и шизофреническая.

**Хазард:** в центре башни стоит каменная рожа клоуна, которая постоянно выпускает из себя безобидные пузыри. Но безобидные они только на вид...

Fireball — ↑, ↑ + R1

Magic — →, → + ■

Fatality — 3 раза ■, ▲, → + ■, ↑ + ▲





Сначала был Interstate '76, ставший чем-то вроде хита на персоналке. После был Twisted Metal, тоже ставший хитом. Вот добрые дяденьки программисты из Luxoflux и решили создать нечто среднее между Interstate '76 и Twisted Metal. От первой был взят более-менее похожий сюжет, а от второй — принцип игры.

Честно признаюсь, что I'76 мне не очень понравилась, а вот от ТМ я был просто в восторге. Но про Vigilante 8 можно и нужно говорить только в восторженных тонах, как поэты воспевали утро и восход солнца.

В игре есть два режима — квест и аркада. В квесте вам дадут определенное задание, которое хоть кровь из носа надо выполнить. В аркаде требуется просто-напросто уничтожить противников. Об оружии следует сказать отдельно. В игре есть всего пять (не включая SPECIAL) разных видов оружия. Но используя определенный код из набора кнопок, любое оружие можно заставить действовать по-другому. Таким образом, количество оружия возрастает с 5 до 15. Например: ракетная установка выпускает сразу несколько ракет взамен одной, а мины раскидываются минными полями. Но и это не главное. А главное в этой игре — поля боя. На них можно разрушать все: сараи, столбы, дома, многоэтажные строения, сбивать с деревьев спелые фрукты, не говоря уже о гигантских дырах в земле остающихся от применения вашего оружия. Всего имеется десять мест боя (8 общедоступных и 2 секретных), начиная фермой и заканчивая сверхсекретной военно-исследовательской правительственной базой Site 4. Также вызывает удивление то, что можно сделать с машиной. Они очень красиво выглядят в полуразбитом состоянии: двери болтаются на одном креплении, о стеклах вообще можно забыть, а то и полкузова для красоты могут снести. В общем игра графически сделана очень не плохо. Ну, а теперь о том немногом, что взяли из Interstate '76 и слегка переработали, то есть о сюжете.

Примерно в 70-х годах над цивилизованными (и не очень) странами мира навис нефтяной кризис. Хоть разбавляй бензин, хоть не разбавляй, а его стало не хватать. Люди устраивали демонстрации, забастовки и митинги. Участились преступления. Все полицейские были стянуты в города. Ну а в деревнях и весях все творили, что хотели. Нефтяные гиганты образовали монополию, под которую попали все страны мира, кроме... США. Монополисты не могли допустить такой несправедливости и наняли Сида Берна, который, в свою очередь, сколотил бандформирование и нарек его «Койоты». Эта группа бандитов с большой дороги (в прямом смысле этого словосочетания), наводила страх и ужас на обитателей западного побережья США. Некоторым обывателям такое безобразие сильно опостылело. Они создают группу, так сказать, дружинников, во главе которой встает водитель грузовика Конвой. Но такое положение надоело не только населению. Правительство бросает все законотворческие дела и приступает к разработке новейших видов оружия с применением технологий пришельцев. Об этом узнают «Бдительные» и «Койоты». Преступники первыми проникают на склады (об этом и повествует начальная заставка), но все оружие унести не успели. Следом подоспел Конвой и К... Вот с этого момента вам и придется вершить судьбу Америки, а может и всего мира. У вас есть выбор: или разрушить до конца экономику Штатов, или сохранить, что осталось. Выбор за вами!



'67 Rattler



'70 Clydesdale



'74 Strider



'69 Jefferson



'73 Glenn 4x4



'75 Palamino



'76 Leprechaun



'70 Stag Pickup

После набора этих кодов, оружие, для которого они предназначались, выстрелит совсем по-другому. Желательно, чтобы оружия было побольше.

**Самонаводящиеся ракеты:** 1. ↑, ↑, ↓, R2; 2. ↑, ↑, ↑, R2.

**Мортира (гранатомет):** 1. ↓, ↓, ↑, R2; 2. ↓, ↓, ↓, R2.

**Обычные ракеты:** 1. ↑, ↓, ↑, R2. 2. ↑, ↓, ↓, R2.

**Пушка:** 1. ↓, ↑, ↑, R2. 2. ↓, ↑, ↓, R2.

**Мины:** 1. ←, →, ↓, R2 2. ←, →, ↑, R2.



**С.И.С., г.Москва**



Mega Drive

# THE CHAOS ENGINE 2

## (Soldiers of Fortune 2)

**В**торая часть игры «Машина хаоса», именуемой за океаном «Солдатами фортуны», получилась более чем оригинальной. И главное тем, что в ней проигнорирована ставшая уже классической схема построения игр, относящихся к жанру лабиринтных стрелялок, содержащая режимы для одного или двух игроков, большое число уровней с нарастанием сложности игры и возможностей персонажей. «Chaos Engine 2» оставляет вам лишь одну возможность — играть с другом (то есть для игры **ОБЯЗАТЕЛЬНО** требуются два джойстика!). При этом экран делится пополам по вертикали. Никаких монстров, никаких чудовищ — только вы и ваш противник — второй игрок.

Действие происходит в лабиринте на одном-единственном уровне, успешное прохождение которого вам засчитывается в одном из двух случаев:

1. Вы побеждаете своего противника (всего вам дается 8 жизней);

2. Вы, взяв ключ в верхней части уровня, открываете с помощью рычага в центре дверь, вход в которую и будет победным завершением.

Не следует, однако, думать, что игра однообразна и скучна. Так же как и в 8-битной «Spy vs Spy», на которую она слегка смахивает, вы найдете достаточно средств сделать так, чтобы вашему противнику жизнь медом не казалась: бомбы, мины, обоймы для пистолета (в том числе и бесконечные). Имеются также телепортаторы (автоматический и ручной, приводящийся в действие рычагом). Сам лабиринт достаточно запутан, с множеством проходов и лестниц, ведущих «не туда».

Но он, этот лабиринт — один! Один на всю игру! А потому, с азартом углубившись в него, вы и не заметите, как через весьма короткое время его пройдете, захотите еще... Ан, нет! Вас ждет лишь подсчет очков (ни на что не влияющий) и все, GAME OVER.



**Raptor**, г. Москва

# CHAVEZ III

## УПРАВЛЕНИЕ

Вверх — блок головы; вниз — блок корпуса.  
 Кнопка А — прямой удар, разрыв захвата и возможность встать после нокдауна.  
 А + вверх — левый хук в голову.  
 А + вбок — левый хук в корпус.  
 А + вниз — левый апперкот.  
 С + вверх — правый в голову,  
 С + вбок — правый в корпус.  
 С + вниз — правый апперкот.  
 В — схватиться за соперника (вход в клинч).  
 А + С — суперудар.

**П**ривет всем любителям бокса! А речь именно о нем, родимом. Кто из нас, простых смертных, хоть раз в жизни не мечтал о славе М.Али или М.Тайсона? Надеюсь, таких нет, а если есть, то закройте дверь с той стороны! Итак, я расскажу вам об одной из многих реализаций бокса на MegaDrive. И реализации вовсе не из худших. На мой взгляд, она на-

Exibicion  
 Carrera  
 Opciones  
 Первый режим — показательные выступления, товарищеские матчи, значит. Можно выбрать бойца из девяти человек и основательно потренироваться в боях с компьютером или другом. Но самое интересное — бои на прохождение, Carrera. Придумаем себе имя, введем пароль, если он есть, и перейдем на следующий экран. Здесь вас уже ждут бойцы, значительно отличающиеся силой и выносливостью, и среди них непобедимый CHAVEZ. Учитывая возможности против-



много интереснее таких игр, как "Toughman Contest" или "Holyfield's Boxing". Весьма приличная анимация и, что самое главное в играх такого жанра, бойцовский азарт, правда, несколько смягченный однообразием бойцов и ударов. Ну, перчатки надели? Power на "on" поставили? А картридж не забыли вставить? Тогда игра началась. Хотя с самого начала несколько пугает отсутствие более-менее нормальной заставки, но, как говорится, трус не играет в хоккей, тьфу ты, оговорился, в бокс трус не играет. Но вот мы попадаем в меню, и хотя, как установлено выше, мы не трусы, пугаемся вновь, увидев надписи на языке, при ближайшем рассмотрении оказавшемся испанским:

ников, серьезно относитесь к созданию своего игрока и выставьте подходящие параметры: PODER — сила удара, AGUANTE — выносливость, BARBA — крепость подбородка. И здесь же APARIENCA, возможность "набрать" бойца из шести внешностей других боксеров. Теперь можно переместиться на другой экран. Тут распределение силы и выбор коронного удара. Их три штуки: SUPER RECTO, SUPER CRUZ DER и SUPER UPPERCUT.



Силу рекомендую распределить так: JAB IZQ, GANCHO IZ HIG, GANCHO IZ CAB, UPPERCUT IZQ, CRUZADO D HIG, CRUZADO D CAB и UPPERCUT DER. Нажав на кнопку А, мы прибавляем силу, на В — убавляем, на С — просматриваем удар.





Дальше попадаем на экран Rankings, где 9 боксеров и вы, дражайший. Подсветив имя боксера, любого, и нажав В, увидим его силу. Кнопка С перемещает в Orciones, непонятно зачем, ведь он только для Exhibicion. Кнопка А начинает игру. Затем мы видим экран RING SIDE, где написано, сколько раундов будет длиться бой, и портреты дерущихся.

И, наконец, ринг. Наш боксер невежливо повернут к нам спиной, а его противник лицом. В левом углу экрана портрет бойца с фоном здоровья, когда фон чернеет, поостерегитесь, это означает ухудшение здоровья. Там же имя бойца и показатели силы: большая перчатка показывает количество обычных ударов, при обесцвеченной



лать врагу не менее 8 нокдаунов, и следующий нокдаун станет нокаутом.

**3-й способ:** за 1 раунд нанесите врагу 3 нокдауна подряд, и он в техническом нокауте.

В турнире вам надо будет провести 16 боев. Нужно победить 9 боксеров, но семеро из них будут бросать вам вызов, и от него нельзя отказаться.

О самих боксерах. Первые из них, включая PELAYO, не доставят вам много трудностей, зато чем дальше, тем сложнее. Тут уж придется попотеть. Но победить-то надо! И если раньше вы мочили врага нокаутом ("ТКО") во втором, а то и в первом раундах, то теперь придется доволь-



RANKINGS				
	GRN	PER	IMP	KG
1. CHAVEZ	20	01	1	70
2. RODRIGO	17	03	1	70
3. ROLANDO	13	03	1	70
4. ROSAS	11	03	1	70
5. GARCIA	10	03	1	70
6. PELAYO	7	03	1	70
7. LOPEZ	7	03	1	70
8. MEDINA	7	03	1	70
9. ZARATE	7	03	1	70
10. CHAVEZ II	7	03	1	70



перчатке боец не может бить, а маленькие перчатки показывают количество суперударов. Сделав врагу нокдаун, вы зарабатываете суперудар, но больше трех нельзя накопить. Посередине — время боя и номер раунда. После боя можно посмотреть результаты и увидеть свою избитую физиономию.

Ну вот, бой начался. Его тактика проста. Не надо бросаться на противника очертя голову. Дождитесь атаки врага, запомните его серию ударов, отразите ее и наносите тогда уж свою.

Победить можно тремя способами:

**1 способ.** Победа по очкам: больше уворачивайтесь и метче бейте и тогда победа ваша.

**2-й способ.** Нокаут: нужно сде-

ствоваться "ТКО" в четвертом-пятом раундах. Сам CHAVEZ доставит немало неприятностей, но, в конце концов, и он будет бит. Хотя побить его вам удастся, в лучшем случае, нокаутом. Ну, а в конце вас ждет зрелище. В нем вы увидите, как вашему боксеру преподносят пояс чемпиона, и боец запрыгает от счастья под надписью "El Campeon!". А потом увидите имена разработчиков игры и тех боксеров, которых вы замочили.



**Sector,**  
г. Тольятти,  
Самарская обл.



# SCOOPY-DOO



Игру эту я, наверное, отнес бы к жанру... думалка, хотя официально она именуется текстовый квест. В ней вы изрядно поломаете голову, не менее чем в Shadowrun, Cosmic Spacehead, Soleil, Light Crusader или The Story of Thor. В Scooby-Doo все разумные действия с предметами и людьми определяются командами. При нажатии кнопки "B" на экране появляется курсор (это уже когда приставку включите и начнете игру). Если навести его на предмет, с которым можно что-то сделать,

вверху появится надпись с его названием. Кнопкой "C" вы вызываете "инвентарь" или карманы Шегги (главного героя). А нажатием "A" вы, при необходимости, можете отменить выбранную команду.



Команды (их всего десять):  
**TAKE** — здесь, в отличие от "Космика", не поднять, а просто взять.  
**LOOK** — посмотреть. В принципе, эта команда не особенно вам нужна, но если хотите знать мнение главного героя — Шегги о каком-либо предмете или человеке, то — пожалуйста.  
**OPEN** — открыть. Ну, открыть, как вы понимаете, можно дверь, шкафчик и т.п.  
**PUSH** — толкнуть, подвинуть.  
**EAT** — съесть. "Накормить" Шегги вы сможете всего два раза за игру, да и то один

раз это будет антацид с просроченным сроком годности.

**GIVE** — дать какой-то предмет живому существу (человеку, медведю).

**TALK** — поговорить или "толкнуть" речь — как выражался Eler

Sant, описывавший Cosmic. Осуществить данную команду вы сможете почти с любым человеком.

**SHUT** — закрыть. Это полная противоположность команде OPEN.

**PULL** — отодвинуть, вытянуть.

**USE** — применить. Самая важная команда в игре. Иногда применяется между двумя вещами в инвентаре.

Итак, начинаем игру. В начальных опциях вы видите три надписи:

**Play Blake's Hotel**  
**Play Ha Ha Carnival**  
**Sound test.**

Да! Здесь целых два приключения! И мы начнем первой части.

## Приключение первое «Blake's Hotel»

*История. Вся компания вместе с собакой Скуби едет на уикэнд к дяде Блейку. Приехав на место, они узнают, что в отеле завелось привидение, которое всех распугало. Остались только повар и дежурный. После разговоров все, кроме Шегги и Скуби, уходят осматривать территорию отеля. Дядя Блейк провожает Шегги внутрь отеля, а затем таинственно исчезает. В этой загадке вы и должны разобраться.* **Start Game!**



- 1** Перво-наперво выйдите из отеля, не забыв открыть дверь. Теперь идите налево до снеговика с лопатой. Заберите (TAKE) лопату у снежного комка в шляпе. Теперь "примените" эту самую лопату на снеговика (USE). Шегги произнесет слезоточивые слова и с криком "Cowabunga" нанесет меткий удар по снежному человеку. Честно говоря, после этого удара я долго думал, не назвать ли жанр Scooby-Doo боевиком. После снеговика останется замороженный колокольчик (frozen bell). Заберите его и отправляйтесь на соседний экран (локейшн).
- 2** Там вы увидите запорошенную снегом дверь (snow covered door). Сейчас придется поработать дворником. "Примените" (USE) лопату на закопанную дверь.
- 3** Заходите внутрь здания и направляйтесь вниз в кафе (the cafe). Здесь откройте шкаф (OPEN cabinet) и возьмите открывашку (TAKE can opener). Далее поверните радио (PUSH radio), откройте его (OPEN) и возьмите батарейки (TAKE battery).
- 4** Выходите из кафе и идите направо, в комнату дяди Блейка, возле лестницы. Там возьмите (TAKE) обогреватель (heater) и откройте ящичек в столе, в нем будут лежать ножницы (Scissors), если не будут, значит вы их уже взяли. При большой охоте вы можете прочитать надписи на доске, посмотреть на разные вещи и т.д., но это не влияет на ход истории.
- 5** Далее забирайтесь по лестнице наверх, которую вы видели перед этой комнатой. Там, в прихожей (hall way), вы увидите семь дверей, с ними-то и связана одна из первых сложнейших задач. Одна из этих дверей заперта. Чтобы открыть ее, нужно в любом порядке позаходить во все другие шесть дверей.
- 6** За этой седьмой дверью находится комната садовника. В ней возьмите освежитель воздуха (air freshener), стоящий на телевизоре, пружины (bed spring) из кровати, а также откройте ящик комода (drawer) и возьмите книгу (book), которая, если вы заметили, является одной из коллекции книг, составленных в комнате дяди Блейка. В левом верхнем углу находится еще один комод, но с разбитым зеркалом, его тоже откройте (OPEN) и возьмите бутылку антацида (antacid). В принципе, можно попробовать взять еще антенну и ядовитое растение, но растение брать не стоит, потому что оно... ядовитое, а антенну просто не хочется.
- 7** Выйдя из комнаты, идите до лестницы и остановитесь. На противоположной от лестницы стенке вы заметите кухонный лифт. Помните ту уборщицу, которая мыла пол в начале заставки? Так вот, судя по ее комплекции и толщине троса, держащего кухонный лифт, сдаётся мне, что она пользовалась им не только для перевозки посуды и пищи! Теперь наша очередь! Let's go!

**8** Оказавшись на кухне, начните ее помаленьку обдирать. Для начала возьмите кастрюлю (TAKE pot) и наберите в нее воды из крана (USE pot with kitchen sink). Следующей жертвой станет банка чили (chili) под мешком с мукой. Потом отодвиньте (PUSH) холодильник (refrigerator), за ним будет лежать железная штучка (soda tab) (прошу прощения, но точного названия этой вещицы дать не могу — не знаю). Затем возьмите бусы (beads) под краном с водой (интересно, как они там оказались?). Надеюсь, вы уже заметили печь, микроволновую, теперь придется приобрести опыт работы с ней. Открываете (OPEN) микроволновку (microwave) и кладете туда замороженный колокольчик (frozen bell), затем включаете (USE). Теперь можно забрать его обратно, уже безо льда (cow bell).

Кстати, вам не казался подозрительным мешок с мукой? Вот-вот, и я о том же. Может быть, срок годности истек? Ну-ка, посмотрим его на обратной стороне мешка! (PUSH flour). Если вы заметили, у картинки в гостиной есть две прорези для глаз (если вы вообще заметили картину), так вот за этой мукой они и находятся. Посмотрите туда (LOOK reephole). К сожалению, срока годности вы не увидите, но у нас не задача обеспечить безопасность еды в отеле (хотя... ради пиццы... в принципе...), зато вы увидите двух субъектов, разговаривающих о дяде Блейке и его местонахождении. Как попасть туда, рассказывается в записке, которую один из этих типов бросил возле камина. И тут вмешивается он, вооруженный по последнему слову техники, бывший наемный убийца снеговиков — Шегги. Ну, что ж, самое интересное впереди!

**9** На этот раз нашим средством телепортации будет не лифт, а дверь справа. Оказавшись в кафе, чтобы вам все было понятно, поговорите (TALK) с поваром (cook) на тему о еде. После того как он вам в ней откажет, смело ешьте (EAT) антацид. То ли срок его годности истек, то ли вы его выпили на очень голодный желудок, но в животе начнет извергаться маленький вулкан. Повар, испугавшись за здоровье "наемника", пообещал поискать что-нибудь на кухне. Тут-то вы и начинаете "хозяйничать", имеется в виду взять ключ (key), который был до этого недостижим.

**10** Выйдя из кафе, подойдите к камину. Там вы увидите бумажку с паролем к местонахождению дяди Блейка, но поскольку рядом огонь, то Шегги не захочет брать эту бумажку. "Если гора не идет к Шегги, то Шегги идет к горе". Как вы уже поняли, огонь надо затушить, причем в три действия, иначе не успеете, может сам потухнуть (шутка).

**Первое.** Поднимите кастрюлю с водой над огнем.

**Второе.** Переверните кастрюлю с водой вверх дном.

**Третье.** Подождите, пока вода выльется из кастрюли с водой (USE pot'o'water with fire). Теперь возьмите то, зачем вы сюда пришли, я имею в виду бумажку (TAKE crumpled note). Посмотрев в нее, вы увидите "... пятая бутылка слева, третья снизу..." Пока вам еще не все понятно, но ничего, скоро поймете.

**11** Далее направляйтесь к разбитому снеговика. Слева вы заметите кабинку (shed), в которой хранится амуниция садовника Джима (видимо, наш червягерой между перестрелками и спасением принцесс подрабатывает). Но на ней замок! Кстати, к нему-то как раз и ключ, который вы взяли. Открывайте замок и затем открывайте то, на чем висел замок — дверь (OPEN shed). Внутри находятся: лом (crowbar), рабочие перчатки (work gloves) и шприц для рисования кремом на тортах, заряженный, правда, ядовитой жидкостью от сорняков (weed killer). Все это забираете (TAKE). И идете направо до закрытой двери (в подвал) (locked doors) (в подвал). Здесь Шегги вспоминает правила пользования ломом и открывает дверки (здесь их две) (USE crowbar with locked doors).

**12** Попав внутрь, вы должны увидеть дырку в полу, крюк над ней, шкафчик с бутылками справа, .. если же вы увидите Лю Канга, лихо отделяющего Кена под мелодию из "Утиных историй", значит, пока вы отвернулись и читали журнал, ваш друг врубил на 8-битке очередной китайский картридж (что-то типа "Scrouge's Mortal Fighter"). После того как вы вырубili приятеля и врубили Scooby-Doo, продолжаем дальше. Перво-наперво возьмите водку с апельсиновым соком и льдом (хотите — верьте, хотите — нет, но один из переводов слова screwdriver именно такой), а по-русски отвертку (TAKE screwdriver). Находится она в самом неприметном месте — слева, в нижнем углу экрана, на бочке. Затем откройте стоящий сверху шкафчик (locker) и возьмите из него удлинитель. Ну и наконец, откроем новый проход. Помните записку, в которой говорится про бутылки? Так вот, "используйте" ее на стеллаже с бутылками (USE crumpled note with rack). Откроется проход, но нам туда пока рано, у нас еще снаружи уйма дел. Выходим по лестнице слева.

**13** Из комнаты дяди Блейка выходите и идите наверх в комнату садовника. В ней возьмите ядовитое растение с помощью перчаток (USE work gloves with poison oak). Интересен тот факт, что с полки Шегги берет целое деревце в горшочке, но в кармане оказывается только листик (наверное, остальное потерял, когда запихивал горшок в карман).

**14** Теперь выходите наружу отеля, где храпит медведь и применяйте пружины от кровати в любом месте (USE bed spring). После того как Шегги начнет "беситься" на этих пружинах, берите лампочку с гирлянды над входом (TAKE Christmas lights). Еще я могу посоветовать вам во время прыжков засунуть пальцы в розетку. Нет-нет, подождите, вы меня неправильно поняли, я имел в виду в игре, то есть — USE outlet. В нормальном "непрыжковом" состоянии Шегги так и сделает, а вот в "прыжковом" игра ЗАВИСНЕТ, но не в полном смысле слова, просто Шегги будет прыгать до тех пор, пока MegaDrive не сгорит.





Следующим действием должно быть подключение удлинителя к розетке (USE extension cord with outlet). И обогревателя к удлинителю (USE heater with extension cord). Тут-то и начинается... Мишка, спящий в ночном колпаке, просыпается и начинает греться у обогревателя. Берите листок от ядовитого растения, бросайте на медведя и делайте ноги (USE poison oak with bear). Мишка в панике ищет столб, чтобы почесаться (не беспокойтесь, Шегги убегает в авторежиме), и что самое интересное, находит. Это деревянный истукан, за которым другой берег реки и, собственно, река. Благодаря тому, что столб снизу изъеден термитами, а сверху потерт медвежьей спиной, он падает и прокладывает путь. Ну, что ж, вперед, на ту сторону реки!

**15** Будучи уже там для начала возьмите удочку (TAKE pole) и отрежьте ножницами веревку на мостике, над водой (USE scissors with rope). Заберите отрезанную веревку (TAKE rope). Теперь порыбачим (USE pole). Улов, конечно, будет неплохой... но его съел Скуби. Ладно, давайте еще раз... и еще! Так-так-та-а-к, а вот куклы, похоже, собак не едят... То есть наоборот (вообще-то собакам речную рыбу тоже не рекомендовано, я тут проконсультировался со специалистом). Итак, берете куклу (TAKE doll) и сваливаете.

**16** А сваливаете вы в фойе с картиной, где у стойки с помощью колокольчика подзываете дежурного (USE cow bell). Дежурному вы отдаете куклу (GIVE doll to bell hop), а он вам кубок (goblet). Забирайте его и идите по лестнице наверх, и, с помощью лифта, на кухню. Там подходите к правой границе экрана, но не выходите и отверткой (или водкой, кому как нравится) открываете отдушину (USE screwdriver with vent cover). Затем открываете банку с чили, которую взяли раньше, с помощью открывашки. И в эту пустую банку (интересно, а где содержимое?) набираете термитов (USE empty chili can with termites). Здесь, сразу же, "не отходя от кассы", соберите портативный фонарик (USE light bulb with bulb and battery). Ну что ж, все готово, вперед!

**17** Идите в подвал и из него в тот самый проход в стене, который вы открыли. Вы оказываетесь в заброшенной шахте (the mines). Справа увидите рельсы и корыто. Корыто на самом деле является вагонеткой, только без колес. Колеса собрать не сложно, их три, и все они поблизости (TAKE wheel). Теперь нацепите их на вагончик (USE wheel with mine car) и ездите (USE mine car).

**18** Спускаетесь вы как раз в ствол шахты (the shaft). Здесь нужно заранее подвести газ к мотору, чтобы потом подняться обратно. Для этого возьмите шланг (hose) и подсоедините к мотору (USE hose with engine), а другой конец к газу (USE hose with gas). Но для того, чтобы он (мотор) работал, его надо включить, используя переключатель (switch).

**19** Идите направо до "пруда" (the pond), если его можно так назвать. Шегги дальше не захочет идти, потому как "воздух здесь не чистый". Ну, у вас есть освежитель воздуха (the freshener), который вы взяли в комнате садовника. Используйте его и спокойно идите дальше... пока не попадете в лабиринт (the maze), в котором, к тому же, очень-очень темно.

Здесь вам пригодится фонарик, который вы смастерили (USE flash light). В принципе лабиринт не особо сложный, но страдающим быстро пройти эту игру сообщу, куда сворачивать на всех поворотах: вверх, вправо, вверх, вправо, влево, вверх, вверх, и пройдя дальше по "коридору", вы выйдете из лабиринта...

**20** ...и попадете в склеп. Тут ничего особенного делать не надо, только попрыскать из шприца на сорняки, которые закрывают вход (USE weed killer with killer lettuce). Шегги скажет "Сайонара" и под вашим управлением пройдет дальше.

**21** Ну вот, вы и на месте, где-то здесь рядом сидит дядя Блейк, печенкой чую! А! Ну да! Вам же надо спуститься еще ниже, в тот колодец посерединке. Для этого нужно привязать веревку к цепи около этой большой дырки (USE rope with cuffs), а потом спуститься по ней (USE rope).

О! Вот и родственник. Но он закован! Что делать?!.. Так вот, всего-навсего надо напустить термитов на вашего любимого дядю (USE termites with uncle Blake). "Проснулся и пою", — скажет он после работы термитов. И тут на радостях встречи вы слышите испуганный крик Скуби: "Relp, Relp!" (Помогите! Помогите!). У Скуби проблемы с выговариванием звука "P" — точнее, не проблемы, а наоборот, то есть ... ну, в общем, он почти везде первым говорит "P"). Спешим на помощь.

**22** Наверху, не найдя пса, Блейк говорит вам: "Лучше начать искать его (гениально), а я пока схожу, посмотрю одну вещь" (вот так всегда). Смело можете отправляться за ним. В склепе сразу отдайте дяде книгу из его коллекции (GIVE book to uncle Blake), прочитав ее и переведя символы на стене, он скажет, что надо положить кубок в руки статуи и произнести магические слова. Положите кубок (USE goblet with statue), поговорите со статуей (TALK to statue) и выберите четвертый вариант — XYZZY. Статуя поднимет руки, и... откроется гробница с медальоном. Забирайте его (TAKE) и уматывайте до самого входа в подвал, где бегают Скуби и привидения. Ну, что ж, осталось только повесить медальон на крюк и смотреть (USE medallion with hook)!!! Привидение тянется за медальоном и падает в колодец. Все, конец! Привидение разоблачают — это оказывается Джим, садовник, а светился он с помощью светящейся краски. Заодно с ним был и повар.

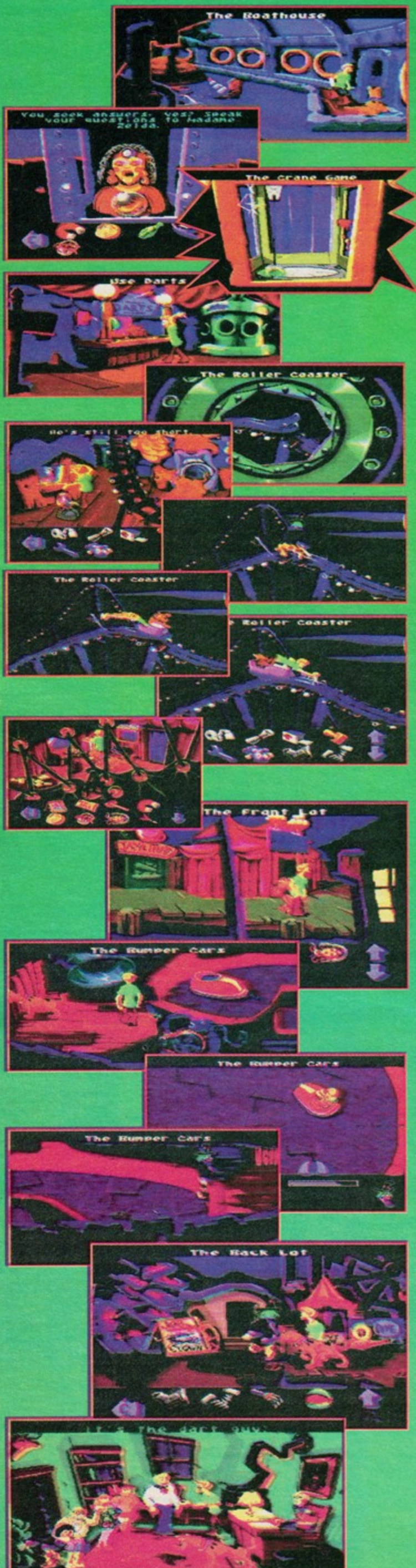
**Это конец первого приключения, но не всей игры, есть ведь еще КАРНАВАЛ! Первая миссия выполнена! До встречи!**

## Приключение второе «На На Carnival»

Честно говоря, компании Scooby-Doo явно не везет. После "отдыха" в отеле дяди Блейка, они отправляются "отдыхать" в парк аттракционов. По дороге туда они мечтают, как будут кататься: Шегги и Скуби на хот-договой тачке, остальные на лодке. Прибыв на место, они удивляются — почему все фонари горят, а так пустынно? Почему нигде не продают билеты?! И почему нигде не продаются хот-доги?! Ну, что ж, этой причины достаточно (по крайней мере для Шегги), чтобы заподозрить что-то неладное. Никогда не расстающаяся троица идет кататься на лодке, а Скуби и Шегги в силу аллергии Скуби на лодку и воду, а также голодного желудка идут осматривать парк.

- 1** Вначале возьмите табличку возле красного шатра (TAKE sign). Затем идите левее и заходите во вход в сам парк.
- 2** Опять же, попадая в тупик с английским языком, я перевожу, как могу, название места, куда вы попадаете — "дощатый настил для прогулок на пляже" (не надо, не кричите, что из меня корявый переводчик, какой есть, такой есть)! На пляж это, конечно, не похоже, но доски присутствуют. Здесь покопайтесь в мусорке (ничего удивительного, Шегги не привыкать. Дальше вы будете болты с монстра Франкенштейна скручивать и сапоги с его ног красть), предварительно сняв крышку (OPEN trash can). И заберите бинт, который мумия забыла постирать, после того как переделась (TAKE mummy bandages). Идите вправо мимо клоунского рта и подойдите к механической гадалке, перед ней лежит купон, возьмите его (TAKE coupon). Посмотрев выше, вы должны увидеть то ли машину, то ли существо, но постоянно работающее. (Если же вы увидите желтенький комочек с постоянно открывающимся и закрывающимся ртом и питающийся белыми точками, то это самый что ни на есть обыкновенный Рас-ман. Фанатов Рас-ман'а прошу не беспокоиться, это не игра в игре, а просто ваш друг снова сменил картридж). Возьмите конфету (TAKE taffy), идите в правый верхний угол и заходите в дверь.
- 3** Здесь от вас потребуется немного: взять бутылку и лодку (TAKE bottle, TAKE boat). Бутылку откройте (OPEN) и прочитайте вытасченную записку (LOOK at note). В ней говорится: "Ребята! Ну вы чс там так долго возитесь?! Мне уже начинает надоедать сидеть запертым в доме смеха!" "Страшно", — скажет Шегги, и вы вместе с ним отправляйтесь в дом развлечений (fun house). Это такой рот клоуна, который вы уже видели.
- 4** Так как внутри дома смеха есть три комнаты, то, соответственно, и три входа, сделанных, между прочим, оригинально. Крутятся перед этими входами, нажмите вправо и, как следствие, полетите... влево.
- 5** Вы окажетесь в небольшом "королевстве кривых зеркал". Скуби сразу же убежит, а Шегги пойдет вправо... Но! Если вы хотите знать, что происходит по сюжету, то советую пройти вправо. В результате этого клоун выскочит из зеркала и так напугает Шегги, что тот убежит. А вот, чтобы с ним разделаться, надо всего лишь подвинуть зеркало на колесиках (PUSH mirror). "Пусть попробует своей же медицины", — говорит Шегги. Клоун видит себя в зеркале... Потом в шоке убегает и роняет "искрящийся пожарный кран"... Ладно, это один из переводов, а на самом деле это пробка, затычка. Подберите (TAKE spark plug). А затем используйте ее на лодке (лодка была, видите ли, дырявой (USE spark plug with boat). Идите на выход, влево, потом заходите снова в Fun House и нажимайте "влево".
- 6** Ну вот, вы и в комнате с жутким порождением Франкенштейна. Открыть болты пока нельзя, а вот ботинки взять — это реально, хоть и виртуально (TAKE boots). Обратите внимание на стоящий в углу сакрогаф..., нет, сакрофаг..., нет, саркофаг! Так вот, откройте его (OPEN coffin). После того как вы увидите мумию и захлопнете дверь сакро..., сарфо..., сарко... фага, из косяка двери са... хм, будет торчать кусочек бинта, дерните за него (PULL bandage)! Перед вашим взором окажется совсем не мумия, а обычный, рядовой директор этого парка аттракционов. После того как Шегги пообещает спасти парк от зловещего клоуна, который все портит, директор смеется.
- 7** От рта клоуна идите направо, в нижний угол, и окажетесь на заднем дворе. Залезайте на лестницу слева (USE ladder to the bungee jump). Вы окажетесь на вышке для прыжков вниз с растяжным канатом. Привяжитесь и прыгайте (USE bungee warness). Качаясь на веревке, возьмите букет или, по-нашему, ведро (TAKE bucket). Слезайте с вышки (USE ladder) и направляйтесь до дома смеха.
- 8** Справа от этого "клоуна" есть небольшой краник. Наберите из него воды в ведро (USE bucket with faucet) и выходите из самого парка, к воротам.
- 9** Что? Уже отвисла челюсть от такого количества билетиков, но ничего, они пока не ваши, пока! От этого пацаненка с рулоном билетиков идите вниз, к озеру.
- 10** В-о-о-о-н там, далеко, катаются на лодке наши друзья. Надо бы им как-то сообщить, что вы нашли директора (USE boat with spark plug with pond). Сделав это, вы все впятером окажетесь в кабинете директора парка. Речь будет идти о том, что надо поймать клоуна. Догадались, кто должен клоуна ловить?
- 11** Появившись на свежем воздухе, идите влево до конца и вверх, чтобы прийти в комнату с игрой в кувалду. Отдайте купон хозяину игры (GIVE coupon to attendant) и получите большой молоток.





Стукните им по механизму для игры (USE hammer with hammer game). Кусок железа подлетит, но не до конца, его задержит магнит. Ну, что ж, пора показать "Честную игру". Для этого оттяните и отпустите железный шест (PULL pole). Магнит взлетит и упадет на "чертово колесо", а в качестве приза вы получите молоток. Выходите.

**12** Идите вправо и зайдите в красный шатер. Внутри него идите опять вправо, мимо бугая, который вас сначала остановит, а потом пропустит в гримерную.

**13** В гримерной обратите внимание на сундук, стоящий в углу. Откройте его (OPEN trunk) и возьмите гаечный ключ (TAKE wrench). Последнее, что вы здесь должны сделать, так это взять заявление со стола слева (TAKE application). Но это заявление без фирменной печати — обыкновенная бумажка. Поэтому идите в кабинет директора парка, который находится правее от шатра.

**14** Здесь возьмите со стола печать (TAKE rubber stamp), и топайте снова в гримерную.

**15** Итак, работаем с инвентарем. Ставьте печать на заявление (USE rubber stamp with application). Ну и чтобы все это работало, вешайте на доску (USE application with bulletin board). Вылезайте отсюда наконец-то и идите в Fun House, к Франкенштейнову чудищу (нажать на крутящейся тарелке "влево").

**16** Ну, и наконец-то вы добрались и до откручивания болтов у монстров (USE wrench with bolts). Выходите и идите на задний дворик.

**17** Надеюсь, что вы уже дошли и нигде не заблудились. Слева должна быть лестница, справа медведь,.. если же слева стенка, а справа сидит друг, то все в порядке, похоже, что другу эта игра тоже начинает нравиться. После объяснений правил игры другу, пусть он идет направо, до разноцветных таких шариков. Тут вы должны вместе запустить воздушный шар с болтающимся на нем Скуби (USE balloons with Scooby). Сильно вырывать джойстик из рук бедного друга только потому, что "началось самое интересное", не надо, а просто идите в правый верхний угол.

**18** Видите вот этот механизм, что-то типа батискафа? Забирайтесь в него (USE valve).

**19** О! Вы под водой, вот это да! Как красиво! Помните аллергию Скуби? Вон, посмотрите, как он дрожит. Для начала откройте пробку в дне батискафа (OPEN hatch). Затем в ведро с водой поместите осьминожка (USE bucket of water with inky). И потом наберите монет из сундука слева с помощью магнита (USE magnet with treasure). Теперь выбирайтесь (USE valve) и топайте до электронной гадалки.

**20** Заставьте ее работать с помощью монет (USE token with madam Zelda). Интересно, а чтобы вы сделали, повстречав в жизни такую гадалку? Я лично задал бы вопрос позакорыстей, посложнее. Ну, а за чем же дело стоит? А! Ну, да! За мной. Выберите в разговоре третий по счету вариант — "Что такое жизнь?". Робот не выдержит перегрузки, и... забирайте смело голову гадалки (TAKE head). Опять же выходите и идите в шатер.

**21** Подойдите к игровому автомату и с помощью монеток поиграйте в него (USE tokens with crane game). Здесь я вам могу помочь, но лучше попробуйте сами поймать этот пистолет (водяной). Но если уж совсем немогут, расскажу секретик. Как только появляется экран игры, жмите "вправо", а затем, когда пистолет будет у границы, нажимайте "С". Выловив пистолетик, забирайте его (TAKE water pistol). Выходите и идите к пацану с билетами.

**22** Обменяйте пистолет на билеты (GIVE water pistol to kid) и идите обратно в шатер.

**23** С помощью билетов поиграйте в дартс. Для этого билеты отдайте мужику с бабочкой (GIVE tickets to dart attendant). А затем возьмите дротики и кидайте их в шарики (USE darts). Это надо повторить три раза. Приз — плюшевый мишка. Идите на задний двор.

**24** Здесь плюшевого медвежонка отдайте медведю на шаре (GIVE teddy bear to balancing bear). И заберите мяч (TAKE ball). Выходите и идите к пацану с пистолетиком.

**25** Поговорите с ним (TALK to kid) и выберите варианты вопросов сначала 1, потом 3. Он согласится прокатиться с вами на "американских горках".

**26** Уже на месте контроллер скажет, что пацан слишком мал ростом для езды. Чтобы это исправить, дайте ему (пацану) ботинки (GIVE boots to kid).

**27** Оказавшись на американских горках, вы должны сделать следующее. Сначала дерните рычажок (USE brake). И почините дорогу (USE bolts with track). Отцепившись (USE brake), дерните за второй рычажок. И, открыв кабинку (OPEN shed), заберите кисть для рисования (TAKE paint brush). Отцепитесь (USE brake).

**28** Теперь намочите кисточку в воде с осьминожком (USE paint brush with bucket with inky), затем напишите этой кисточкой на табличке, которую вы взяли еще ой-ой-ой когда (USE inky brush with sign). Идите на задний дворик.

**29** Здесь поставьте табличку около клетки с хищником (USE sign). И сваливайте в дом смеха, только теперь нажмите "вверх".

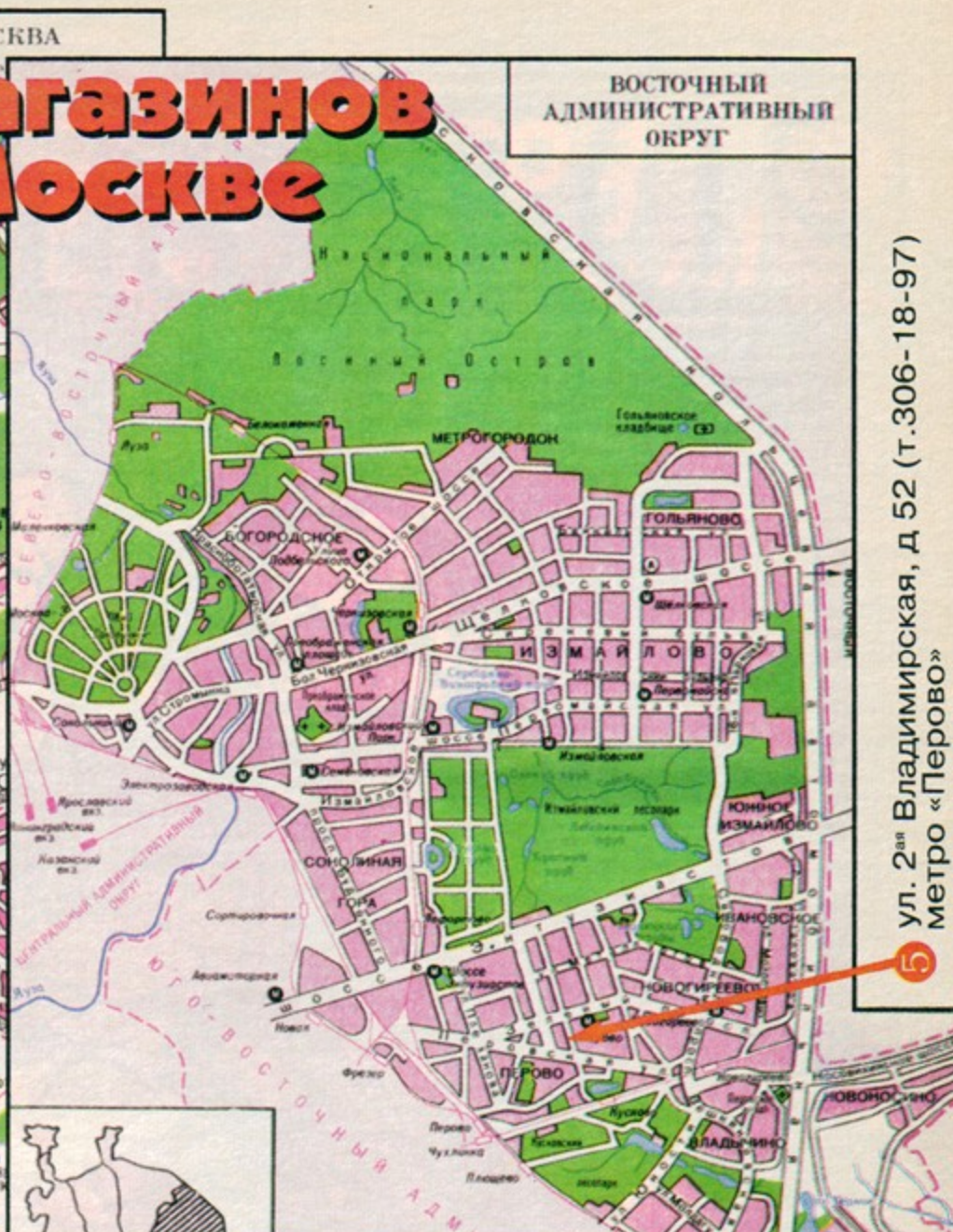
**30** Видите вот ту машинку? А вон тот мотор? Так вот, мотор будет работать вхолостую, если на него не нацепить ремень. (USE taffy with engine). Включите мотор (USE switch). Ну и вперед, на "гонки на выживание с клоуном" (USE bumper car). Ничего особо сложного здесь нет, главное — сталкиваться носовой частью машины. После того как клоун убежит и оставит дротик, забирайте его (TAKE darts) и идите на задний двор.

**31** Ну вот, вы и подошли к концу всей игры (хотя нет, если вы прошли только эту часть, не огорчайтесь, есть ведь еще отель Блейка)! Лопните шарик с помощью дротика (USE dart with ball) и смотрите титры!

Клоуна поймали, им оказался мужик из дартса. А делал все это он потому, что "хотел побыть клоуном". Ну, что ж, побыл клоуном? Пора бы сдать его полиции, хотя... лучше будет запустить его на орбиту! Все! Конец! Вторая миссия выполнена! До встречи!



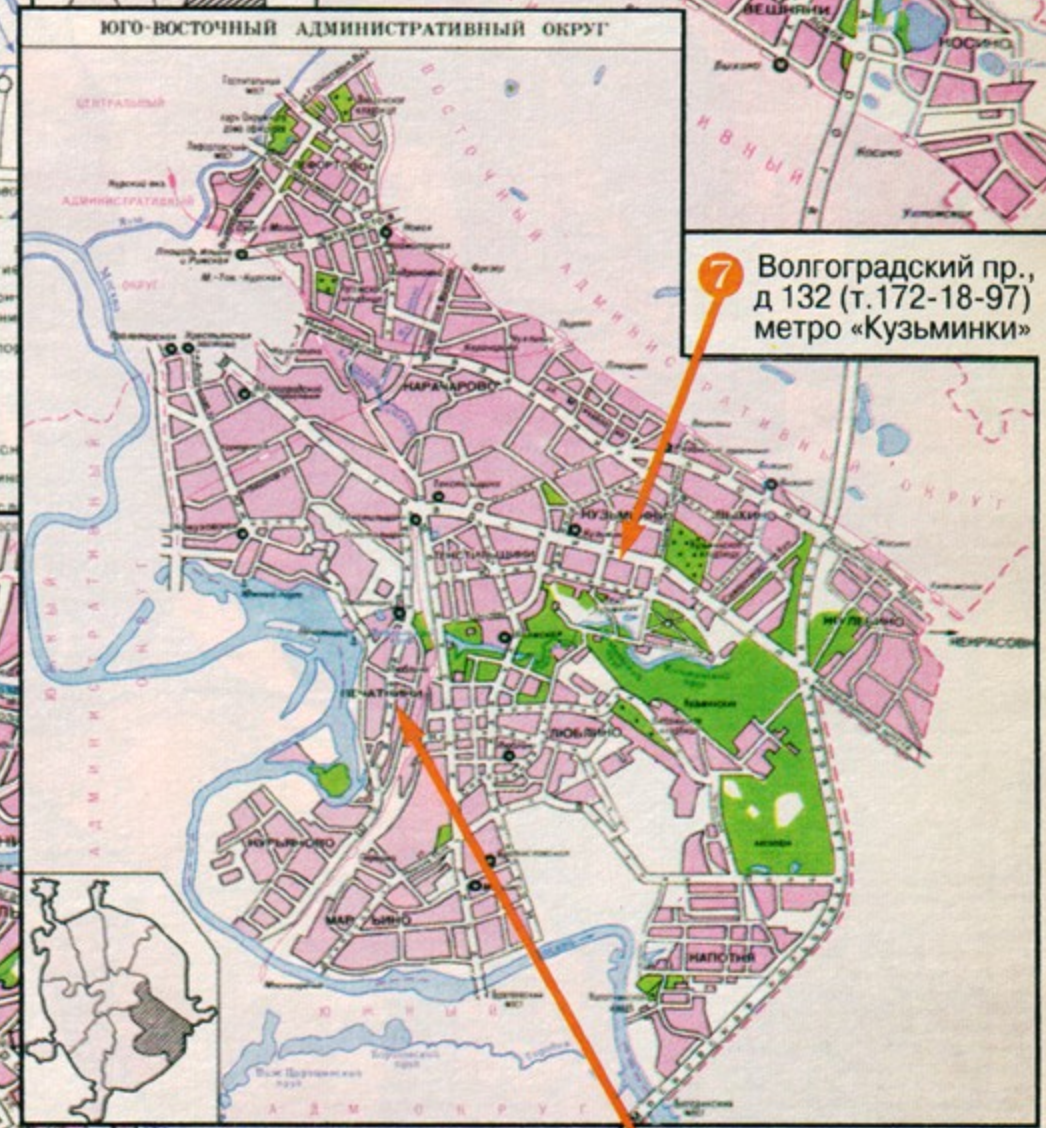
# Адреса фирменных магазинов издательства АСТ в Москве



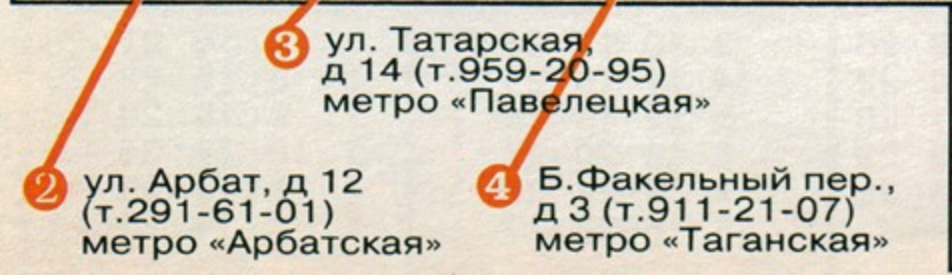
ул. 2<sup>ая</sup> Владимирская, д 52 (т.306-18-97)  
метро «Перово»



ул. Каретный ряд,  
д 5/10 (т.299-65-84)  
метро «Маяковская»



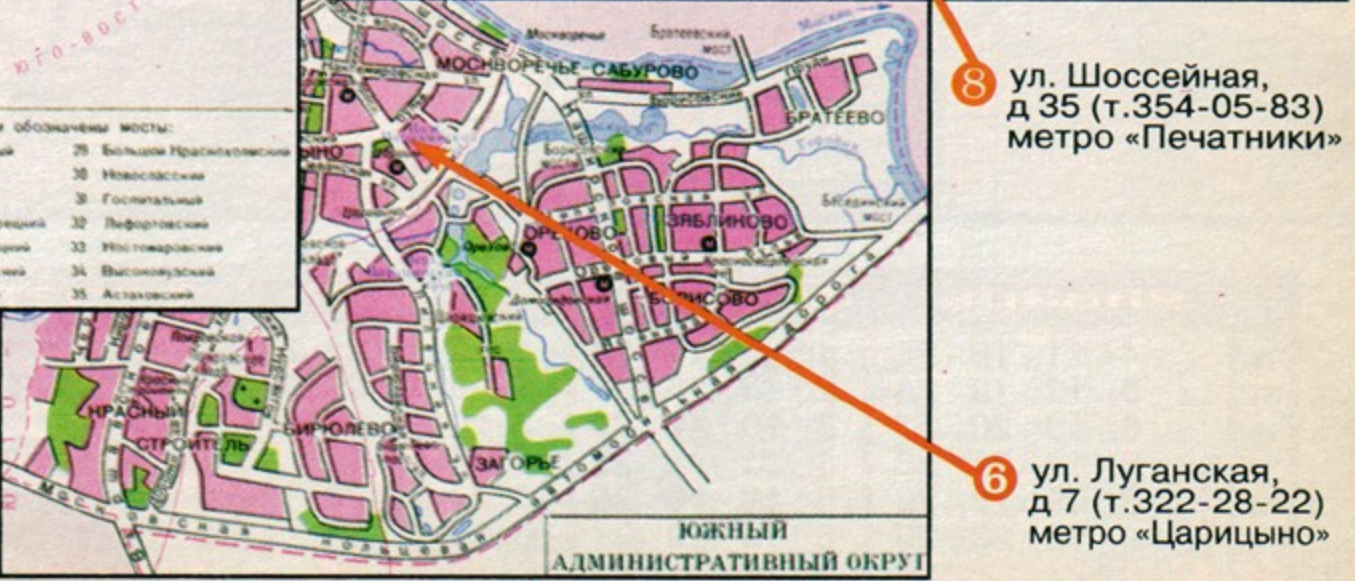
Волгоградский пр.,  
д 132 (т.172-18-97)  
метро «Кузьминки»



ул. Татарская,  
д 14 (т.959-20-95)  
метро «Павелецкая»

ул. Арбат, д 12  
(т.291-61-01)  
метро «Арбатская»

Б.Факельный пер.,  
д 3 (т.911-21-07)  
метро «Таганская»



ул. Шоссейная,  
д 35 (т.354-05-83)  
метро «Печатники»

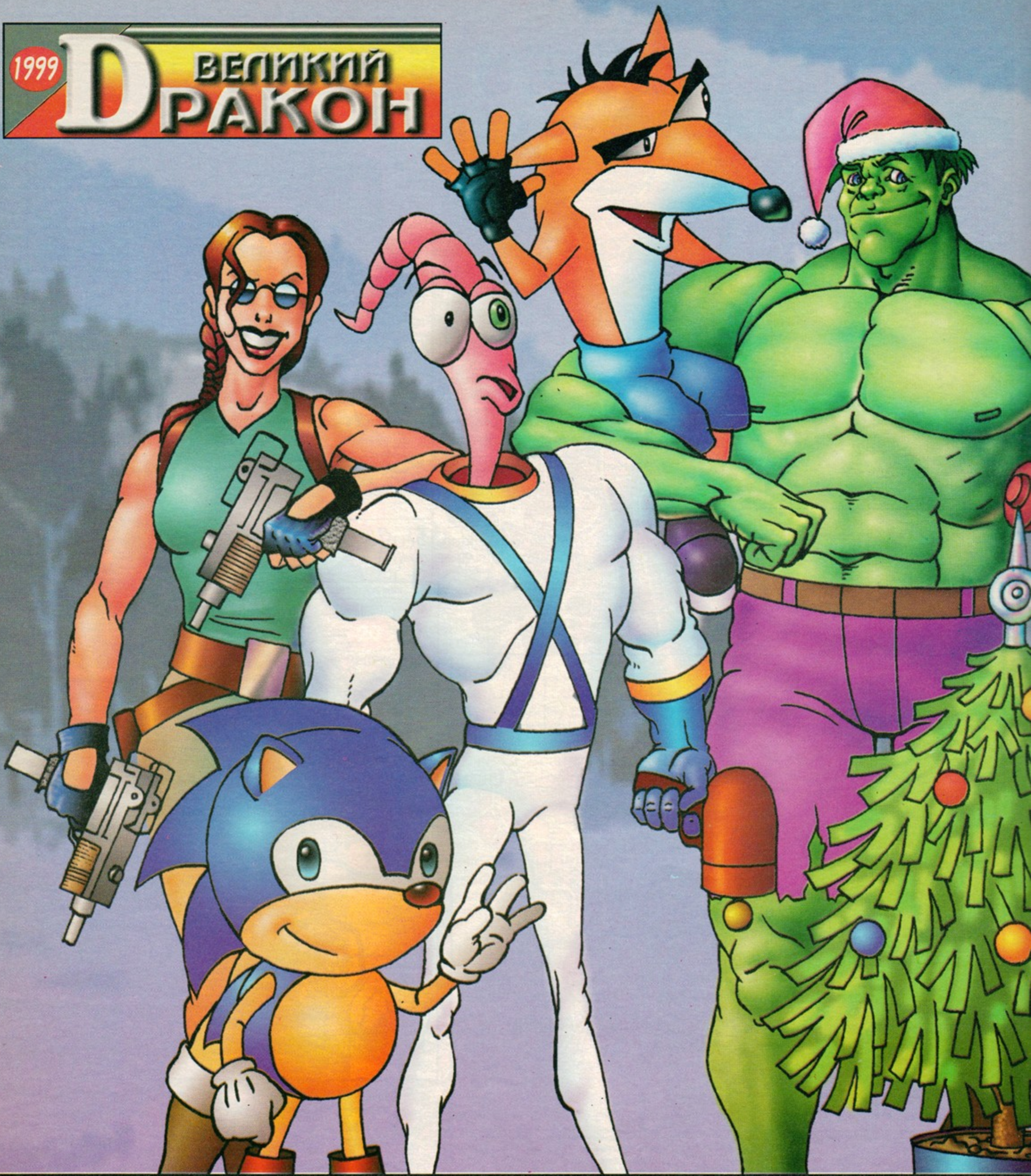
ул. Луганская,  
д 7 (т.322-28-22)  
метро «Царицыно»

Цифрами обозначены станции Московского метрополитена		Цифрами обозначены мосты:	
1 Пролетария Мира	8 Лубянка	15 Площадь Революции	26 Большая Никитинская
2 Улица 1905 Года	9 Чистые Пруды	16 Никитинская	27 Новослободская
3 Тверская Пушкинская	10 Туркменская	17 Новодевичья Троицкая	28 Гостиницкая
4 Чеховская	11 Китай-Город	18 Пятницкая	29 Лефортовская
5 Октябрьский Ряд	12 Арбатская	19 Октябрьская	30 Новодевичья
6 Театральная	13 Библиотека имени Ленина	20 Добрынинская	31 Высоковольская
7 Тульская	14 Александровский Сад	21 Серпуховская	32 Асташевская

**В этих магазинах всегда можно приобрести журнал «Великий Дракон» по ценам редакции**

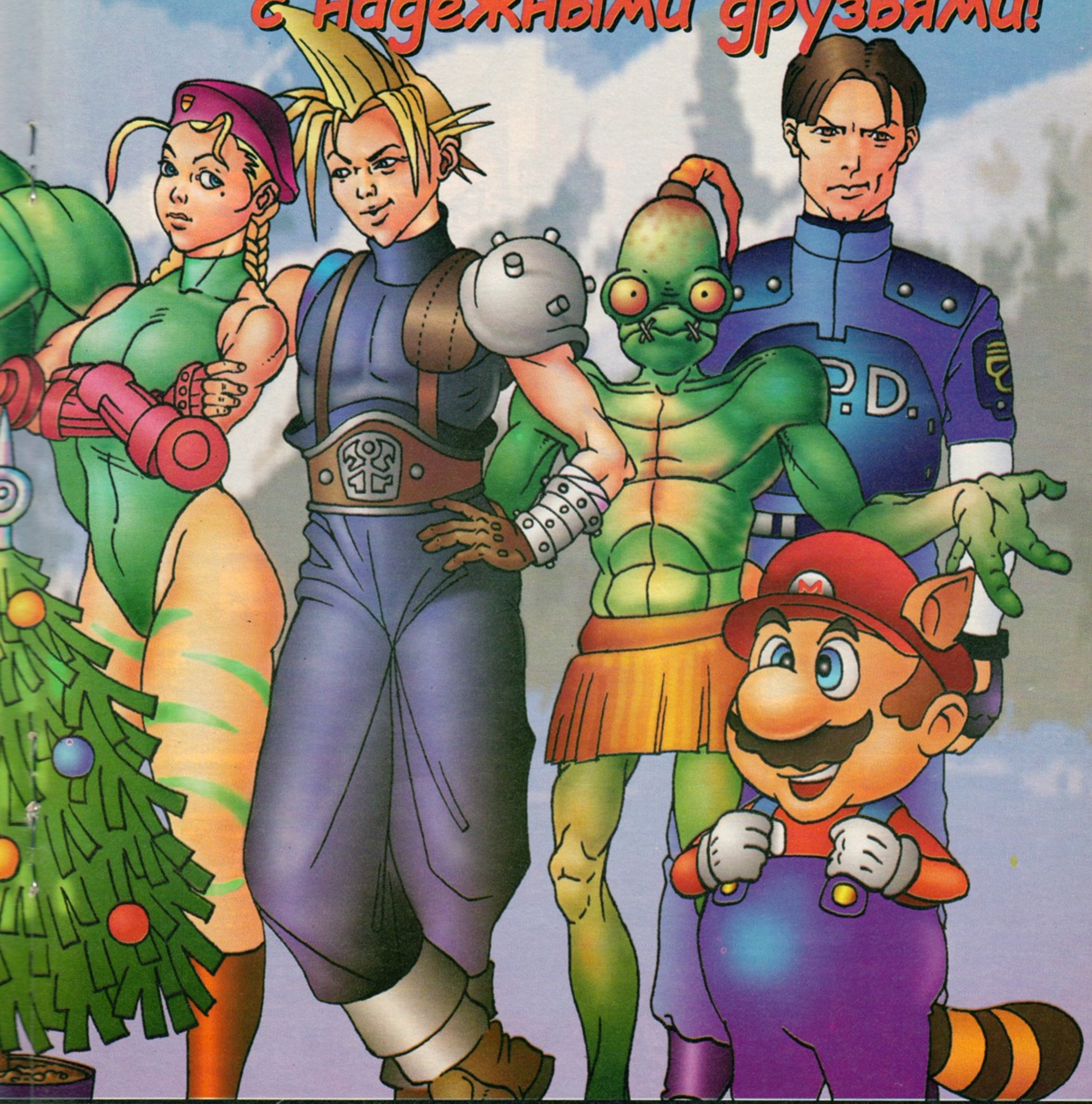
1999

# ВЕЛИКИЙ ДРАКОН



	январь	февраль	март	апрель	май	июнь
ПН	4 11 18 25	1 8 15 22	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28
ВТ	5 12 19 26	2 9 16 23	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29
СР	6 13 20 27	3 10 17 24	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30
ЧТ	7 14 21 28	4 11 18 25	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24
ПТ	8 15 22 29	5 12 19 26	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25
СБ	9 16 23 30	6 13 20 27	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26
ВС	3 10 17 24 31	7 14 21 28	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27

# В новый 1999 год с надёжными друзьями!



Авторы постера Виктор Базанов и Юрий Ершов

	июль	август	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь
пн	5 12 19 26	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27
вт	6 13 20 27	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28
ср	7 14 21 28	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29
чт	1 8 15 22 29	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30
пт	2 9 16 23 30	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31
сб	3 10 17 24 31	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25
вс	4 11 18 25	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26



Вера Пузакова, г.Москва



Сергей Семёнов, Шилово Рязанской обл.

А.Павлычев, г.Саранск



Юля Ковалёва, г.Москва



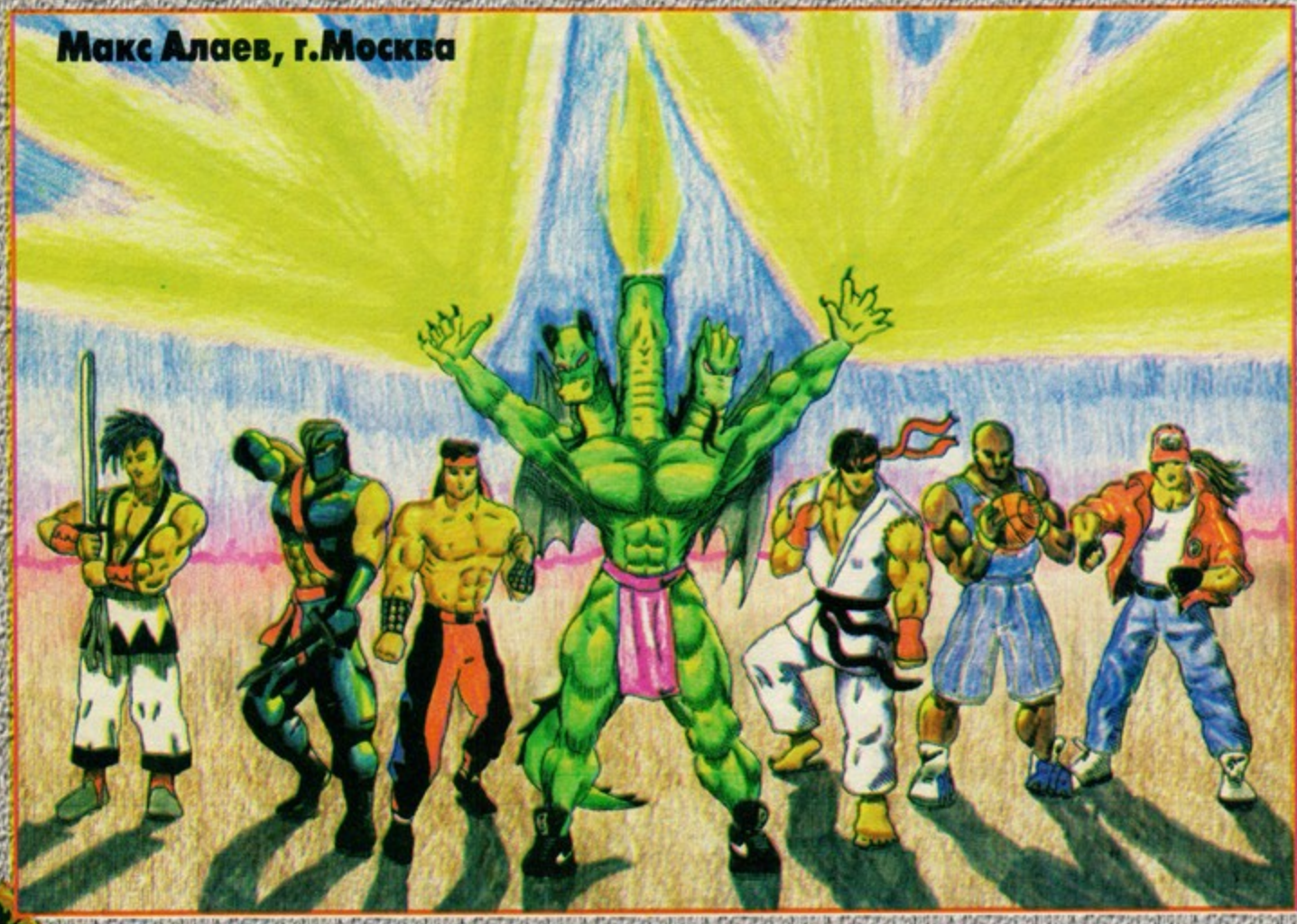
Иосифин Алексей, г.Санкт-Петербург



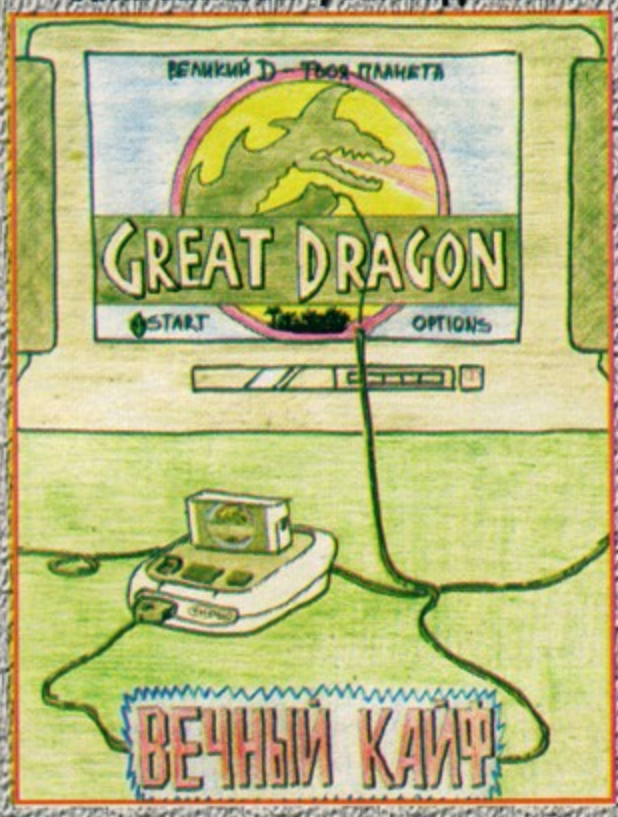
П.А.Рожин, г.Артём Приморский край



Макс Алаев, г.Москва



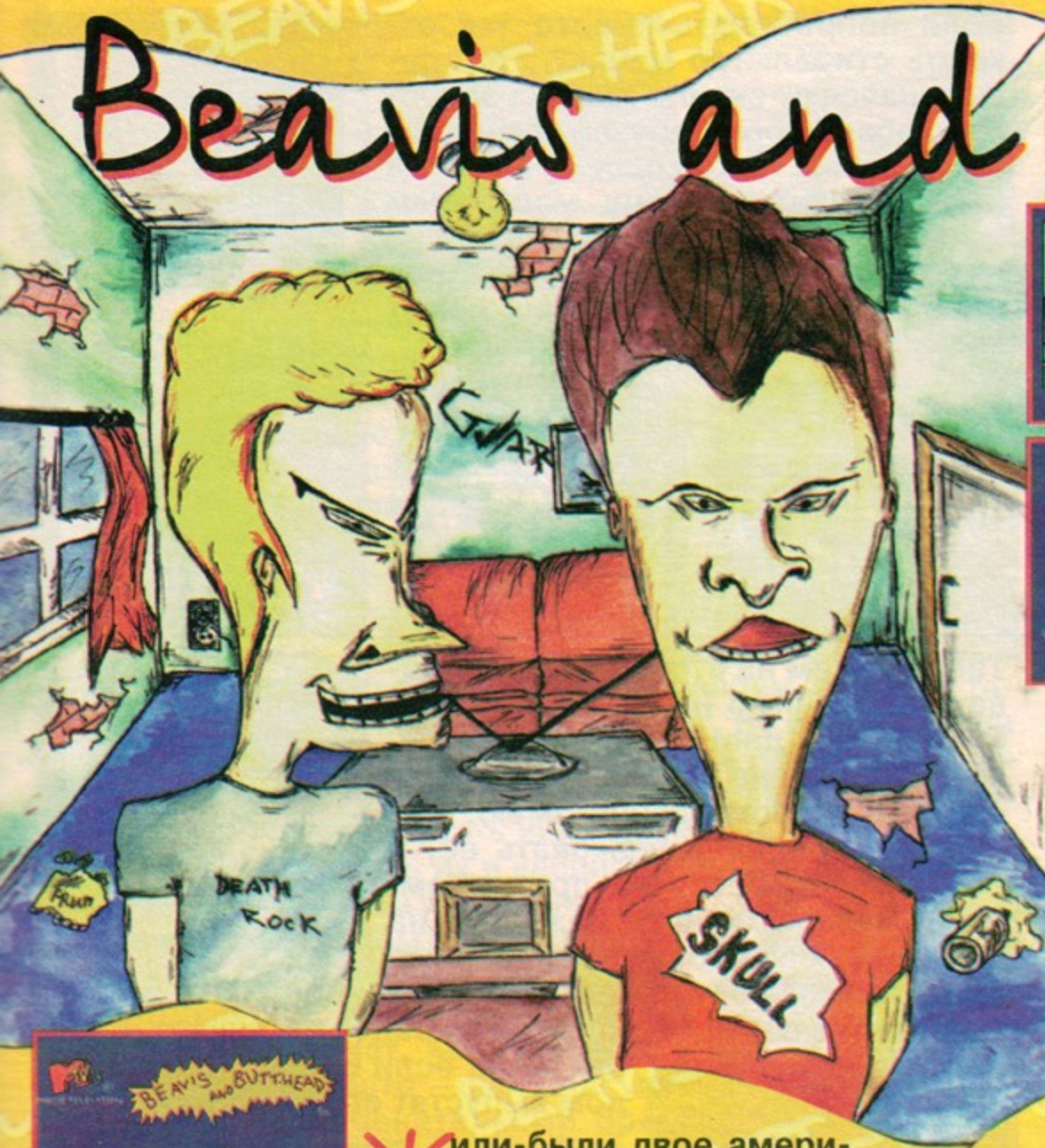
Саня Хиневич, г.Владивосток



Андрей Симонов, пос.Верхнеднепровский Смоленской обл.

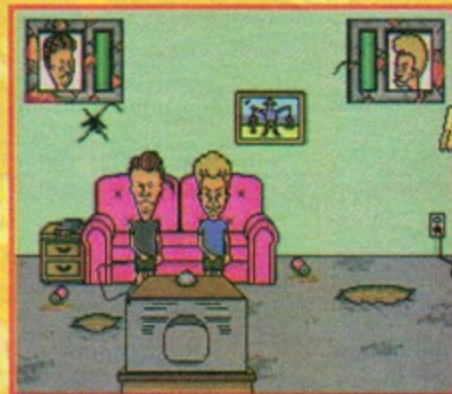
**КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ**

# Beavis and Butt-head



но поймали бы, и, словно понимая это, псина избавилась от билетов, кинув их под газонокосилку (ни себе, ни людям!). Естественно, что теперь куски билетов разлетелись по всему кварталу, и Бивису с Баттхедом надо их собрать. Иначе они не попадут на концерт любимой группы, а невозможность пофанатеть за GWAR для них смерти подобна.

Итак, билетов нет, а их кусочки так и валяются где-то. Так где же именно? Это и предстоит выяснить Бивису и Баттхеду. Кстати, чуть не забыл, в эту игру можно играть не только одному, но и на пару с товарищем, что гораздо интереснее. В самой квартире друзей ничего особо полезного пока нет, но вы можете вытащить из-за дивана кусок пиццы, пончик и чемодан. Все это лучше выложить



Жили-были двое американских парней, ничем особенным, кроме дурацкой внешности, от своих сверстников не отличавшихся. Однажды на MTV, заметив эту самую внешность, решили, что неплохо было бы иметь пару придурков для съемок разных клипов и выпуска барахла с их символикой. Вот так головокружительно началась карьера Бивиса и Баттхеда. Однако и этого MTVшникам показалось мало, и они решили сделать Бивиса и Баттхеда героями компьютерной игрушки, заказав ее изготовление одной из «молодых»



(на этом поприще) фирм. В итоге, мы, игроки, получили игру со своеобразной графикой, которая, однако, вполне соответствует облику своих героев. По жанру это платформер, в котором 20% от боевика, а остальные 80% — квест.

Ну что ж, посмотрим, какая же беда приключилась с нашими героями на этот раз. А горе у них действительно большое. Дело в том, что в городишко, где живут Бивис и Баттхед, приехала их любимая группа GWAR, и им даже удалось достать билет на концерт, но... радоваться парням пришлось недолго. Соседская шавка выхватила выставленные в длиннющей очереди билеты и понеслась по газону, как будто украла не какие-то бумажки, а палку колбасы. Рано или поздно собаку все рав-

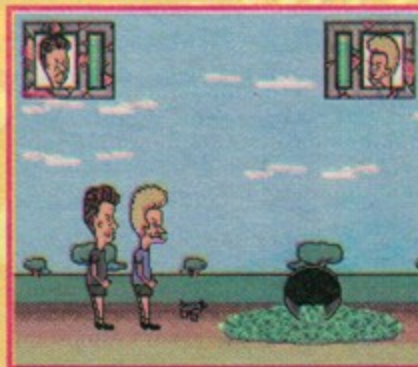


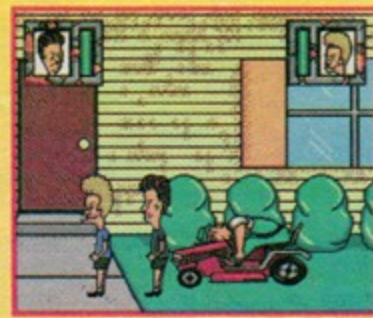
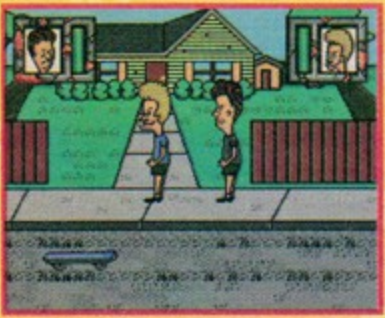
но поймали бы, и, словно понимая это, псина избавилась от билетов, кинув их под газонокосилку (ни себе, ни людям!). Естественно, что теперь куски билетов разлетелись по всему кварталу, и Бивису с Баттхедом надо их собрать. Иначе они не попадут на концерт любимой группы, а невозможность пофанатеть за GWAR для них смерти подобна.

Итак, билетов нет, а их кусочки так и валяются где-то. Так где же именно? Это и предстоит выяснить Бивису и Баттхеду. Кстати, чуть не забыл, в эту игру можно играть не только одному, но и на пару с товарищем, что гораздо интереснее. В самой квартире друзей ничего особо полезного пока нет, но вы можете вытащить из-за дивана кусок пиццы, пончик и чемодан. Все это лучше выложить

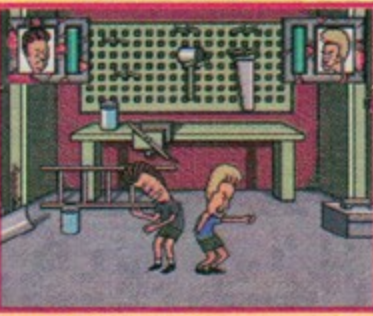


на свалку старых автомобилей. Тут можно здорово прибарахлиться, взяв в самом начале птицу, сапоги и автомат(!), а в конце свалки — аппетитную (с точки зрения любой собаки) кость. Затем вернитесь на улицу и идите к дому с открытой калиткой.





Злой газонокосильщик теперь не проблема, ведь есть автомат. Кстати, не забудьте снять ключик с его драндулета. Кроме самого хозяина двор охраняет злая псина, та самая, что всю эту кашу заварила. Аппетитная кость со свалки ее вполне устроит, и Бивис с Баттхедом смогут беспрепятственно проникнуть в сарай. Тут мож-



но разжиться удочкой и бензопилой типа «Дружба». Последняя пригодится для того, чтобы спилить стоящее во дворе дерево и взять залетевший на него кусок билета. Больше здесь делать нечего, пора возвращаться домой (это надо делать каждый раз, когда вы хотите получить пароль). HqOmh r7Pfc g3nGn.

Отдохнули, и в путь — в супермаркет на локацию Turbo Mail 2000. Но прежде прихватите с собой джинсы, валяющиеся под кроватью. Идя по улице, укладывайте полицейских — на месте убитых врагов остаются призы! Призы — это еда. Еда — это жизнь! На первом этаже супермаркета есть единственное место, куда Бивиса с Баттхедом не пускают. Это прачечная



(Laundry). Чтобы туда попасть, вам нужны джинсы (они уже имеются) и мыло. Мыльце можно найти в туалете кафе, где продавец раскидывается мороженым. Там же со столика можно взять трубочку для плевания, хотя, зачем она нужна, когда есть автомат? Заодно, по пути к кафе стоит заглянуть в магазин автозапчастей, где в рекламных целях бесплатно раздают машинное масло. С мылом и джинсами проберитесь в прачечную. Там мирно похрапывает старушка, а в стиральной машине около нее крутится еще один кусочек билета.



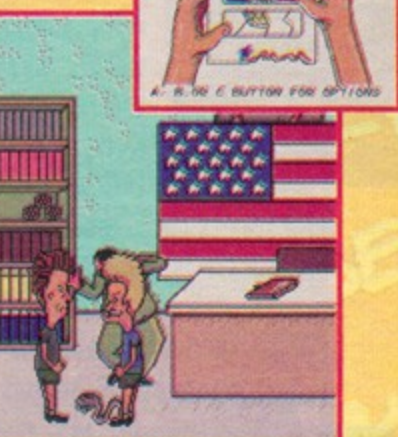
Если попробовать просто так открыть стиральную машину, то проснувшаяся от скрипа старуха запросто забьет обоих друзей, защищая свое тряпье. Выход прост — сначала надо смазать дверцу машинным маслом, чтоб не скрипела, когда не надо, и кусок билета ваш. (Кстати, в одной из стиральных машин лежит весьма вкусный гамбургер...)



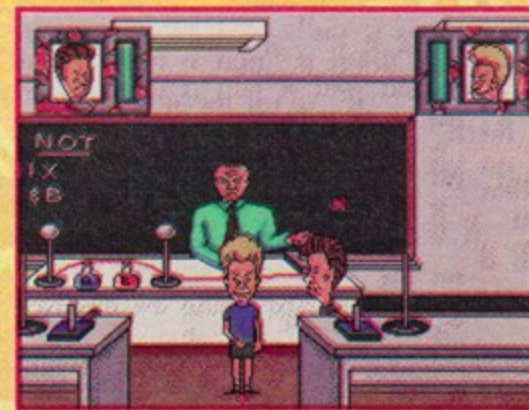
Теперь идем на второй этаж продавать найденную на помойке птицу. Старьевщик даст за нее 50 центов, которых вполне хватит, чтобы приобрести в зоомагазине змею. Попросите продавца упаковать ее, и когда он скроется за прилавком, можно смело красть лежащий на прилавке ключ. Взяв упакованную до неузнаваемости змею, идите в конец отдела прямо к клетке с птицей. Попугай на радостях начнет нести яйца, если Бивис с Баттхедом выпустят его из клетки, да

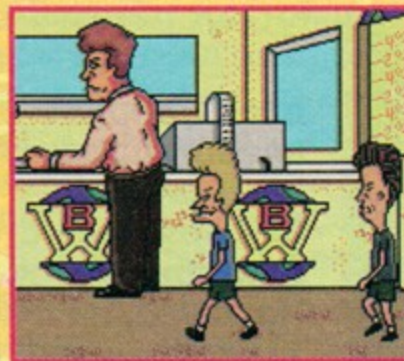


парням польза, ведь в клетке лежит еще один кусочек билета. Змея же пригодится для того, чтобы навести ужас на военного, кабинет которого на втором этаже. Напугав вояку, можно спокойно забрать со стола папку с секретными документами, кусок билета и бомбу с полки. Теперь все кусочки в торговом центре собраны, можно возвращаться «на хату» за паролем. LesrK BJKES 19nWb.

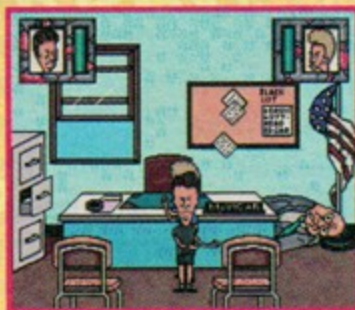


Ну ладно, хватит пока шляться по улицам, пора и в школу наведаться, учителя и директор с нетерпением ждут появления Бивиса и Баттхеда — своих самых редких учеников. В кабинете географии отыщите жвачку, она пригодится после. Кроме этого, у географа можно получить несколько небесполезных советов, но раз вы уже читаете мое описание, то они вам не понадобятся.

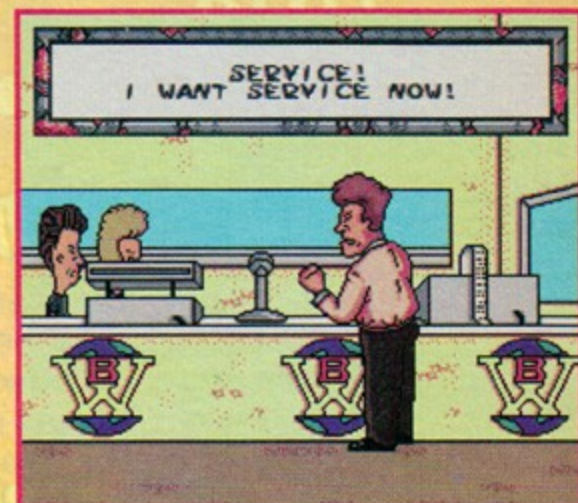
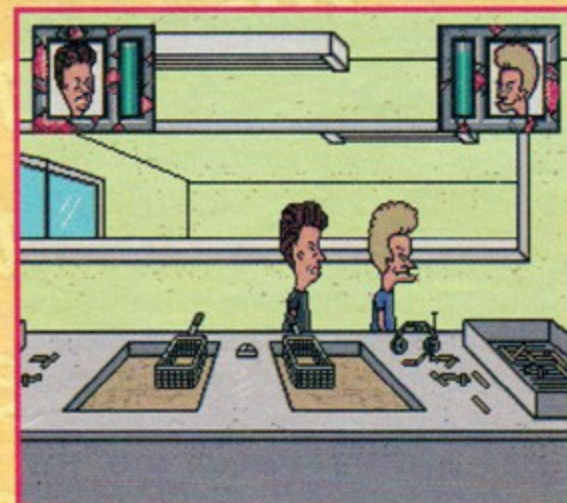




Дальше стоит наведаться к химику. У него на столе заманчиво пузырятся две колбы, а глядя на исписанную доску, так и хочется их смешать. Однако сделать это не так просто, как кажется. Хитрый химик за долгие годы работы в школе научился обращаться с такими, как Бивис и Баттхед. Любого, кто посмеет протянуть руку к колбам, ожидает такой разряд, что глаза на лоб полезут. Но и наши парни тоже не промах. Для временной дезактивации химика используйте «газовую атаку», а когда объект покраснеет, можно смело хватать ингредиенты и... с радостными воплями тащить их в кабинет директора. Хулиганы не в почете у главы школы, поэтому Бивису с Баттхедом вряд ли удастся легко получить кусочек билета, приклеившийся прямо на голове директора. Хотя нет, все-таки есть у врага слабое место — нос. Подсунув раствор под обонятельный орган врага, Бивис и Баттхед могут радоваться. Пока директора не выпишут из реанимации, никаких вызовов родителей, да и кусок билета можно забрать. Еще один такой же получится выловить с помощью удочки, если использовать в качестве насадки жвачку, найденную в кабинете географии. Кроме жвачки можно использовать и некоторые другие предметы, но единственная полезная вещь, которую вам еще удастся выловить — это кошка.



Прежде чем пробираться на кухню, необходимо заранее позаботиться о продуктах, поэтому стоит заглянуть на типовую общепитовскую помойку, благо она рядом. Тухлый гамбургер около бака лучше пока не трогать, зато плевательная трубка идохлая крыса могут пригодиться. Основной из ингредиентов наиотвратительнейшего блюда уже в кармане, так что можно отправляться на кухню. Для этого придется открыть дверь с кодовым замком. При наборе кода не обращайте внимания на цифры, ведь кроме них есть еще и маленькие буквы, которые и надо использовать. Буквенный код прост: BUTTHEAD. Можно и самому догадаться и не искать этот пароль в игре (он написан на стене одного из туалетов, которые встречаются практически повсеместно).



Немного о том, как и где ловить. Удочка используется в комнате Бивиса в районе дивана. Когда что-нибудь зацепится, надо быстро и ритмично нажимать кнопку «С». Кроме полезных вещей можно вытащить и «неполезные», такие как полицейский или бандит. Теперь, когда найдены еще два кусочка, можно получать пароль. WBKp- dRhli hfXYO.



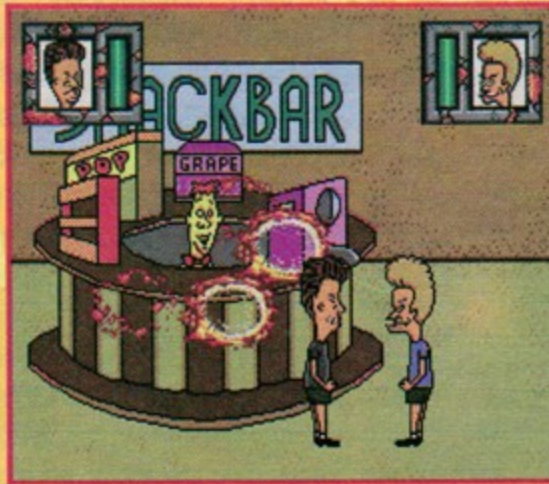
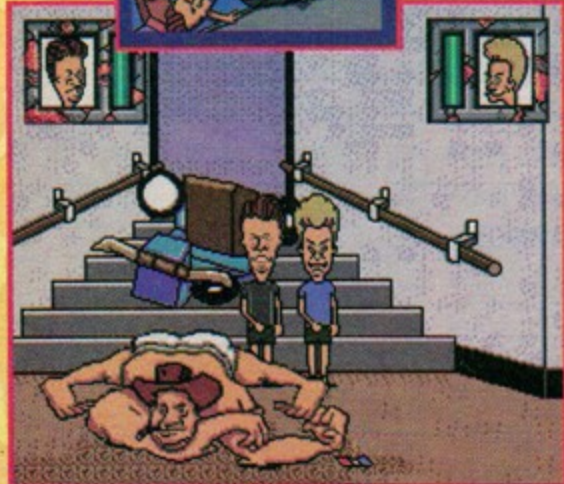
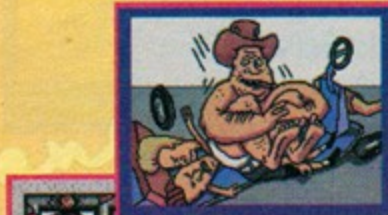
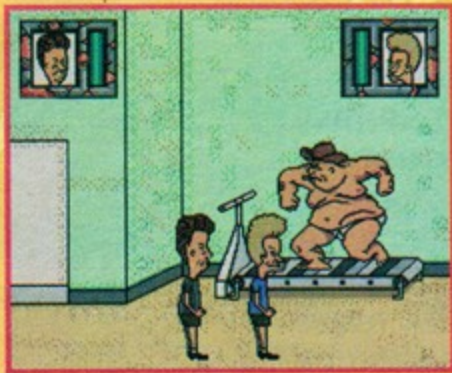
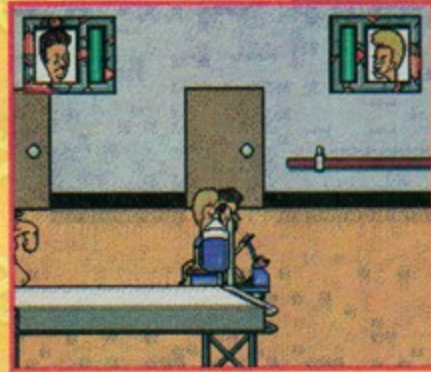
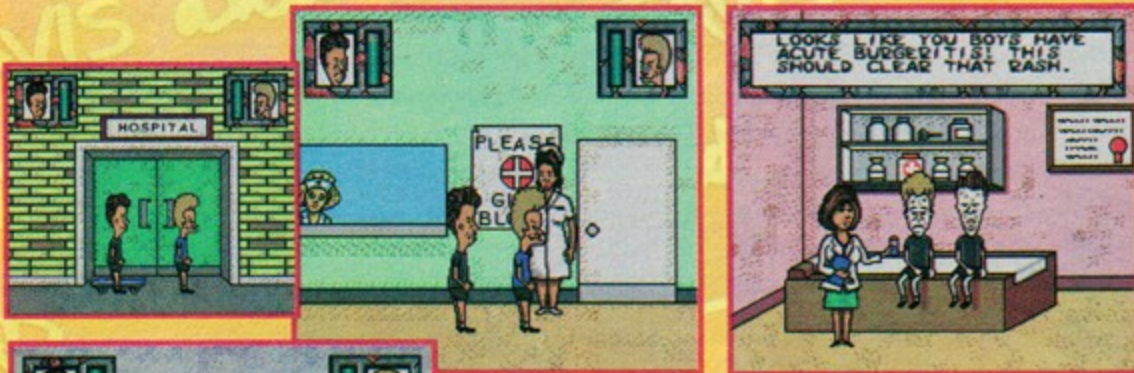
Итак, шеф-повара Бивис и Баттхед принимаются за работу. Их очередное блюдо покорит любого гурмана-мазохиста своим небывало отвратительным вкусом. По рецепту сначала следует кинуть в кипящее масло картофель фри и чуть попозже —дохлую крысу. Еще минутка, и блюдо готово, можно подавать к столу. Подавать и правда пора, клиент уже совсем заждался своего заказа. Бедняга, мне его действительно жалко! Его источенный язвой желудок не выдержит такого «деликатеса», но Бивису с Баттхедом это только на руку, они получают еще один кусок билета. Теперь придется вернуться на помойку, но только затем, чтобы накормить своих подопечных тухлым гамбургером, пусть им станет стыдно (если это вообще возможно). Отравленные испорченными продуктами Бивис и Баттхед нуждаются в медицинской помощи, и их здоровье будет постепенно ухудшаться, поэтому следует поспешить в больницу. Но, уходя с этой локации, не забудьте прихватить с собой бесхозные наушники, оставленные кем-то на кухне. Доктор не принимает кого попало, но для больных ребят он сделает исключение. После приема лекарств Бивис и Баттхед перестанут болеть, и их здоровье полностью восстановится. Все нормальные люди за добро



В городке, где живут Бивис с Баттхедом, есть одна-единственная закусочная, потому жителям приходится довольствоваться не обширным ресторанным меню, а тем, что дают. Если хотите немного поработать в этой закусочной, то скорее отправляйтесь на локацию Burger World.

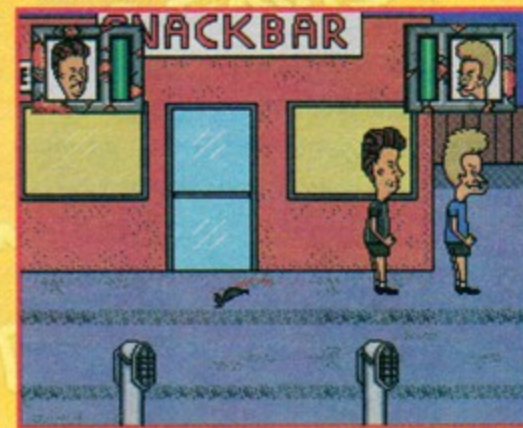
## УПРАВЛЕНИЕ:

- влево/вправо — идти в данном направлении;  
 влево/вправо+A — бежать в данном направлении;  
 B — прыжок;  
 C — оружие в стиле Бугермена (пуки и рыги!). Кроме того, кнопкой C подбираются предметы.  
 На паузе, не считая лица героя, есть четыре окошка:  
 1. Показывает, сколько у вас денег.  
 2. Предметы, найденные в игре. Чтобы использовать некоторые из них, нужно выбрать предмет и, выключив паузу, нажать C.  
 3. Чтобы класть некоторые найденные в игре предметы, нужно выбрать в третьем окошке Drop и нажать на C. Если в этом окошке нажать на Suck, то вы с уровня вернетесь в дом, оставив все найденные предметы на уровне.  
 4. В четвертом окошке изображено оружие, которое имеется у героев. Помимо начального — бугерменовского, будет и другое! Также там есть пульт TV, бензопила и удочка.  
 5. В пятом окошке показана энергия вашего героя.



коридор в больнице не бесконечен, а потому и гонка не может длиться вечно. В конце пути толстяк «загребит» вниз по лестнице, а еще один кусок билета только усилит радость Бивиса и Баттхеда по поводу несчастья «ближнего своего».

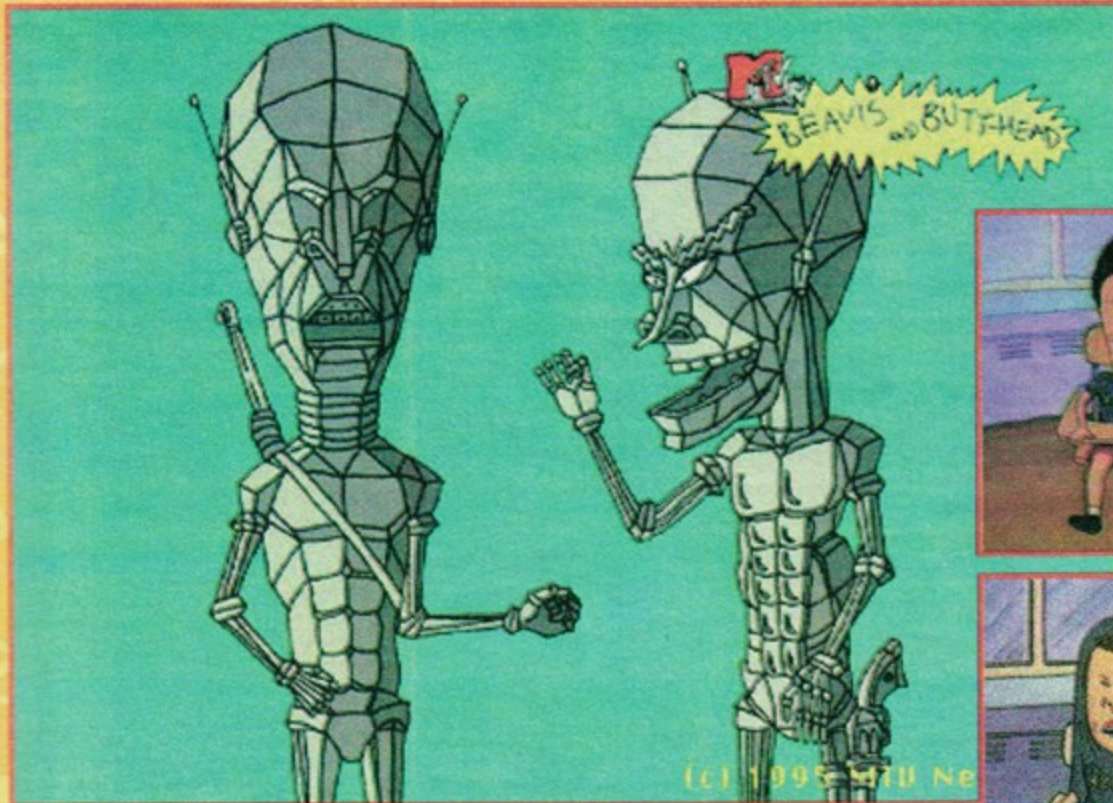
Из больницы отправляйтесь в супермаркет продавать наушники. За них скупщик барахла (краденного) отвалит целых 2 доллара и 80 центов. Этого, а так же того, что заплатил за дохлую крысу посетитель забегаловки, вполне должно хватить, чтобы попасть в автокино-театр. Но прежде чем туда отправиться, прихватите с собой бомбу и фотоаппарат, его найдете в комнате Бивиса. На стоянке сначала загляните в закусочную и



воспользуйтесь там бомбой, чтобы устроить потоп. Молочных рек не обещаю, но кисельные берега будут точно. Сделав свое черное дело, бегите в самый дальний угол автостоянки. Помимо того, что там можно взять бинокль (сдается за деньги), Бивис и Баттхед должны сделать компрометирующий снимок подозрительно трясущейся машины, после чего из нее выскочит жирная тетка и погонится за парнями. Тут надо быстро «делать ноги» по направлению к закусочной, стараясь не наступать на мышей и лужи. В помещении толстуха поскользнется и выронит заветный кусочек билета (ПОСЛЕДНИЙ!!!).







свободен, берем спец-шмотки настоящих фанатов и — УРА! Бивис и Баттхед на сцене вместе со своими кумирами. Это и есть вторая концовка игры. Кстати, она еще и интерактивная. Во время концерта вы можете управлять, как Бивисом, так и Баттхедом. С помощью кнопок «В» и «С» можно осуществлять переключение между героями, а также заставлять их шмякаться на пол, что довольно прикольно.



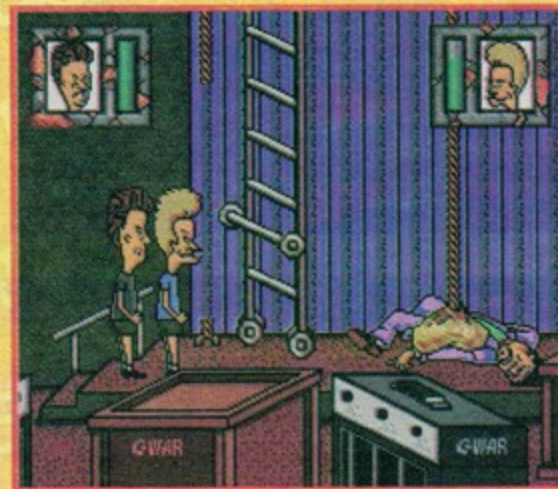
Теперь, можно и на концерт отправляться, но перед этим все-таки стоит получить пароль (J5hwG SncC0 59RJw), а зачем — читайте дальше.



Итак, билеты в карманах, и вот Бивис с Баттхедом уже на концерте. Неужели на этом их (да и ваши тоже) приключения заканчиваются? Да, если не заставить призадуматься затуманенный играми мозг над использованием «лишних вещей». Запомните, в таких



играх, как эта, вещи редко бывают лишними, поэтому воспроизведите пароль и, прихватив с собой кошку и ножницы, снова отправляйтесь к концертному залу, где выступает GWAR. Только на этот раз не входите в парадную дверь, а идите дальше вправо. Попытаемся прорваться за кулисы. В планы Бивиса и Баттхеда может вмешаться знакомая нам злобная собачонка, но кошка для ее нападков — более подходящая мишень. Поэтому можно смело двигаться дальше. При наличии автомата вы легко справитесь с многочисленной охраной и прорветесь к черному ходу, который ведет за кулисы. Казалось бы, еще немного, долгожданные автографы так близки, но ведь нет! Дорогу преградил начальник охраны. Как же его устранить? Оказывается, все очень просто. Чик ножничками, и враг погребен под мешками с песком. Путь



## Напоследок НЕСКОЛЬКО ПОЛЕЗНЫХ СОВЕТОВ.

**Совет первый.** Постарайтесь поскорее получить автомат, он позволит держать врагов на безопасном расстоянии. Кроме как на свалке, автомат можно раздобыть в магазине, но это будет стоить немалых денег.

**Совет второй.** Где эти самые деньги взять? Основной источник дохода — продажа некоторых вещей старьевщику. Для этой цели хорошо подходят птица со свалки и бинокль с автостоянки. Как только вы их продаете, на прежнем месте появляются новые.

**Совет третий.** Обзаведясь деньжатами, можете побаловать Баттхеда, купив в магазине специально для него бейсбольную битку. Это довольно мощное оружие, и только с ее помощью вам удастся справиться с бандитом, выловленным на удочку.

**Совет четвертый.** Если мало энергии, то ее лучше всего набирать на локации Turbo Mail. После каждого убитого врага остается что-нибудь съедобное.

**Совет пятый.** Если в карманах одного героя нет места, то набивайте карманы другого. Если карманы героев переполнены, то ненужные вещи можно оставлять дома.

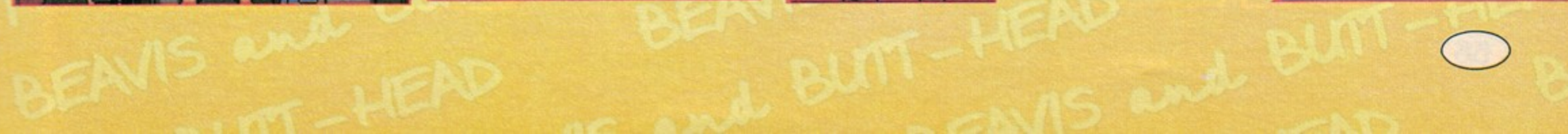
**Совет шестой.** Эту игру можно проходить и немного в другом порядке. Попробуйте!

Ну вот и все, пока, до следующей игры.



Александр Артёменко, ред.  
и Владимир Злыднев,

г. Москва





# SKELTON KRETA

Первая половина двадцать первого столетия. За последние пятьдесят лет технологии совершили гигантский скачок. Человечество освоило всю солнечную и несколько других звездных систем. Пространство, подвластное землянам, столь огромно, что Империя не в силах сдерживать натиск криминальных синдикатов. Специально для борьбы с ними был создан спецотряд Скелеты, в который вошли отборные биороботы. Их мощь и чрезвычайные полномочия позволили в сжатые сроки разобраться почти со всеми преступными группировками, но все еще на свободе Главарь галактической мафии. Из достоверного источника известно, что шаттл злодея приземлился на планете Земля в перенаселенном пункте Монстросити. Вам предоставляется прекрасная возможность помочь Скелетам разобраться с главным злодеем и остатками его армии. В вашем распоряжении один (или два, если играете вдвоем с приятелем) из трех биороботов. Различаются они не только мощью своего оружия, но и телосложением. Естественно, что в более громоздкого противника врагам попасть гораздо проще. К счастью, этот недостаток легко компенсируется за счет оружия. Итак, выберите героя, и в путь по футуристическим уровням, населенным такими же необычными тварями. Перед тем, как переходить собственно к игре, мне хотелось бы задержать ваше внимание на графической

ее стороне. Вид на разворачивающиеся баталии аксонометрический (имитирующий объемность обстановки и героев), но персонажи (слава создателям игры) выглядят весьма живенькими. Единственное, что огорчает, так это скудость арсенала. Программисты решили не баловать нас горой оружия и ограничились всего лишь двумя его видами. Из-за этого данный продукт потерял значительное количество спецэффектов. Как хорошо, например, смотрелась бы струя огнемета, лижущая толпу тупых андроидов, или граната, выжигающая половину экрана, но, увы, ничего этого здесь нет. К моей, да и вашей, надеюсь, радости, играбельность от этого не слишком пострадала. Для успешного уничтожения врагов имеющегося оружия вполне достаточно. Приступим непосредственно к игре. Быстренько перевоплощайтесь в одно из созданий гениальных биотехнологов и экипируйтесь соответствующим образом. Главное при этом не попасться на глаза соседям, а то сидеть вам в ментовке за нелегальное ношение биоимплантантов. Итак, следующая остановка — Монстросити. **1 уровень.** Монстросити. Сам по себе уровень небольшой, но врагов куча. Большинство — тупые громилы. Синтетиче-



ские мускулы себе имплантировали, а на мозг денег пожалели. Появляются они из пола (видите светлые квадраты?) и обычно по несколько штук. Однако в одном месте вам придется изрядно поторопиться, так как гады пойдут «на прорыв» и начнут телепортироваться нескончаемым потоком. Опасную зону лучше поскорее миновать. И еще одна угроза скрывается под плитами тротуаров Монстросити, чья автоматическая охранная система работает добросовестно. При приближении врага (в данном случае это Скелеты) прямо из пола высовываются самонаводящиеся пушки и начинается пальба. Кроме этого продвижению мешают



энергетические щиты. Для того, чтобы пройти, приходится уничтожать генераторы. Делать это лучше с помощью гранат. Босс, как ни странно, обитает не в конце уровня, а прямо в середине.

Это патрульный аэромобиль местной полиции. По-видимому они приняли Скелетов за хулиганов, громящих охранную систему, вот и начали пальбу. От залпов увернуться легко, но самое главное — избежать попадания лазера, это очень опасная штука. Стрелять лучше по диагонали. Надо отбить оба крохотных крыла.



жиге и иногда появляются с новой партией червей. Остальные этажи забиты роботами, медлительными, но от того не менее опасными. Прежде всего опасайтесь самонаводящихся кибер-жуков, выпускаемых роботами. Держитесь ближе к стенам, жуки в них врезаются. **ОСТОРОЖНО!!!**

Не пропустите потайную комнату с призами. Когда увидите на стене одного из зданий панель с буквой «Н», постреляйте по ней, и образуется проход.

**2 уровень.** Канализация. Она густо населена, причем самыми отвратительными тварями. С ними-то и предстоит разбираться на протяжении всего уровня. Построение его, кстати, весьма интересно. Основа — шахта лифта и самодвижущаяся платформа. Здесь вам предстоит отбиваться от разных гадов во время перемещений между этажами. Во-первых, отражать нападки со стороны двух летающих андроидов. Они ведут перекрестный огонь и бессмертны, пока цел мозг управления. Еще один враг — синяя каракатица. Она постоянно находится за бортиком и высовывается только затем, чтобы осыпать неосторожных Скелетов градом снарядов. На двух этажах обитают мерзкие черви. Они лишь изредка, как перископы подводных лодок, высовываются над поверхностью противной зеленой жижи только затем, чтобы стрельнуть, а затем снова погружаются. Собственно говоря, проблема не в самих червях, а в трубопроводах, откуда они выползают. Железяки также скрываются в

Если увидите над поверхностью жижи симпатичные глазки, держитесь от этого места подальше, иначе от вашего героя останутся рожки да ножки, а может и того меньше. Ведь хозяин этих зрительных органов ни кто иной, как местное болотное чудище с гигантской пастью. На самом нижнем этаже — обитель босса, громадного, почти на весь экран. Сам он пока не страшен, следует опасаться шипованого червя, который прячется в небольших пещерках по бокам. Необходимо разбить все его сегменты, и делать это лучше всего с помощью гранат. Как только червь станет историей, большой монстр начнет выпускать рой за роем кибержуков. Я бы рекомендовал разбираться с большим боссом прежде, чем с червем. Тогда не придется отбиваться от кибержуков, так как им просто неоткуда будет вылетать.

**3 уровень.** Подземелья. Странно, но почему-то большинство злодеев устраивают свое логово под землей, наверное, чтобы реже сталкиваться с правоохранительными органами. Да и арендная плата за катакомбы гораздо меньше, чем за офис в респектабельной части города. Вот и наш Большой Босс решил скрываться от преследователей в заброшенных подземных тоннелях Монстросити. Ну а Скелетам, естественно, придется его там разыскивать. Хотя, собственно говоря, трудно назвать розысками простое прохождение многочисленных прямых ко-

ридоров. Запутаться практически невозможно, но большое количество врагов сильно осложняет жизнь. Сами вражины стали заметно мощнее, однако ума не прибавилось, скорее наоборот. Опасаться стоит лишь электро-щупальцев, которые неожиданно высовываются из пола и начинают обшаривать окружающее пространство в поисках плоти. С пушками же, напротив, проблемы не должно быть никакой, так как стреляют они только под строго определенным углом. И щупальца, и пушки удобнее уничтожать с помощью гранат. К сожалению, а может к радости некоторых геймеров, босса на третьем уровне мною замечено не было. Может быть он испугался или просто постеснялся того, что его «разложат по полочкам» на страницах такого журнала, как «Великий Дракон».



**4 уровень.** Марс. Жаль, но злодей успел слинять с планеты Земля и, по сведениям из достоверных источников, перебрался на одну из соседних планет — Венеру или Марс. По-види-



тому, на выбор Скелетов повлияло то, что поверхность Марса гораздо меньше, чем поверхность Венеры, а также дополнительное задание, полученное от руководства. Попутно необходимо обезвредить четыре укрепленные огневые точки.



## УПРАВЛЕНИЕ:

**Стрелки** — перемещение персонажа.  
**«А»** — смена оружия.  
**«С»** — прыжок.  
**«В»** — стрельба.  
**«В»+«А»** или **«В»+«С»** — вращаться  
 (не зависит от направления движения).

## ПАРОЛИ:

2 ур. **BGWY**  
 3 ур. **PSKJ**  
 4 ур. **HDZT**

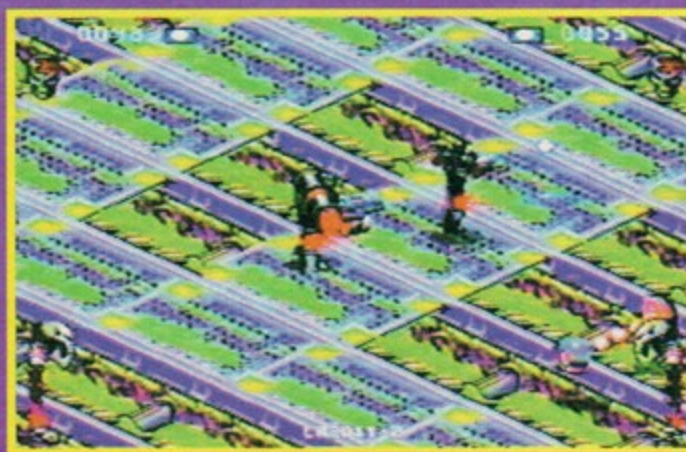
5 ур. **WGBX**  
 6 ур. **RDFK**



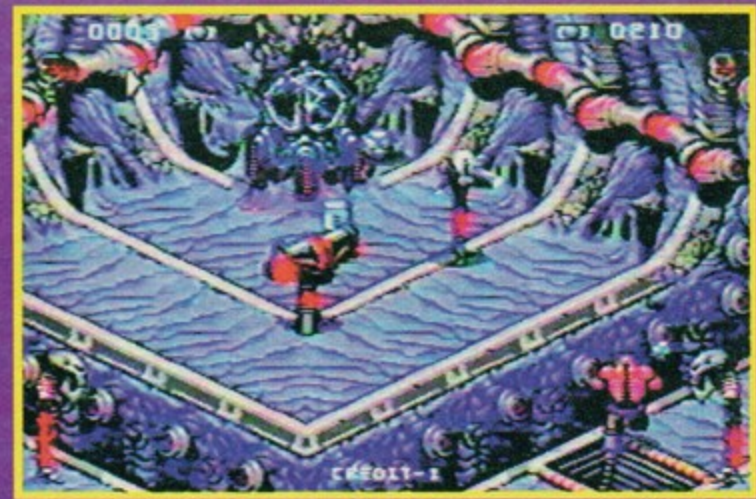
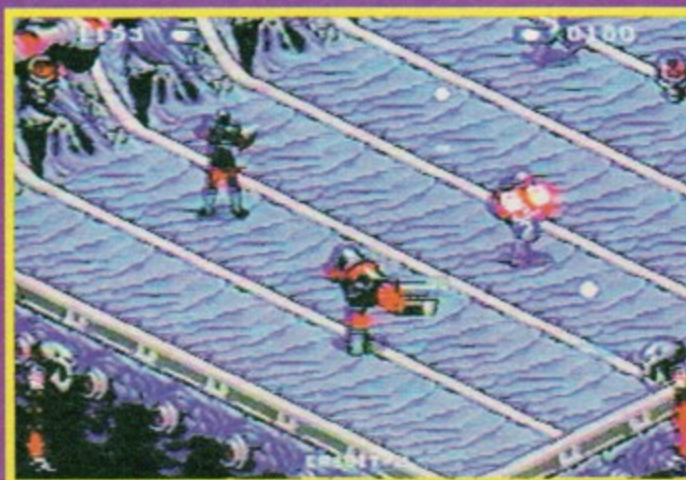
Только после этого зона будет считаться пройденной. Что Марс — красная планета, известно давно, но рек лавы на ней до сих пор замечено не было. Хотя, как знать, может быть в двадцать первом столетии вскроются огненные вены Марса и потекут реки магмы. Как бы то ни было, но Скелетам приходится принимать обстановку такой, какая она есть, и опасаться новых неприятностей. Самая, на мой взгляд, оригинальная из них, это огнедышащие лягушки. Здоровенные, с теленка, они несут на себе мощную броню и, кроме этого, могут заплевать врага огнем, что почти также неприятно, как попасть под одну из струй пара, которых на



Марсе хоть отбавляй. Огневые точки, подлежащие уничтожению, явно проектировались без учета того, что на Марсе когда-либо появятся хитрые Скелеты. Орудия этих сооружений если и начинают поливать все вокруг себя огнем, то явно с недостаточным радиусом, поэтому даже не очень сообразительный геймер догадается, что стрелять по цели необходимо с приличного расстояния. В пулеметных очередях также имеются бреши, что невероятно облегчает жизнь нападающим. А теперь поздравляю вас с отсутствием босса. Кадавер-то оказывается сбежал на Венеру, а не на Марс!



**5 уровень. Венера.** Да-да, именно на Венере нашел прибежище Када-



вер. Его база находится глубоко под землей и защищена силовым полем. Поэтому до нее необходимо не только добраться, но и попутно отключить с десятков генераторов, расположенных в четырех тоннелях.



Большая часть поверхности Венеры, оказывается, покрыта жидкостью, напоминающей воду. Поэтому передвигаться придется по специальным мосткам. И все бы ничего, но, мало того, что враги наелись транквилизаторов, и им стало наплевать на все ваши выстрелы, по узким мостикам передвигаются тупые летающие андройды. Они не только загораживают путь, но еще и абсолютно нечувств-





вительны к каким-либо попыткам их взорвать. А стреляющие со всех сторон капсулы еще больше усложняют и без того суматошную жизнь



любого чужака, сунувшего свой любопытный нос на поверхность Венеры. И только после уничтожения всех генераторов откроется вход на секретную базу.

**6 уровень.** База Кадавера. «Добро пожаловать, или посторонним вход воспрещен!» Именно такой таблички не хватает над входом в логово Кадавера. Прямо скажу, обстановка самая что ни на есть гостеприимная, только вот непрошенных гостей здесь не любят, а таковыми и являются Скелеты. Можно запросто заполучить циркулярную пилу в пятку, если бежать, сломя голову, и, поверьте мне, это не самое худшее. Вас еще ждут черепа-пауки, а также более мощные солдаты из личной гвардии Кадавера. И тех, и других удобнее уничтожать гранатами. Первых — потому, что в них по-другому не попасть, а вторых — потому, что они очень тупы, и им невдомек, что стену-то можно обойти. **ВНИМАНИЕ!!!** На этом уровне обнаружена в тайнике за стеклом единственная

халявная жизнь. Для этого надо лишь разбить стекло. Не проходите мимо! Кроме жизни там валяется еще куча призов.

Кадавер, предвидя близкую кончину, решил хоть немного ее отдалить, для чего отгородил себя от внешнего мира энергетическим щитом с тройной защитой. Как только вы попадете к нему на аудиенцию, все энергоблоки окажутся полностью заряженными. К счастью, с помощью выстрелов можно быстро это исправить. Однако необходимо торопиться. Пока вы заняты одним энергоблоком, другие накапливают энергию. Все бы ничего, но во время разрушения защиты Кадавер без устали стреляет какими-то шарами, которые совсем не прибавят энергии любому из Скелетов. Но и этого программистам показалось мало. Как только приступите к уничтожению третьего энергоблока, будьте осторожны, так как теперь щит отра-



жает все ваши выстрелы, и можно запросто себя приговорить. Полное отключение щита позволит вам излить всю свою злобу и ярость на непосредственном враге — мистере Кадавере. В конце концов он «свалит» прямо сквозь стену, чтобы попытаться навалить Скелетам чуть позже. Это позже настанет, как только зайдете за угол. На этот раз злодей пересел в транспорт — гигантскую лягушку. Сначала уничтожьте броню, а затем обе



лапы. После этого вам будет предложен выбор — прикончить или пощадить злодея. Не советую выбирать последнее, так как Кадавер не



такой великодушный, и у него в запасе сюрприз. Короче, ничего хорошего из этого не выйдет, и вам придется снова с ним сразиться. Если же вы не смилуетесь над злодеем, что ж, одним меньше — одним больше. Остается только надеяться на то, что начальство это заметит и приставит весь отряд Скелетов к награде межгалактической отваги. Итак, очередной злодей повержен, мир спасен, и все у всех хорошо, а мне остается пожелать вам лишь одно. Играйте, играйте и играйте. Это еще никому не вредило, что бы там врачи не говорили. Но, конечно, больше двадцати четырех часов в сутки просиживать за экраном все же не стоит.

**Александр  
Артёменко**



# ТРОЯНСКОЙ ВОЙНЫ НЕ БУДЕТ (сюжет игры)

**ПРЕДЫСТОРИЯ** (небольшой мультфильм).

Современный молодой человек (назовем его кратко Бен) меланхолично сидит за компьютером, пытаясь нарисовать девушку своей мечты. Подходит друг, восхищенно смотрит на получившийся портрет и понимающе спрашивает: «Это ОНА? Опять снилась?»

Бен: Да, Том, но в снах она еще прекраснее. Кажется, я безнадежно влюблен.

Том: Брось, старик, просто заведи себе подружку!

Бен: Ты ничего не понимаешь! От подружек у меня отбою нет, а чувство, испытываемое мною при виде ее во сне — это что-то особенное, такого со мной никогда не было. Может быть, это моя «вторая половина», с которой я общаюсь телепатически?

Том: Не сходи с ума. Я знаю, что делать. Подвинься. (Том усаживается рядом с Беном за компьютер).

Сейчас мы этот портрет тиснем в Интернет с душещипательным призывом: «В ОТЧАЯНИИ ИЩУ ЭТУ ДЕВУШКУ! ОТЗОВИСЬ! ИЛИ Я УМРУ!» + наши координаты и твое имя. Вот так...

Ночь. Засыпая, Бен шепчет: «Приснись, любимая, приснись...» Но появляется образ совсем другой женщины, очень печальной, она умоляет: «Помоги нам, пожалуйста, только ты можешь помочь!»

Бен: Кто Вы?

Женщина: Я — прорицательница Кассандра. Я знаю, ты влюблен в эту девушку (рядом с Кассандрой в солнечном ореоле появляется образ его незнакомки).

Бен: Да! Да! Кто она?

Кассандра: Это — Елена. Мой брат тоже безумно влюблен в нее. Злую шутку сыграла с ним богиня из-за своего тщеславия, не заботясь о последствиях. А они будут ужасны! Я ЗНАЮ! Парис опоздает. Елена выйдет замуж за другого. Начнется война. Троя падет... Но мне никто не верит! Я в отчаянии...

Бен: Я верю. Но ты живешь в мифическом мире. Это сон. Как я могу помочь?

Кассандра: Наш мир так же реален, как и твой, просто он находится в другом измерении. Я общаюсь с тобой во сне, потому что у нас нет таких машин, которые вы изобрели и назвали «компьютеры», а вход в иные миры — «Интернет».

Но у нас есть люди (я одна из них), способные войти в транс, как вы входите в Интернет, и общаться с жителями параллельных миров — богами и разными духами. Поверь, боги и всякие привидения — это просто люди (или существа), живущие в другом измерении и, одни более, другие менее, способные к контакту. Но они не могут мне помочь. А ты можешь, потому что любишь ее. Нить, связывающая вас, подобна яркому солнечному лучу, который тянется, не прерываясь, через пространство, из одного мира в другой. Ты еще хочешь ее найти?

Бен: Что я должен делать?

Кассандра: Хорошенько запомни этот шифр. Набрав его на компьютере, ты попадешь в наш мир. Прими участие в турнире претендентов на руку прекрасной Елены, победи всех соперников и женись на ней.

Бен: Но Елена вольна сама выбирать себе мужа. А всем известно, что она любит Менелая. Турнир — фарс. Почему ты решила, что она выберет меня?

Кассандра: Потому, что она любит тебя. Елена — не ясновидящая, но она остро ощущает посылаемые ей чувственные импульсы. Вы с братом просто заморочили ей голову. Она чувствует вашу страсть, но не знает, откуда она исходит, и неосознанно переносит ее на того, кто рядом, кого она знает — на этого юного красавчика Менелая. Но Елена — настоящая женщина. Оказавшись рядом с тобой, она почувствует связывающую вас нить и сразу забудет этого мальчишку, у которого, кроме смазливой физиономии, не так уж много достоинств. Она очень скоро в этом убедится, если выйдет за него замуж.

Бен: А как же Парис? Ведь он ее тоже очень любит?

Кассандра: Да, но это не настоящая любовь, а наколованная, приворотная. Когда он придет, ни на миг не оставляй с ним Елену одну. Но, надеюсь, она сама не захочет от тебя уйти.

Бен: Насильно мил не будешь. Если Елена предпочтет Париса, я дам ей развод. Обещаю, что в любом случае Троянской войны не будет.

## ИГРА.

Перед турниром вы находитесь в «толпе» женихов, а царь — отец Елены приветствует вас и говорит, что его дочь сама выберет себе мужа после турнира, а остальные должны не обижаться и не таить злобу на избранника принцессы, а всячески ему при необходимости помогать. Прекрасная Елена восседает на самом почетном месте. Игра представляет собой файтинг типа «Мортал Комбат», но без добиваний. Вы же не хотите лишиться Древнюю Грецию ее лучших сынов — кто же тогда будет ее защищать? Это — дружеская встреча, где можно на других посмотреть и себя показать. А вот веселые Friendship'ы были бы весьма кстати. Вообще, на мой взгляд, игра должна быть весе-



лой: герои имеют сатирико-юмористический вид. А по сложности может быть довольно трудной или иметь несколько режимов.

Вы играете одним героем — современным молодым человеком типа Джонни Кейджа. Остальные бойцы — древнегреческие герои и даже некоторые особо драчливые и хулиганистые боги (Арес, Эрот и т.д.). У каждого героя свой стиль борьбы, свои суперприемы и оружие. В начале игры вы довольно слабый боец. Победив противника, вы получаете его оружие или какие-то его качества. Например, Геракл чрезвычайно силен, но довольно медлителен и неповоротлив; после победы над ним у вас возрастает сила удара. Одиссей — слабый, но хитрый и ловкий; победив его, начинаете быстрее двигаться. Приобретенные качества действуют автоматически и остаются на всю игру. Эрот больно ранит своими стрелами; от него вы получаете лук. Оружие, отобранное у противника, появляется в меню. В общем, к концу турнира вы с головы до ног обвешаны оружием и выбираете в меню лучшее, какое, по вашему мнению, годится против очередного противника.

В начале игры у вас 1 жизнь — 1 сердечко в углу экрана. Победитель каждого боя получает от Елены «сердечный» воздушный поцелуй, появляющийся рядом с 1-м сердечком и т.д. Если бой проигран, одно сердечко исчезает. Играете, пока у вас есть жизни-сердечки. Победив на турнире всех соперников, вы спешно решаете, чем бы еще удивить принцессу и наверняка завоевать ее сердце. Вы предлагаете устроить в ее честь небольшую корриду и побеждаете по очереди трех здоровенных быков. Принцесса в восторге бросает вам розу. Вы поднимаете розу и спешите с ней к Елене. «Только один поцелуй, принцесса!» Она дарит вам этот поцелуй и объявляет вас своим избранником. Поверженных быков приносят в жертву, а потом тащат на кухню для приготовления свадебного пиршества. Начинается бал и пир. К концу бала появляется безнадежно опоздавший Парис. Он необыкновенно красив и отлично танцует. Он уговаривает Елену бежать с ним, но она отказывается.

Игра победно закончена. Перед вами чистый экран, и тут на нем начинает появляться сообщение и фотография, очень похожая на портрет, посланный вами в Интернет. «Давайте познакомимся. Меня зовут Лена. «Откуда у вас мой портрет? Кто вы?»

Что делать, если вы (в игре на 1 игрока) оказались неважным бойцом и проиграли турнир? Неужели быть войне? На помощь придет Кассандра, боль-



Фонтан фантазий



ше всех заинтересованная в вашей победе. Она посоветует обратиться к хитроумному Одиссею и потолковать с ним. Прикинуться оракулом или богом, рассказать, какие потрясения ждут греков (и самого Одиссея) в скором времени, если Елена выйдет замуж за Менелая, а ведь ни для кого не секрет, что она к нему равнодушна. Хорошо, если для наглядности вы покажете ему все это в живых картинках на своем переносном компьютере (надеюсь, вы захватили его с собой, направляясь в чужой мир?).

Одиссей — умный мужик. Это Кассандре в ее мире никто не верит, а вам он поверит сразу. И примет самое правильное решение — «тянуть резину», т.е. время, а там видно будет... Одиссей подбросит соперникам мысль, что самый сильный борец — это еще не самый лучший (сила есть — ума не надо); он предложит устроить в честь прекрасной Елены Олимпийские игры. Возможно, это не так увлекательно, как мордобой, но если вы хотите жениться на принцессе, то придется всесторонне заняться спортом и выиграть Олимпиаду. Такие видеоигры, конечно, существуют, и встроить одну такую в эту игру вполне уместно. Во-

первых, предназначены они будут только для проигравших. Во-вторых, многие не любят файтинги, потому что это сложно, но тоже мечтают о Прекрасной Принцессе, а спортивные игры намного проще и дают им шанс. В-третьих, кому не нравится, может сбросить игру и начать сначала.

А что делать, если спортсмен вы тоже никудышный и проиграли Олимпийские игры?

Отчаявшаяся Кассандра дарит вам бесконечные сонные, и вы играете, пока всех не победите. Но не радуйтесь. За это время Парис успел добраться до Спарты. Ваша репутация безнадежно подмочена. Елена, едва увидев божественно красивого Париса, сразу влюбляется в него, и вам остается только пожелать им счастья. Вы достаете свой ровер-бук, набираете родной код и отправляетесь сквозь чужие века и миры восвояси.

Главный герой опечаленно сидит у компьютера. И вдруг на экране начинает появляться сообщение... (см. конец победной игры).

Таким образом, Кассандра может вздохнуть спокойно. ТРОЯНСКОЙ ВОЙНЫ НЕ БУДЕТ!

**Kassedy**  
г. Санкт-Петербург

# ПАРК ЮРСКОГО ПЕРИОДА ЧАСТЬ 2: ХАОС ПРОДОЛЖАЕТСЯ

«Корпорация Biosyn, штаб квартира, Соединенные Штаты Америки. "Ingen" должен быть ликвидирован. Мои люди уже отправились туда. Ваши ученые должны быть готовы к высадке немедленно. Приготовиться к высадке... Пошел, пошел, пошел...»

Вот с этого короткого сообщения начинается вторая часть популярнейшей игры, про то, как динозавры озверели. Игра сделана по методу Side Scrolling, то есть вы смотрите на героя сбоку и передвигаетесь в двух измерениях вперед — назад или вверх — вниз. Класснейшая графика и звук Dolby Surround. И главное, захватывающий сюжет.

В игре 15 миссий, и в каждой специальное задание. Вот об этих миссиях я вам сейчас и расскажу.

## Миссия 1. Raptor Attack (Атака рэпторов)

Рэпторы атакуют вашу базу. Они перенаселили свой сектор и пошли на прорыв. Единственный способ восстановить экологическое равновесие — это усыпить несколько особей. Вам надо найти здание, в котором находится охранная система. Затем включить газ и успеть убежать из здания до того, как газ начнет действовать.

С самого начала миссии вы убеждаетесь, что динозавров действительно много. Почти как тараканов в замусоренной квартире. И шустрые они такие же. К счастью, концентрированный заряд электрошока на них действует успокаивающе.

По лесным тропинкам, отбиваясь от рэпторов и стрекоз-мутантов, доберитесь до входа в бункер, где подберите аптечку, которая восстановит половину потерянной энергии. В бункере же, пробежав вперед по коридору, поднимитесь по лестнице и наверху, если свернете направо, найдете еще одну аптечку и сможете забыть (на время) о неприятностях лесной прогулки. После этого возвращайтесь обратно (влево), переберитесь по трубе через шахту, убейте дилофозавра и перелезьте по лестнице через стену. За ней в конце коридора лежит обойма.

Возвращайтесь назад и взбирайтесь дальше наверх по левой стене к входу в следующее помещение. Здесь перебирайтесь по трубе над шахтой и бегите в конец коридора, где в небольшом углублении найдете очередную обойму. Поднявшись наверх и



усыпив газовой ракетой дилофозавра двигайтесь вправо по трубе и затем по коридору к лестнице. Усыпив рэптора, бегите влево, по лестнице вверх, возьмите аптечку и затем вправо до входа в третье помещение. Тут двигайтесь вправо до ямы, на дне которой лежит обойма, за ямой — вверх и так далее, пока не упретесь в дверь. Вот вы и в последнем помещении, где сейчас пойдет газ, и в вашем распоряжении будет 40 секунд, чтобы добраться до выхода. Но и теперь, спеша, не забывайте про динозавров.

## Миссия 2. Scientist Radios For Help (Радиосигнал ученого о помощи)

«Один из наших засекреченных ученых потерялся по пути к центру управления. Biosyn из-за сведений о клонировании динозавров хочет его похитить. Вы потеряли связь с ученым, и его точное местонахождение неизвестно. Найдите его раньше, чем до него доберется Biosyn». Первая тропа почти не содержит в себе особых пре-

пятствий и добраться до перехода на вторую не составит особого труда и потерь энергии. Вторая тропа гораздо труднее. Почти в самом начале вы встретитесь с огнеметчиком. Быстро присаживайтесь и убивайте его. Как только вы запрыгните на лиану, в вас полетит граната. Пропустите ее мимо и, как только







спрыгните, убейте гранатометчика и бегом дальше — ведь время-то тикает. Через второй проход, подобрав обойму, переберитесь на другую тропу, где разнесите очередного огнеметчика разрывными пулями (лучше в прыжке). В конце чуть подалее перехода на другую тропу лежит аптечка и обойма. На четвертой тропе сразу присядьте и, как только на вас выйдет гранатометчик, стреляйте в него разрывными. Переходите на пятую тропу, где, уничтожив огнеметчика, и найдете пропавшего ученого.

**Миссия 3. T-Rex Carnage (T-Rex устраивает кровавую бойню)**

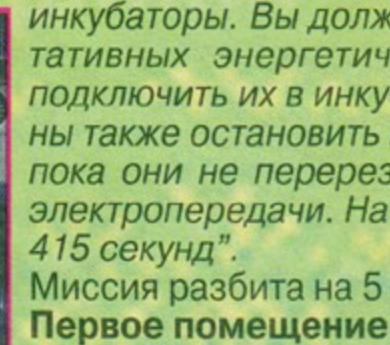
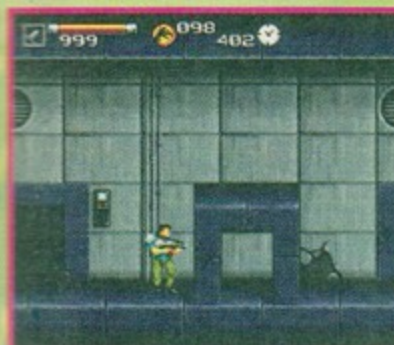
*"Biosyn взорвала заграждения загона для T-Rex'a. T-Rex разрушает все, что попадает на его пути. Остановите его, пока он не разнес весь остров".*



Первая тропа почти без препятствий за исключением пяти-шести рэпторов. Перейдя на вторую, двигайтесь направо до перехода на третью. На третьей тропе вам очень тяжело будет справиться с рэпторами и дилофозаврами, но в конце вас ждет аптечка. Четвертая — совсем короткая и без рептилий. Достигнув шоссе, быстро прыгайте на капот джипа и отстреливайтесь от T-Rex'a из узи из подствольника разрывными патронами. Как только джип начнет падать в пропасть, быстро прыгайте и хватайтесь за лиану. Перебравшись на другую ее сторону, вы облегченно вздохнете — миссия выполнена.

**Миссия 4. Get Power Supplies to Incubators (Доставка батарей в инкубаторы)**

*"Biosyn перерезала одну из основных линий подачи энергии в инкубаторы. Вы должны собрать 5 портативных энергетических батарей и подключить их в инкубаторах. Вы должны также остановить инженеров Biosyn, пока они не перерезали другие линии электропередачи. На это вам отводится 415 секунд".*



Миссия разбита на 5 подуровней.


**Первое помещение.**


За левой стенкой лежит обойма. Вам же надо двигаться направо, по лестнице вверх, направо по коридору, вниз в яму, затем вверх по лестнице. Потом снова вверх по лестнице на левой стене. Там направо через стену, где за притаившимся огнеметчиком лежит обойма. Оттуда немного вернитесь назад и поднимитесь по лестнице на правой стене. Затем немного вправо, вверх по




**В ИГРЕ МАССА ОРУЖИЯ:**


**Против солдат**


 — автомат (бесконечный)


 — узи (200)


 — разрывные (20)

**Против динозавров**

 — электрошок (бесконечный, можно концентрировать)

 — шприц с транквилизатором (200)

 — ракета с газом (20)

 — разрывная ракета с газом (0 появляется только после 8 миссии)



бегите влево до конца и за двумя гранатометчиками возьмите аптечку. Вернитесь чуть-чуть назад и поднимитесь до лестницы на правой стене. Наверху проползите по трубе влево и, взяв обойму, бегите направо, где убив огнеметчика и взяв батарею, направо по трубе выходите из помещения. Выйдя из него, бегите направо через дверь. За дверью также двигайтесь направо до лестницы, по ней вверх, потом по трубе влево до конца, по лестнице на правой стене, затем вправо до конца, и, убив огнеметчика, вы проходите четвертую миссию.

**Миссия 5. Blockade (Блокада)**

*"На дальней стороне острова оперативная группа Biosyn захватила одну из наших подземных установок. Они стирают данные в компьютерах. Проникните в установку и ликвидируйте вражескую группу".*

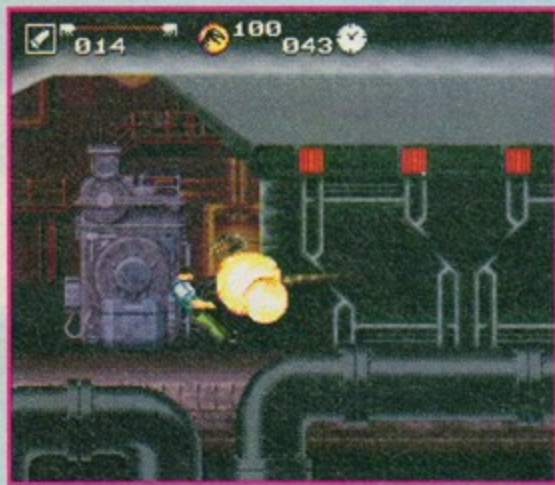
В первом помещении пройдите вперед и, перебив встреченную группу солдат, зайдите в дверь. Во втором помещении бегите направо до конца, затем поднимайтесь вверх по лестнице. Минув гранатометчиков, подберите обойму. За аптечкой и обоймой вы можете пойти налево, а следующее помещение — направо в дверь.





Здесь двигайтесь вправо и спускайтесь вниз по лестнице на правой стене. Перебирайтесь в левую сторону по трубам. Старайтесь уворачиваться от струй горячего пара. Добравшись до конца, вы встретитесь с офицером, одетым в синюю форму. Быстренько разделайтесь с ним и переходите в помещение с боссом. До босса можно добраться двумя путями. Первый: зайти в дверь, соседнюю рядом с той из которой вы вышли. Второй: поднимайтесь по лестницам вверх и взрывайте вентиляторы. Потом, спустившись вниз, вы попадете в комнату со здоровенным дядькой с огнеметом. Тут переключайтесь на разрывные патроны (которые вы копили в течение всего уровня) и расстреливайте босса. Покончив с ним, вы успешно завершите эту миссию.

## Миссия 6. Auxiliary Power Switch (Включение вспомогательного генератора)



“Электропитание Острова обеспечивалось основным генератором, и теперь он почти износился. Вы должны войти в электростанцию и активизировать вспомогательный генератор. На это вам отводится 375 секунд”.

Усыпив в первом помещении нескольких маленьких динозавров, не задерживайтесь и переходите во второе помещение. Тут вам придется поднапрячься и уложить с десятков рэпторов. В конце заходите в дверь справа, а не в проход рядом. За дверью вас ждет очень мощный рэптор. Зарядите электрошок и, усыпив его, продолжайте бежать вправо. Но особо не разгоняйтесь — впереди вас ждут пятеро дилофозавров, которых придется обязательно усыпить, иначе они вас просто заплюют, и к концу коридора у вас будет половина энергии. Затем переходите в следующее помещение. Тут-то



и проверится ваша реакция и быстрота нажатия на кнопку выстрела. Пробежите чуть вперед и поднимайтесь вверх по этажам. Когда начнете перебираться по трубе направо, переключите свою M16 на боевые патроны, так как на другой стороне вас будут поджидать солдаты Biosyn'a. Перебив огнеметчиков и добравшись до нижнего этажа бегите вправо до двери в стене. (Если у вас есть в запасе немного времени, вы можете зайти в проход, который вас приведет к аптечке и обойме). Войдя в нее, вы окажетесь в помещении, где вы просто должны бежать вперед до следующей двери и, отстреливаясь от жутких рептилий, зайти в нее. Она откроет вход в коридор, который приведет вас в большое помещение, из которого вам требуется выйти в еще один коридор, ведущий к рубильнику генератора. Но будьте очень бдительны, в этом коридоре полно серых рэпторов и куча солдат Biosyn'a. Добравшись до генератора, не спешите, сначала разделайтесь с двумя серыми рэпторами и только после этого начинайте включать рубильники. Как только вы их включите, на острове опять заработают все системы.



## Миссия 7. High Ptera (Ремонт антенны)

“Из-за сильного шторма радиоантенна, используемая для связи с материком, сломалась. Это вызвало перебой в поставках на Остров продовольствия и оружия. Вы должны отремонтировать антенну. Путь к антенне лежит через скалы, которые оседлал десантный отряд Biosyn'a”.

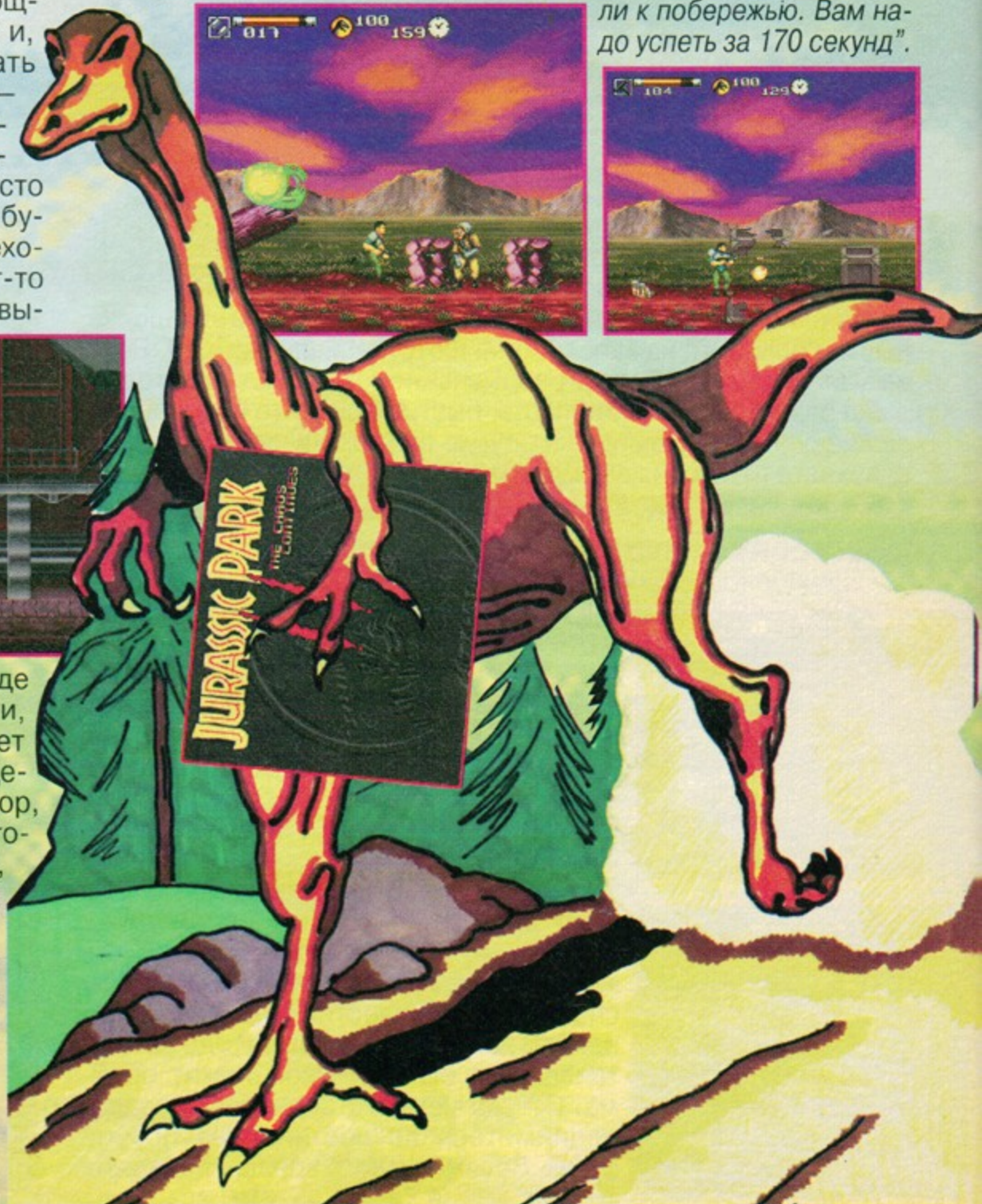


Сначала вы должны будете немного пробежаться по джунглям и усыпить несколько рэпторов. Добравшись до скалы, бегите вперед до конца, затем поднимитесь на два камня выше и двигайтесь влево до камней, по которым поднимайтесь как можно выше и бегите до пещеры, ведущей на темную сторону скалы. Теперь вам предстоит несколько раз прогуляться по пещерам, пронизывающих скалу, пока не доберетесь до вышки с антенной. Взберитесь на нее и, перебив отряд Biosyn'a, отремонтируйте антенну.



## Миссия 8. Drop Ship Supplies (Поставка припасов с корабля)

“Вы послали радиосигнал на материк, но Biosyn перехватил ее и устроил вам ловушку. Поторопитесь! Джипы Biosyn'a уже выехали к побережью. Вам надо успеть за 170 секунд”.





Миссия сама по себе проста. Чего там, беги да беги вперед. Советую вам пользоваться с самого начала разрывными патронами. Это сэкономит вам примерно около сорока пяти секунд. Будьте осторожны с огнеметчиками, так как они могут всего за какую-то пару секунд снять у вас всю жизненную линейку. Также старайтесь перепрыгивать ми-

ны в виде небольших бугорков. Где-то посередине уровня на вас сбросят с вертолета три ящика, в которых находятся обойма и аптечка. В конце миссии вам придется убить офицера в синей спец. одежде. Убив его, вы успешно завершаете восьмую миссию и получаете новое оружие против динозавров.

**Миссия 9. Seek and Destroy (Найти и уничтожить)**

“Мы узнали о незаконном выкармливании детеныша рэптора глубоко под вулканом. Пещеры под вулканом большие, так что мы подбросили передатчик к детенышу рэптора в надежде отыскать его гнездо. Когда вы обнаружите гнездо, вы должны установить взрывчатку и успеть покинуть вулкан, прежде чем взрыв уничтожит вас”.

Чтобы добраться до вулкана вы должны будете пройти по джунглям и завалить пару рэпторов. Так вот, попав в пещеру,



двигайтесь вперед до второго прохода. Зайдя в него, бегите налево до конца и заходите в проход, ведущий в большую пещеру с рэпторами. Там перебравшись через пропасть, заходите в первый проход к небольшой пещере с двумя обрушивающимися мостами. Дойдя до конца этой пещеры, перебирайтесь через проход в большую пещеру, где находится радиомаяк (который, кстати, пикает на протяжении всей миссии) Подобрвав радиомаяк, заходите в проход в конце пещеры. На другой стороне бегите вправо до очередного прохода, зайдя в который вы окажетесь в гнезде рэпторов. Усыпите их, переберитесь через проход к последней пещере, где установлена взрывчатка. Там вам придется изрядно поторопиться, так как когда вы пройдете четверть пути,

за вами начнет быстро двигаться огненная стена. Если вы успеете добраться до выхода, то миссия будет выполнена.

**Миссия 10. Track Down the Spy (Выследить шпиона)**

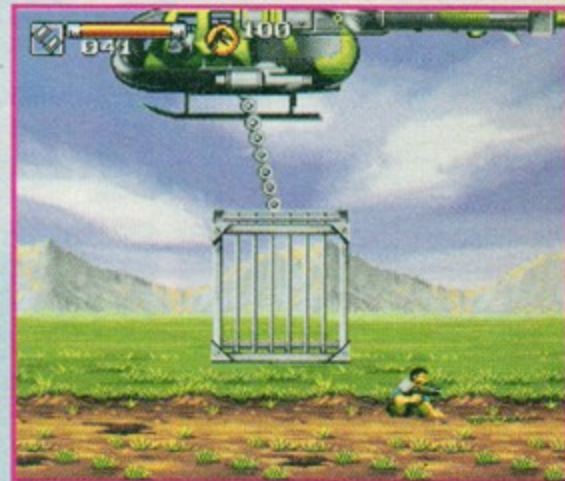
Эта миссия немного напоминает Drop Ship Supplies. Только здесь вам надо за 230 секунд поймать шпиона. Основной трудностью будут являться огнеметчики и гранатометчики. Но если вы на протяжении всего пути будете пользоваться разрывными патронами, то наверняка сможете пройти эту миссию без труда. Тем более что по всему уровню лежат обоймы и аптечки.



**Миссия 11. Protect the Galamimus (защитить галамимусов)**

“После того как обнаружили многие мертвые галамимусы, мы стали подозревать, что Biosyn проводит эксперименты в этом секторе. Для исследования по ДНК они хотят вывезти некоторых живых галамимусов из парка. Вы должны помешать этому”.

Если вы метко стреляете и хорошо прыгаете, то эту миссию вы пройдете быстро. Попытки врагов покончить с вами, сбрасывая бомбы с вертолета, окажутся безуспешными, если вы последуете следующему совету: чтобы бомбы вас не задели, встаньте почти у правого края экрана и, когда бомбы начнут падать, подпрыгните и нажмите вправо. Перед боссом возьмите аптечку и две обоймы. Сначала бегите на правый край экрана и присядьте, так как над вами пролетит клетка.



Вот ее-то вам и надо сначала отстрелить. Лучше всего это сделать из подствольника, разрывными патронами. После клетки расстреляйте сам вертолет.

**Миссия 12. Give Medication to the Scout (Доставить разведчику медикаменты)**

“Один из наших разведчиков обнаружил секретную базу Biosyn'a. Ему также удалось украсть магнитную карту, которая поможет вам пройти через незащищенный вход. К несчастью, возвращаясь через горную область острова, он упал и повредил себе ногу. Полагаем, что его состояние критическое. Попытайтесь его спасти, доставив ему медикаменты”.

Передвигайтесь вправо до перехода на темную сторону скалы, затем заходите в него. Там также двигай-



тесь вправо и, найдя в правой стороне проход, зайдите в него. Далее бегите вправо до камней, забравшись по которым вверх, бегите влево и продолжайте взбираться вверх по камням. Здесь бегите вправо и, увернувшись от рэптора (и чего ему понадобилось так высоко), заходите в проход на темную сторону скалы. Там по камням взбирайтесь наверх и бегите вправо к переходу на светлую сторону скалы. Перейдя, бегите вправо и будьте осторожны с огнеметчиком внизу.



Добежав до края, взбирайтесь наверх и двигайтесь влево. Убив огнемечика и гранатометчика, перебирайтесь на темную сторону скалы. Там сначала бегите вниз, минуя переход, чтобы подобрать обойму и аптечку, которая вам к тому времени будет просто необходима. Затем перейдя на светлую сторону скалы, идите вправо никуда не сворачивая и, дойдя до пропасти, взбирайтесь по камням наверх. Наверху бегите влево, и, найдя сидящего человека в серой кепке, вы успешно завершите эту миссию.

**Миссия 13. Destroy the Biosyn Headquarters (Уничтожить базу Biosyn)**

"Мы обнаружили базу Biosyn'a. Используйте любые средства, чтобы уничтожить ее".

Ну, наконец-то! База состоит из нескольких помещений, где вам вволю удастся побегать и пострелять. А в конце будет еще и поединок с боссом, здоровенным мужиком с огнеметом. Переключайтесь на разрывные и разделайтесь с ним. Но самое интересное, что это еще не конец!



Там тоже бегите до конца и перед проходом будет лежать вторая бомба. Хватайте ее и переходите дальше. В третьей пещере бомба также лежит в конце перед проходом в четвертую пещеру. В ней бегите влево до конца и, подобрав четвертую бомбу, переходите в пятую пещеру. Там заходите в третий проход. Он приведет вас к пещере, в которой вам надо добежать до конца и войти в проход. Пройдя в него, бегите вправо и заходите в следующий. Тут вам придется немного пострелять. На пути встанет огромный трицератопс. Убив его и взяв бомбу, зайдите в последний проход, и вы окажетесь в последней пещере. Там и находится шестая бомба.



Однако, если вы думаете, что победили, то сильно ошибаетесь!

**Миссия 15. Evacuate the Island (Эвакуируйтесь с острова)**

"Бомбы обезвредить не удалось. Теперь неизбежен взрыв. Доберитесь до вертолета и эвакуируйтесь с острова. Вам дадут боеприпасы для нового оружия. По пути вам придется убить тираннозавра, причем за 70 секунд". Используйте все тяжелое вооружение, чтобы его убить.

**Миссия 14. Disarm the Bombs (Разрядить бомбы)**

"База Biosyn'a уничтожена. Но в последний момент Biosyn'овцы успели заложить шесть бомб под вулканом с целью уничтожить остров. Вы должны предотвратить взрыв за 230 секунд". В первой пещере бегите до конца. Рядом с огнеметчиком лежит первая бомба. Подберите ее и переходите в следующую пещеру через находящийся рядом проход.



Старайтесь преимущественно попадать ему в пасть, это немного ускорит процесс.

Ну, вот теперь, вроде бы, и все.

Хотя напоследок вот вам один полезный читок. На

выборе миссий нажмите L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R, L, L, R, R, L, L, L, R, R, R. Это даст вам бесконечные продолжения.

Special Thanks to: О.Т.Ч.И.К. группе Astral Projection, Косте за картридж.

**DJ\_SEREGA @ YAHOO.COM**  
при участии RAPTOR'a

В статье использованы рис. Андрея Лагутина (г.Шебекина Белгородской обл.)

**Артур (Arthur, от кельтского «artos», «медведь»)** — один из героев кельтского эпоса, впоследствии ставший персонажем европейских средневековых повествований о рыцарях Круглого стола, чаше Грааля и многих других. Легендарный образ короля Артура имеет свой исторический прототип в лице вождя кельтов-бриттов, предводителя в конце 5-го — начале 6-го веков их борьбы против англосаксонского вторжения в Британию. Впоследствии (12 век) историческая реальность Артура отступила на второй план и уступила место серии легендарных сказаний о рыцарском христианском «правителе мира» и о гибели его царства. По одной из легенд Артур утвердил свое владычество над Британией, добыв при содействии мага Мерлина меч Экскалибур, который держала над водами озера таинственная рука. Во дворце Артура, Камелоте, был установлен знаменитый Круглый стол, за которым восседали лучшие рыцари короля, многие из которых сами стали героями легенд. Главной целью многочисленных подвигов являлись поиски Грааля — легендарной чаши с кровью Иисуса Христа, которую собрал Иосиф Аримафейский, снявший с креста тело распятого Иисуса. Закат королевства Артура и гибель храбрейших рыцарей произошли в результате битвы при Комплане, где Артур сражался со своим племянником Мордредом, посягнувшим на супругу короля Гиньевру. Мордред был убит, а смертельно раненный Артур перенесен своей сестрой феей Морганой на остров Аваллон, где он и лежит в чудесном дворце на вершине горы.

Мифы народов мира. М., «Российская энциклопедия», 1994г.

KNIGHT'S CODE OF HONOUR

DRAGONHEART  
A knight is sworn to Valour  
His heart knows only Virtue  
His blade defends the helpless  
His might upholds the weak  
His word speaks only Truth  
His wrath undoes the wicked

DEVELOPED BY  
TORUS  
GAMES



# DRAGONHEART

История, которую я поведаю вам, приключилась в самом конце первого тысячелетия новой эры, когда мои свирепые сородичи еще наводили ужас на простой люд Европы. Да и не всякий благородный рыцарь отваживался бросить им вызов. Впрочем, даже в те времена драконы были отнюдь не самой большой напастью. Гораздо больше горя приносили, как и всегда, жестокие правители, возомнившие себя выше законов Чести и Справедливости.

Это рассказ о рыцаре, который убил дракона и победил зло. Имя рыцаря было Сэр Боуэн. Он был ревностным наставником Эйнона, сына жестокого короля Фрейна. Боуэн мечтал воспитать Эйнона в духе старого кодекса чести короля Артура и рыцарей Круглого стола. И тогда на смену тирании Фрейна придут золотые времена. В 984 году Фрейн возглавил поход против

своих же крестьян, восставших против жестокостей и несправедливостей. Молодой принц издали наблюдал кровавое побоище, учиненное его отцом. Крестьяне не могли противостоять атаке конных воинов, и Фрейн, не задерживаясь на поле боя, поскакал вперед поджигать мятежную деревню. Однако, безжалостный тиран просчитался.

Крестьяне и сами знали, что в открытом бою им не победить. Поэтому они устроили засаду в деревне, надеясь расправиться с королем и, тем самым, посеять панику среди войска. Однако, план сработал только на половину — гибель короля не сломила дух его воинов. Пока же солдаты громили повстанцев, Эйнон прорвался в деревню. Не оплакивать смерть отца, а забрать с остывающего трупа символ власти, корону. Однако, по неосторожности молодой

крестьянки Кары, свалившейся прямоком на голову юному престолонаследнику, Эйнон наткнулся на кол и получил смертельную рану. Чтобы спасти сына, королева Айслинн приказала отнести умирающего мальчика к своему другу, дракону. Во имя этой дружбы дракон вернул мальчику жизнь, отдав половину своего сердца. Но благие намерения обратились во зло. Еще не поднявшись с носилок, Эйнон объявил, что станет величайшим королем и любой ценой воз-

двигнет на руинах великого замка новый, еще огромный. Были установлены новые непомерные налоги и тысячи людей отправлены в каменоломни. Эйнон стал как одержимый и объявил себя выше кодекса рыцарской чести. Увидев, что все наставления пошли прахом и нет ему теперь места при дворе, сэр Боуэн поклялся выслеживать и убивать драконов до тех пор, пока он не доберется до того, чье сердце сделало молодого короля злым...

Игра несколько вольно обходит с сюжетом фильма, значительно дополняя его новыми событиями и подвигами. Даже непреложные факты, которые, казалось бы, должны совпадать и в фильме, и в игре, далеко не всегда согласуются: трудно объяснить, почему в игре никто, даже король, не сражается верхом; непонятно зачем нужно убивать двух последних драконов, и почему Драко способствует этому. В фильме отец Кары так и погиб в каменоломне, а в игре он хвораает, вернувшись домой; в фильме королева Айслинн пала от руки сына, в игре же ей достается престол после его смерти; и т. д. Но все эти несоответствия вполне можно простить за оригинальность замысла и добротность реализации. В отличие от фильма, здесь Боуэну предстоит не только махать мечом, но и решать логические задачки. А чего стоит реализм вида «из глаз»! Ну и, конечно, одно из самых главных достоинств игры — незлопамятность персонажей. Как бы ни складывались ваши отношения, всегда есть возможность исправиться и решить все задания любого этапа.

Начинается игра с меню. «New game» — начать с первого этапа; «Password» — продолжить, введя пароль; «Music» — включить («on») или выключить («off») музыкальное сопровождение, звуковые эффекты не отключаются. Диалоги с персонажами я цитирую

не полностью, а лишь до той стадии, когда дело уже решено в нашу пользу. Во время странствий в нижней строке экрана отображается следующая информация (справа налево): запас жизненной энергии; компас (N — север, E — восток, S — юг, W — запад); условные обозначения инвентаря («INV») и карты («MAP»). Инвентарь и карту можно просматривать, нажав «Select», подведя указатель нужному условному обозначению и нажав «A». Во время поединков вместо условных изображений отображается запас жизненной энергии противника.



1-я часть этапа.

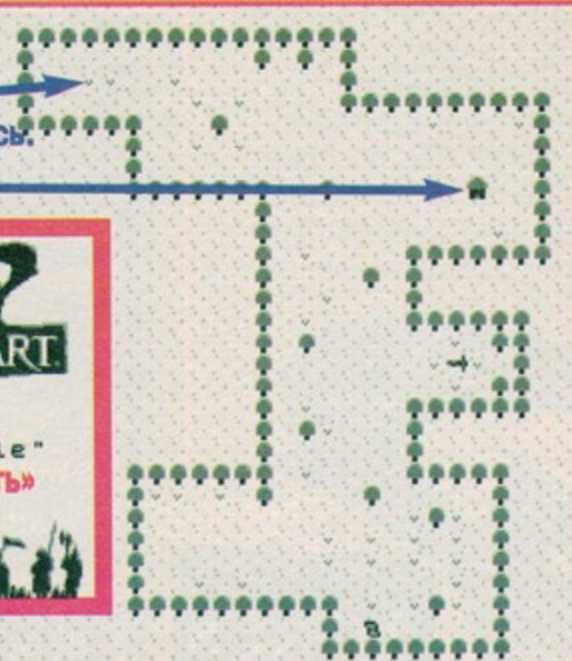
Отец Гилберт прогуливается здесь.

Деревня здесь.

**DRAGONHEART**

Level 1

"Dragon Trouble"  
«Драконья напасть»



редь, угостите странника: «FORGIVE ME FOR DISTURBING YOU. HAVE A DRINK ON ME». Теперь можно и дорогу спрашивать: «I'M LOOKING FOR A WAY THROUGH THE FOREST».



**Короткий способ.** Зайдите поболтать с обитателем «a nice cottage» — он обязательно упомянет о старике, живущем по ту сторону леса. Этот старик в свое время тоже пытался разделаться с драконом. Теперь можно сразу же идти в кабачок и, в обмен на заветный напиток, спросить про старика: «I'M SEEKING THE OLD MAN ON THE OTHER SIDE OF THIS FOREST» (не промахнитесь мимо этой фразы, иначе придется таки точить меч). Странник проворчит, что, мол, связываться с ним не стоит — старый де выжил из ума что твой мартовский заяц, но в лес-таки отведет. Ни в коем случае не признавайтесь странни-

стоит Боуэн во чистом поле один-одинешенек и не знает куда податься: за минувшие 12 лет деньги поистратились до последнего гроша, меч затупился, конь пал... Впрочем, тирания молодого короля приучила людей по достоинству ценить благородство рыцаря старого кодекса чести. И пока наша рука держит меч, унывать рано. Первая задача этапа — найти



**Деревня Хексвуд.** Именно здесь вам придется искать путь, ведущий к первому дракону. Здания слева направо: «the blacksmiths», «a nice cottage», «a large cottage», «an old shack», «a small cottage», «the tavern».

дорогу через лес. Этого можно добиться двумя способами, но в любом случае стоит начать с посещения деревни.

**Долгий способ.** Зайти в дом кузнеца («the blacksmiths»), начать разговор фразой: «GREETINGS. HOW'S THE WORK GOING?». К концу беседы кузнец обязательно предложит заточить меч за пару серебряных пенни. Теперь пора покинуть деревню («leave village») и отправляться искать монаха (его как раз и зовут Гилберт).



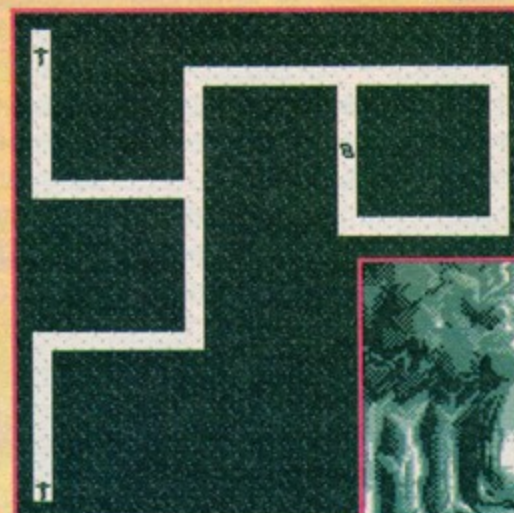
Попросите у него денег: «GREETINGS, FRIAR. CAN YOU LEND ME SOME MONEY?». Теперь есть чем заплатить кузнецу: «I'LL GIVE YOU TWO PENNIES IF YOU SHARPEN IT FOR ME...». Загляните в деревенский кабачок. Здесь у камина греется странник («a strange man»), знающий, где начинается дорога через лес. Но с первым встречным он разговаривать не намерен. Поэтому сначала подойдите к развеселым крестьянам («jolly peasants») и представьтесь: «SIR BOWEN, DRAGONSLAYER, AT YOUR SERVICE!» Развеселые крестьяне тут же предложат с ними выпить. Согласитесь: «THAT'S KIND OF YOU. THIS HOT WEATHER BRINGS QUITE A THIRST!» и, в свою оче-



ку, что на самом-то деле вам нужен не лес и не старик, а дракон: «I'M TRYING TO FIND A DRAGON». Иначе придется тупо жать «А», листая нравоучение о том, что мол ходят тут всякие, только зря дракона беспокоят, а дракон от этих беспокойств потом по округе летает, житья совсем не стало... Хорошо еще, что игра не злопамятна. В лесу старайтесь ориентироваться по карте. Если же однообразные ряды деревьев все-таки сбивают с толку, попробуйте «правило правой руки»: представьте, что вы во время движения держитесь правой рукой за стену. Идите и поворачивайте всегда туда, куда идет и поворачивает правая стена. Если попали в тупик, развернитесь, не отрывая правую руку от стены, и продолжайте движение. Самое сложное — не проскочить мимо очередного поворота. Иногда бывает достаточно одной такой ошибки, чтобы заикнуться. В принципе, в игре

можно пользоваться и «правилом левой руки». Но в этом случае и дороги, как правило, длиннее, и врагов встречается больше. Советую как следует освоить эту науку плутания по лабиринтам еще на первых этапах, чтобы позднее не приходилось отчаиваться.

Из леса мы выходим к старику.



Он только притворяется сумасшедшим, чтобы не беспокоили понапрасну, а на самом деле вполне добрый малый. Впрочем, эта доброта тоже хороша в меру. Сначала спросите его про дракона вежливо: «I HEAR YOU KNOW WHERE THE DRAGON IS», а затем прикрик-



2-я часть этапа



Логово дракона.

ните: «SPEAK OR I'LL LOSE MY PATIENCE!» Если не прикрикнуть, старик, опасаясь нашей преждевременной гибели, ни за что не покажет дорогу к логову. Впрочем, на самом-то деле справиться с драконом довольно просто: у нас жизненной энергии раз в пять больше, чем у него. Рекомендую отточить на этом противнике приемы ведения боя, показанные на иллюстрациях.





Рядом с началом этапа расположен домик, в котором живет жена развовавшегося крестьянина. Хоть она и очень взволнована выходкой мужа, помощи здесь мы все равно не получим. Зато исход разговора с горедраконоборцем предreshen: что бы Боуэн ни сказал, крестьянин успокоится и, к слову, вспомнит о недавно объявленном общем собрании. Это Фелтон сердает: из-за страха перед драконом никто не ходит работать на его мельницу. Второе задание этапа — попасть в лес. Для этого потребуется выстроить простую логическую цепочку. Сходите к баррикаде, и Боуэн поймет, что надо попросить топор у стражника мельницы. Поговорить с Фел-



тоном можно в деревенском «town hall». Там у входа тоже стражник. Объяснить ему кто мы — слишком большая морока. Достаточно спросить: «IS THIS WHERE FELTON IS HOLDING HIS MEETING?», и нас пропустят. Как ни разгневан взбравшийся на помост Фелтон, с нами он



ограничится лишь словесной перепалкой, потребовав разделиться с драконом. Но и это не пустые слова — теперь стражник мельницы даст нам топор по первому же требованию. А с топором в руках о с в о б о д и т ь путь в драконье логово — минутное дело! У этого дракона уже солидный запас жизненной энергии.



пароль BCDLST)

## DRAGONHEART

Level 2

"Lord Felton"  
«Лорд Фелтон»



Местный дракон совсем запугал крестьян. Мало того, что они вход в лес забаррикадировали, так теперь уж из деревни высунуть нос бояться. Впрочем, не все — одному крестьянину до того надоел постоянный страх, что он решил разделаться с драконом, хотя бы и голыми руками. Так и попал бы незадачливый воин на закуску, если б не баррикада. Успокоить его — наше первое задание.



Тактика поединков с драконами. У драконов два вида атак: укусы и плевки. Укусы — самая мощная атака, но действует только вблизи. Плевки достают до конца экрана, но, если противник слишком близко, они пролетают над его головой. Старайтесь с самого начала прорваться поближе и маневрировать на границе зоны укуса. Когда дракон поднимает голову, быстро входите в зону и атакуйте, когда опускает — отступайте из зоны, закрывайтесь от плевков щитом и контратакуйте.



Если вам не нравится терпеливо «танцевать» перед мордой дракона, можно просто встать у края экрана, отбивая назад «высокие» плевки, и прикрываясь щитом от «низких». Но эта тактика также требует сноровки.



код DCLTSB

## DRAGONHEART

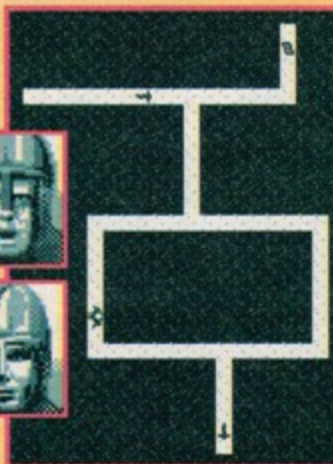
Level 3

"Long Lost Brothers"  
«Давно разлученные братья»



будущего короля, королева Айслинн неоднократно давала понять, что доверяет нам больше, чем Борку. И сейчас светлейшему Лорду не терпится припомнить нам прошлые унижения. Не будем же его разочаровывать. Один непочтительный ответ: «I WANT NOTHING FROM THE LIKES OF YOU!», и два меча уже вылетели из ножен. Однако, довести бой до конца не удастся — смекнув, что проигрывает, Борк зовет стражников, и вдесятером они загоняют Боуэна в подземелье.

Такой поворот событий напоминает похождения «Принца Персии». Правда, там редкие охранники все же были хоть какими-то указателями, где искать выход. Здесь же среди стай крыс бродит лишь еще один бедолага. Ну, раз торопиться уже некуда, не покороутать ли время за беседой? В зависимости от наших ответов сокамерник рассказывает ту или иную часть истории своей жизни. Вот обобщенное изложение: «Мой брат был драконоборцем. Наверное даже лучшим в мире, да. Его слава не давала покоя самому королю! Мы и сюда перебрались, чтобы быть поближе к лесу, который кишел драконами. Но как-то раз, когда мы выслеживали драконов, на нас напал десяток королевских солдат. Брат отбил, а меня бросили в это подземелье. И уж двадцать лет как эти крысы — мои единственные собеседники, господь благослови их маленькие души! Я знаю здесь каждую тре-



щину — бежать отсюда можно только через замок Борка. Но сам я никогда не брошу моих маленьких друзей». В за-



ключение разговора собеседник обязательно предупредит о солдатах в замке и, на прощание, попросит передать «на волю» брату старого игрушечного пони. Как-никак за два десятка лет брат-драконоборец небось уже начал беспокоиться.

Берем пони и вперед! На самом деле, в замке можно встретить всего лишь двух солдат. Причем сразиться необходимо только с тем, который несет службу в северо-западном тупике. Солдат не будет долго сопротивляться прежде, чем отперет ворота. Пора бы и про дракона вспомнить, ан нет — нужна еще одна логическая цепочка. Спросите сына-фермера: «I AM IN SEARCH OF THE DRAGON THAT LIVES IN THE FOR-



Мало-помалу обстановка накаляется. Этап начинается с того, что нас окликнет заплаканная женщина, сына которой только что сцапал дракон. Но путь в логово будет непрост, не торопитесь сразу же подбирать карту этапа. Сначала идем в домик, где как раз собирает налоги еще один прислужник Эйнона — Лорд Борк. Когда мы состояли при дворе воспитателями

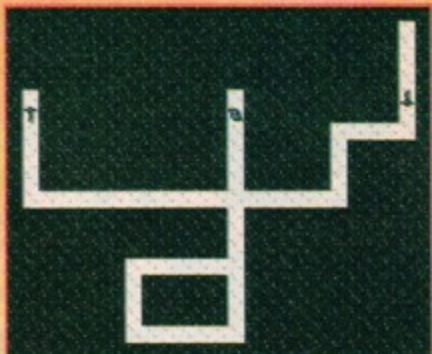


EST. CAN YOU TAKE ME THERE?» и, навестите домик его папаша, брата того самого несчастного узника подземелья. Но до чего же вреден и неразговорчив старикан на пустой желудок! Нам придется дважды ходить на поклон к угрюмому крестьянину, чтобы умиловить экс-драконоборца. Первый раз — за овсом: «GOOD DAY! I AM IN

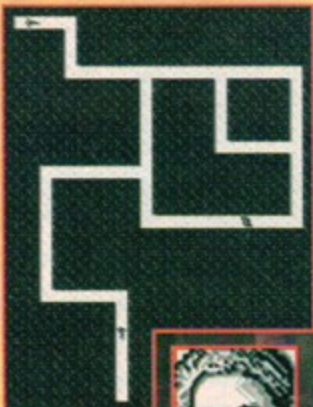
SEARCH OF SOME OATS, COULD YOU SPARE SOME?». После чего вернуться назад: «I HAVE SOME OATMEAL FOR YOU.» Второй раз — за сахаром: «HELLO, I NEED SOME SUGAR!», «I HOPE YOU DO.», «YES I KNOW, THANK YOU». И вновь обратно: «I HAVE BROUGHT YOU SOME SUGAR FOR YOUR OATMEAL!» Тут-то отставной козы барабанщик наедается и изволяет вспомнить о давно пропавшем брате.



Правда, сам он уже не способен на дальние прогулки. Но, недолго поупиравшись, старик разрешает попросить своего сына показать дорогу в заветный лес. Молодой фермер выполнит это поручение беспрекословно.



— слишком уж много солдат. Отправимся-ка лучше к закованному в колодки беглецу. Попробуем сбить колодки мечом: «ARE YOU ALL RIGHT?», «HOLD STILL, I'LL REMOVE THESE STOCKS». Но, увы, Боуэн убеждается, что меч здесь бесполезен: «SORRY, BUT I CAN'T REMOVE THEM WITH MY SWORD». Не попросить ли молоток у живущего по соседству фермера-отшельника? «I NEED A TOOL TO HELP A FRIEND. HE IS STUCK», «MAY I BORROW THE HAMMER?» Сработало! Возвращаемся к беглецу: «I HAVE A HAMMER TO OPEN THE STOCKS FRIEND. HOLD STILL!», и колодки разомкнуты. Крестьянин, конечно же, начинает рассыпаться в благодарностях, но помогать нам все равно не отважится. Поэтому ограничимся скромными: «THINK NOTHING OF IT», «I AM BOUND BY MY DUTY. THAT WAS NOTHING» и только возьмем себе колодки: «I'LL TAKE THEM IF YOU WOULD PREFER». К слову, молоток возвращать бессмысленно — у фермера, похоже, их целый склад.



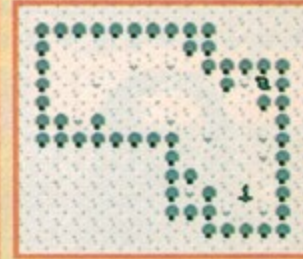
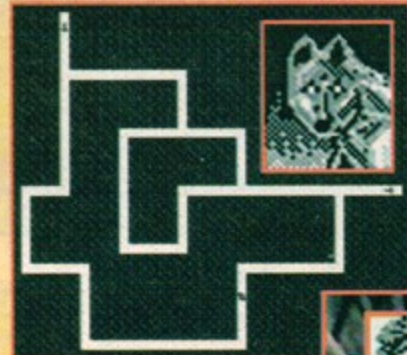
Теперь можно и в деревню напрямиком к охраннику («soldier») — пусть солдаты отряжают погоню за беглецом: «LOOK AT THESE STOCKS! A PRISONER IS ESCAPING!» И пока они будут искать ветра в поле, Боуэн выпустит всех остальных заключенных.



Рыжеволосая крестьянка Кара поблагодарит благородного рыцаря, и толпа рванет в лес. Естественно, тот самодовольный болван не устоит под таким отчаянным напором. Нам же останется только пройти следом, укоризненно покачивая головой: «Эх, солдатик, солдатик...» В лесу нас опять поджидает Кара — она только что видела дракона. Чудовище пыталось атаковать ее приятеля Хью. И хотя первое столкновение обошлось без жертв, медлить не стоит.

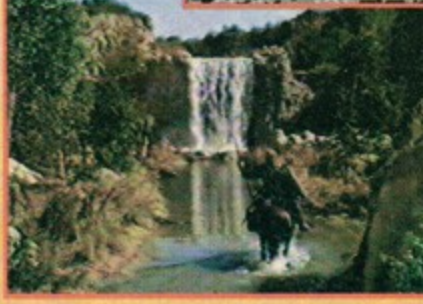


«TELL ME WHO YOU ARE FIRST». «THIS MIGHT SEEM LIKE A STRANGE QUESTION JULIAN, BUT WHY DO YOU HAVE A BUCKET ON YOUR HEAD?» «WHY DO YOU NEED IT? BETTER FOR WHAT?» «WHY DO YOU NEED THE BUCKET, AND WHY IS IT MUCH BETTER?» «WELL THAT'S BECAUSE YOU CAN'T SEE THROUGH BUCKETS, FOOL!» «SO THE BUCKET PROTECTS YOU FROM THE SUN?» «UNDERSTAND YOU? BARELY.» «NOW LISTEN CAREFULLY.» «GIVE ME THE BUCKET. TAKE THIS HAT».



скать водопад самостоятельно. Просто поздоровайтесь с монахом: «HELLO GILBERT» и попросите его указать дорогу: «WHAT DRAGON?», «CAN YOU TAKE ME THERE, GILBERT?»

Ну вот и дракон! Но настоящего поединка не получится — по сюжету, эта стычка должна кончиться миром и дружбой. Поэтому не рвитесь вперед — победа все равно никому не достанется. Чтобы не пришлось учить язык драконов, Боуэн договаривается называть нового друга Драко, в честь созвездия Дракона.



Довольно простой этап. Деревенский дурень Джулиан украл из общественного колодца ведро, нахлобучил на голову и пошел щеголять во чисто поле. В деревне же тем временем наступила жажда. Особенно вода необходима тяжело больному отцу Кары. Отправляйтесь в деревню, в «town pub». Здесь нас встретит «Honest John» (Честный Джон) и предложит бесплатно сыграть «в наперсток». Согласитесь: «WHAT MUST I DO?», «LET'S PLAY THEN!», выберите третий стакан («cup three») и, забрав выигрыш, покиньте кабачок («stop playing»). На эти деньги надо купить шапку в магазине («hat shop»): «YES. I'D LIKE A HAT». Причем, выбрать можно как большую («A SMALL ONE»), так и маленькую («A BIG ONE»). Осталось покинуть деревню («leave village») и вступить в дипломатические переговоры с Джулианом по вымениванию ведра на шапку. Уфф! Усталые, но довольные возвращаемся в деревню напрямиком к колодцу («town





## PRO-AM™



**В**озрадуйтесь, владельцы 8-битных приставок! Теперь и вы сможете поиграть в подобие игры "ROCK-N-ROLL RACING", столь известной на приставках Sega и Super Nintendo. Эта игра — "Pro Am 2". Цель игры — проехать 36 трасс и попасть в PRO AM LEAGUE, то бишь в "Профессиональную Лигу Америки". Кроме основных трасс, есть и промежуточные заезды, это TUG-O-TRUCK и DRAG RACE. В TUG-O-TRUCK вы должны добраться до финишной линии на своей полосе, а в DRAG RACE нужно просто как можно быстрее добраться до финиша (положительный результат в обоих случаях достигается быстрым попеременным нажатием кнопок "A" и "B"). Трассы пролегают в городе, парке и пустыне. Автомобиль первого игрока красного цвета, а второго — синего.

Автомобили в течение гонки заменяются два раза, после составления слов Pro Am 2 из букв, валяющихся на трассе. После каждой трассы вы попадаете в R.C. MODEL SHOP (цвет вашего "окошка" соответствует цвету вашего авто, в колонках по бокам "окошка" располагаются собранные буквы), где вы можете купить:

**motors** (моторы);

**tires** (колеса);

**guns** (оружие):

— **Buckshot** — выбивает из противников деньги;

— **Missile** — обычные ракеты;

— **Bombs** — мины;

— **Laser** — ракеты, пробивающие насквозь;

— **Freeze** — заморозка, жертва останавливается через пару секунд;

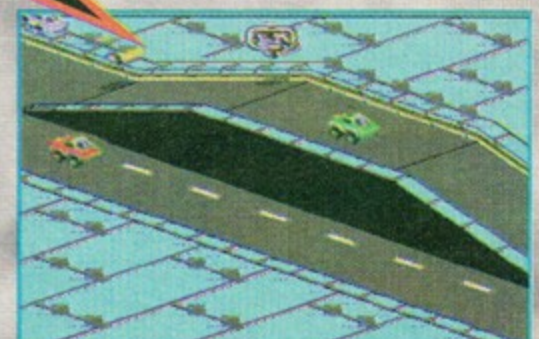
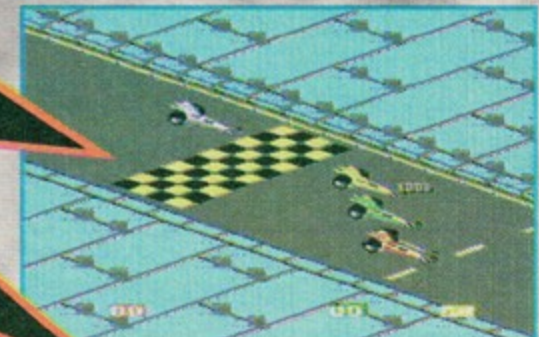
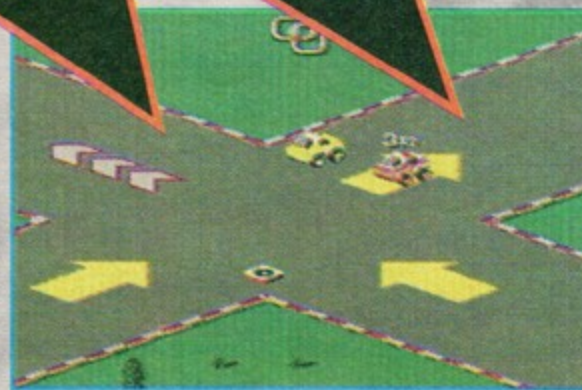
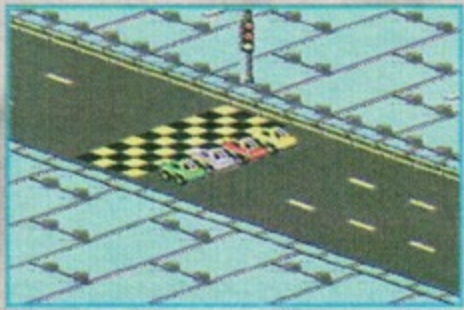
— **Mega Pulse** — электроразряды.

**EXTRA** (дополнения):

— **Ammo** — патроны;

— **Shield** — защитное поле, защищает от всего, кроме самолетов;

— **Slicks** — 10 масляных пятен;



— **Nitro** — 3 ускорителя;

— **Continue** — в комментариях не нуждается, цена возрастает для одного игрока до 20000\$, для двух — до 14000\$.

**RACE** (выход в гонку).

Вы спросите — где взять деньги? Для этого есть **призы**:

знак \$ — 250\$;

мешочек \$ — 100\$;

звездочка — 1 патрон или 100\$;

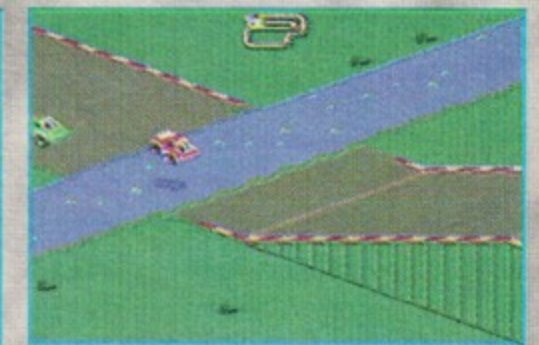
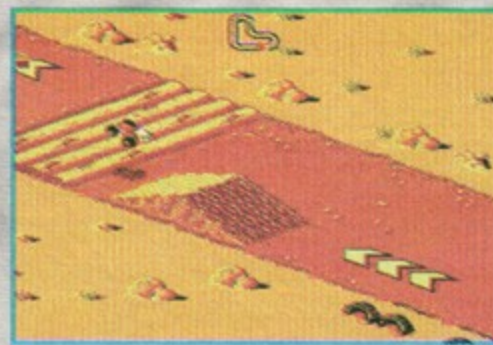
капсула N — 1 ускоритель;

мерцающий "блок" — временная возможность таранить соперников;

знак ? — бомбы или ракеты (чем больше стреляешь, тем на большее время даются);

цветные призы — подходят по цвету авто;

деньги также дают соответственно месту, занятому на пройденной трассе.



**Подянки на дорогах:**

— **бомбы** — БУУМ!

— **самолеты** — стреляют и бомбят;

— **лужи, выбоины и бревна** — замедляют движение;

— **масляные пятна** — обеспечивают вылет с трассы.

Встречаются также **огромные стрелки**. Это штука полезная — ускоряет движение.

RACE RESULTS			
1st	RED	POINTS	100
2nd	BLUE	POINTS	80
3rd	GREEN	POINTS	60
4th	BLACK	POINTS	40

Учтите, враги тоже могут пользоваться призами.

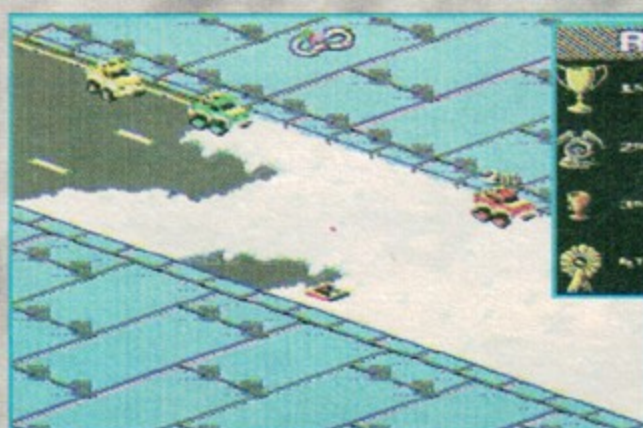
**Напоследок три секрета:**

1. Track 13 — посередине финишной прямой — 100\$.

2. Track 15 — слева под мостом — CONTINUE.

3. TRACK 18 — знак ? между бомбами — CONTINUE.

Мародёр и каратель,  
г.Новосибирск



Играл я как-то вечером после ужина. Вдруг слышу, кто-то в углу шебуршится. Я подумал было, что зомби какой-то в пещеру случайно провалился. Присмотрелся, а из ворота белого костюма тянется неестественной длины шея. Оказалось, это земляного червяка Джима опять на подвиги потянуло.

Джим завоевал расположение несравненной принцессы Как-Там-Ее-Зовут и, как подобает порядочному рыцарю, принял подходящий обет не снимать доспехов ни днем, ни ночью, пока не представится случай прославить имя дамы своего сердца. Да и бросил клич окрестным поганым боссам испытать свои силы. Но побрезговали поганые боссы о какого-то земляного червяка мараться — у них и так уж бока от колотушек своих героев ныли. Тут Пси-Кроу показалось, что сейчас опять на нем отыгрываться будут. И быстренько подался он куда глаза глядят. А немного погодя Джим, так и не дождавшись ни одного вызова, действительно вспомнил о своем заклятом враге и отправился на его поиски.

Я предложил поискать Пси-Кроу в 8-битном формате — трудно представить более укромное место, где можно затеряться среди других персонажей. Земляному червяку не составило большого труда втиснуться в 8 бит, причем даже в две игры с одним и тем же названием «Earth Worm Jim 2» — на одной в начале появляется логотип «К», на другой — «Super Game». Но лишь посмеялся над героем его давний противник — не успел еще Пси-Кроу совершить в этом мире ни единого маломальского проступка, не за что его наказывать. А раз финальной схватки не будет, то и подвига не получится...

SUPER GAME

2 ДЖИМ

Press Start

Сравните восьмибитные версии

Эпизод 1



Но Джим унывать не стал, а бросил вызов сам себе — ведь в таком случае имя несравненной принцессы будет прославлено независимо от исхода поединка!

#### Первые впечатления

В «К» нет режима демонстрации, но там лучше проработаны задние планы, каждый этап снабжен паролем, бесконечное количество продолжений и можно выбрать уровень сложности. В «Super Game» — лишь бесконечный запас продолжений, а в режиме демонстрации игра сразу же раскрывает свой секрет: как достать жизнь.

**Управление.** Одинаковое (сами можете сравнить). Правда, в «Super Game» есть заплечная клейпучка и запас обычных патронов бесконечен, а в «К» клейпучка нигде не нужна и патронов дается лишь 999. Зато в «К» прыжки выполняются четче, стрельба удобней и 999 патронов хватает надолго. Суперпатроны и в той, и в другой игре нужно зарабатывать, да и дается их не более 99.

#### Этапы

Сравнивать довольно сложно: «Super Game» следует 16-битному оригиналу, а в «К» укороченные этапы с наиболее интересными эпизодами. Поэтому лучше сравнивать эпизоды.

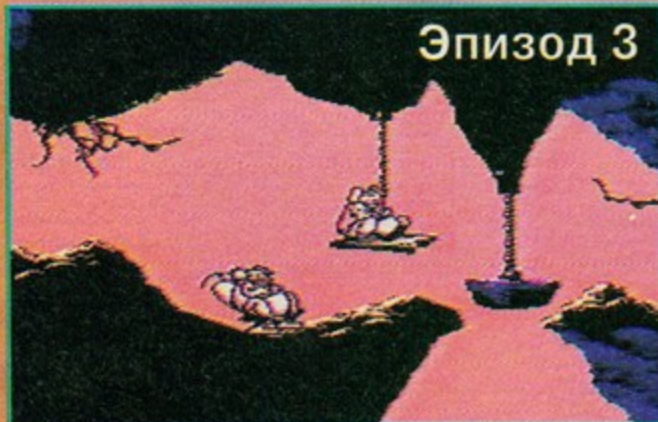
#### 1) Заткнуть аквариум.

В «Super Game» прежде, чем нести свинью, можно пристрелить поджидającego противника. В «К» это бесполезно, поскольку противники восстанавливаются. Да и переносить свиней в «К» можно исключительно прыжками. У «Super Game» явное преимущество.

Эпизод 2



Эпизод 3



Эпизод 4



# С ДЖИМ



## 2) «А бабушки все падали и падали».

В «К» эпизод выделен в отдельный этап. Аккомпанименты волынки живо напоминают добрую старую Шотландию, и град чопорных шапокляков смотрится очень по-домашнему. В «Super Game» от этого эпизода такого наслаждения не получить: ни специального пароля, ни волынки, да и сам подъем существенно короче.

## 3) Завесить свинину.

В «Super Game» задачка ничем не примечательная: положили пару хрюшек на чашу весов и побежали дальше перестреливаться. То ли дело в «К»: под весами катается шарик в надежде, что Джим промахнется пряником к нему. А когда на чашу положена вторая свинья, стена взрывается, и этап пройден!

## 4) Растащить животных по хлевам.

В «К» придется опять нянчить свиней (разработчиков, видать, уже поджимало — на коров решили не тратить), а в «Super Game» Джима, как и положено, ждут коровы. В «К» эту задачку решать приятней — она разнесена на два этапа (первый хлев —

одна простая свинья, второй — три заминированные). С «Super Game» мороки больше, хотя заминированных коров там нет: первый хлев — одна корова, второй — две, третий — три (причем, одну корову так и норовит украсть летающая тарелка с присосками), четвертый — три (и тарелка пытается присосать их всех). Карты пятого этапа «К» и последней трети седьмого этапа «Super Game» вы можете сравнить на иллюстрациях.

Итак, по результатам трех поединков, небольшое преимущество набрала игра с логотипом «К». Однако победу присуждать пока рано — уж слишком многое не удалось сравнить. Приступаем к показательным выступлениям.

Первой на ринг рвется игра с логотипом «Super Game». Ну, про жизнь в начале первого этапа уже упоминалось. А вот как насчет того, что в этой игре целых два этапа нужно лететь — один раз превратив голову в воздушный шар, а второй — верхом на реактивном мотоцикле? И еще один этап проплыть в образе саламандры. А чего стоят два этапа, где приходится спасать щенков от Пси-Кроу (эх, жаль паролей в этой игре нет...)!

Игре с логотипом «К» все это и не снилось... Что же она сможет противопоставить? Да, действительно, в начале первого этапа здесь жизни нет, зато она есть чуть дальше — в бутерброде над желобом. Но больше, пожалуй, противопоставлять нечего (не считая дежурной заставки с коровами при вводе паролей и в конце игры — в «Super Game» финальной заставки нет).

с шестнадцатитбитным оригиналом



Эпизод 1



Эпизод 2



Эпизод 3

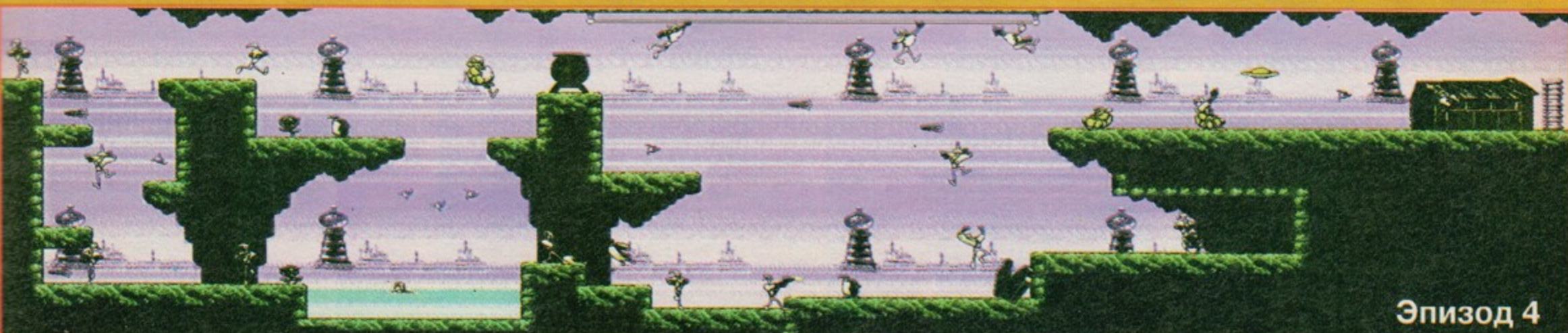


## ЧЕРВЯК



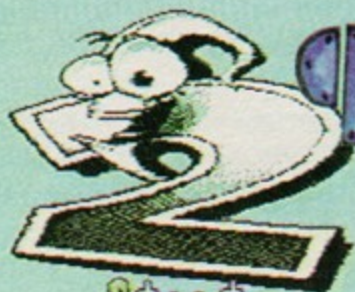
Как-Там-Ее-Зовут!

Что же получаем в итоге? Несмотря на некоторые недостатки, игра с логотипом «Super Game» по количеству и разнообразию этапов набирает больше очков. Ей и присуждается техническая победа. Впрочем, лично мне понравились оба претендента, рекомендую. Славься, славься



Эпизод 4

# ПРИКАЮЧЕНИ



Start

## Earth Worm Jim 2 «К»

# ФАНТАСТИКА



# БЕВИКИ

рекомендует

## Великий Дракон



Смотрите все — в игре это просто так не разглядеть! Вот портрет того самого молниеносного противника, который прячется в пруду и не пропускает Джима.



появится главное меню, но теперь игру вы начнете уже с того этапа, чей пароль ввели).

**Этап 1.** Первая пробежка и знакомство с летающими противниками. Противники, действительно, противные: не жалеют патронов, перелетают с места на место и умеют восстанавливаться. Как только увидите врага, стреляйте без промедления (или бегите напролом).

Вскоре Джим доберется до загона для свиней. Возьмите с собой хрюшку — сразу за висящими в воздухе островками в аквариуме посреди пруда живет необычайно мощный противник. Он так быстро выскакивает и отвешивает оплеухи, что не успеваешь воспользоваться пистолетом. А вот если скатить по желобу свинью, она с разгона прочно застрянет в аквариуме, оставив тем самым нашего противника несолоно хлебавши. После форсирования пруда Джим встретится с первым и единственным на всю игру

Сбейте меткой очередь гирю, висящую над головой этого босса, и этап пройден!



боссом — котом. Стараясь не слишком приближаться, расстреляйте висящую над головой босса гирю — пускай мозги качает.

**Этап 2** (пароль G2495). Опять пробежка и опять придется экономить силы. Зато конец этапа довольно простой и приятный: используйте двух свиней в качестве противовеса, и закрывающая выход стена взорвется.

**Этап 3** (X6673). Джим должен въехать наверх на самоходном кресле-каталке, уворачиваясь от града старушек. Рекомендую придерживаться следующего порядка. Слева-направо: первую пропустить, под второй проскочить; справа-налево: проскочить под обеими; слева-направо: пропустить, проскочить; справа-налево: проскочить, проскочить; слева направо: пропустить, пропустить. Мне понравилось, что разработчики выделили этот оригинальный «заезд» в отдельный этап.

**Этап 4** (R1435). Очень простой. Пробежите направо и аккуратно спуститесь в яму к цветку. Цветок «вырастет» в свинью. Берите хрюшку и несите дальше направо в хлев. После этой несложной тренировки Джим переходит на последний этап.

**Этап 5** (B0817). Здесь уже три свиньи. И не обычные, а заминированные. Стоит только подобрать такую, как в правом верхнем углу экрана начинается обратный отсчет времени. Если Джим не успева

охладить хрюшку в пруду, то теряет жизнь, даже отбежав от взрывоопасной ноши на другой конец этапа. Но и после обезвреживания с этими животными хлопот не оберешься: придется затаскивать розовые туши обратно наверх, переправлять через пропасть способом барона Мюнхгаузена (чтобы пушка выстрелила, достаточно положить свинью рядом) и проносить под музыкальными залпами летающих волюнок.



В игре с логотипом «К» здесь лежит сэндвич с жизнью — бери не хочу. В игре с логотипом «Super Game», при определенной сноровке, сюда тоже можно забраться и... ничего не найти. Обидно, да?



В каждой игре по-своему решен вопрос, как Джим должен перебираться по потолку.

В игре с логотипом «К» главный герой попеременно цепляется головой и рукой, а в игре с логотипом «Super Game» — делает гигантские прыжки с помощью заплечной клейпучки.



# Earth Worm Jim 2 «Super Game»



**Управление:** вправо или влево — движение в выбранном направлении (на инвалидном кресле — ускорение/тормоз); вниз — подобрать животное; «А» или «Turbo А» — прыжки, нажатие в прыжке «А» — попытка зацепиться за плечную клейпучкой за что-нибудь зеленое, «В» — парашют; «В» или «Turbo В» — стрельба (джойстиком можно выбирать направление), а если Джим несет кого-нибудь, он положит ношу неподалеку; «Select» — переключение патронов.

**Этап 1.** Начинается пробежкой и знакомством с летающими противниками. Если вы внимательно смотрели демонстрационную заставку, то сможете заработать жизнь. Правда, для этого потребуются хорошенько освоиться с клейпучкой. Она умеет цепляться за липкий потолок, существенно увеличивая дальность прыжков. Когда добежите до загона для свиней, не торопитесь брать хрюшку сразу же. Лучше сначала расстреляйте инопланетянина, летающего справа около висящих в воздухе островков. Затем Джиму предстоит подъем. Сначала вручную, а затем пересев на средство малой механизации (инвалидную коляску). Тут же пойдет дождь из старушек, мечтающих с ветерком прокатиться на этой же самой коляске, но в противоположную сторону. А чтобы червяк не мешался во время спуска, его будут охаживать зонтиком по голове. Рекомендую объезжать бабусь в следующем порядке. Слева-на-

право: проскочить под первой; справа-налево: притормозить перед первой, проскочить под второй и сразу начать тормозить; слева-направо: пропустить первую, а с последней разбейтесь по обстоятельствам — ее можно избежать обоими способами.

После знакомства со старушками предстоит еще одна пробежка с перестрелкой. Ближе к концу этапа путь блокирует затычка. Чтобы ее поднять, требуется закинуть двух свиней из близлежащего свинарника на чашу противовеса.

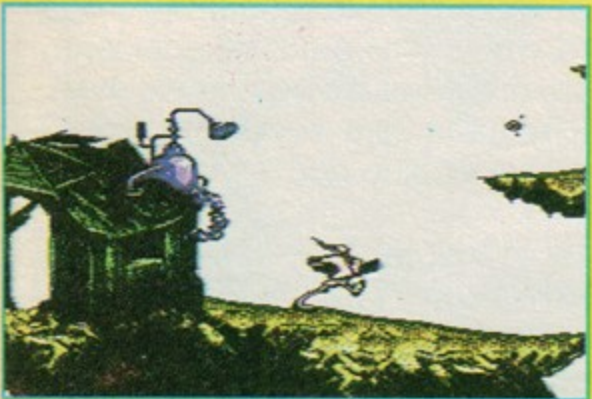
**Этап 2.** Раздувая голову до размеров воздушного шара, Джим становится стратонавтом. Мешаться здесь будут только лампочки, понатыканные прямо на пути в верхние слои атмосферы, да злобный чертенок Эвил, не успокоившийся после поражения в первой части игры. Сначала чертенок будет плевать из трубочки («А» или «Turbo А» — раздуть голову, «В» или «Turbo В» — сдуться), а затем начнет отчаянно пикировать. В этом случае, пока Эвил ввинчивается в воздух хвостом-пропеллером (видать, после прошлой встречи телепортироваться разучился), рекомендую держаться слева. А как только чертенок скроется за верхней границей экрана, резко уходите вправо.

**Этап 3.** Пси-Кроу отважился-таки показаться. Он засел в большом левом доме и бросается щенками вперемежку с бомбами (по три предмета за раз). Джиму же предстоит, таская батут («А» или «Turbo А» — рывок вперед, «В» или «Turbo В» — разворот, но легче пользоваться лишь джойстиком), переправлять все это добро в маленький домик справа. Там на крыше сидит подросший щенок Питер и активно болеет за Джима, размахивая лапами, таская себя за уши и строя отчаянные рожи. В правом верхнем углу расположен счетчик, уменьшающийся с каждым пролетевшим мимо батута щенком. Когда счетчик становится равным нулю, болельщик решается временно покинуть насиженную крышу и перейти к оказанию более действенной помощи.

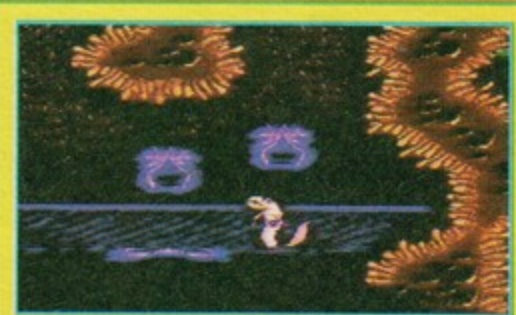
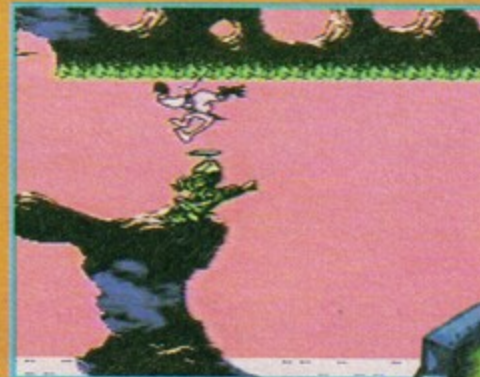


*Вот так, просочившись сквозь перегородку, можно сохранить жизненную энергию. И нервную тоже.*

## восьмибитка



## мегадрайв



*Стены подводных пещер очень опасны. Но при должной закалке опасности не страшны!*



Вторая развилка четвертого этапа игры с логотипом «Super Game».



Первая развилка четвертого этапа игры с логотипом «Super Game».



Он спускается и устраивает Джиму трепку на 25% жизненной энергии. В общем, как был Питер невоспитанным, так и остался — не помогла ему прогулка в первой части игры (см. 33-й номер журнала). Даже наоборот. Одна только польза — этот щенок швыряет бомбы обратно налево. Этап заканчивается после третьего такого броска, поэтому Пси-Кроу выкидывает бомбы очень экономно. Рекомендую стараться доносить бомбы до Питера даже ценой потери всего остального — ведь пока будете дожидаться следующей бомбы, рискуете уронить еще больше щенков. **Этап 4.** Джиму, видимо, уже порядком надоело преть в суперкостюме. Но как от него избавиться, если уже дан обет не снимать доспехов? Выход был найден — неведомым

современной науке образом Джим мутировал в саламандру ровно на один этап. И поскольку саламандра никаких клятв не давала, можно расслабиться и покупаться, прихватив с собой, на всякий случай, пистолет. Старайтесь не прикасаться к стенам — они столь же опасны, как и живущие в толще воды противники. Непростую задачу вождения саламандры по узким коридорам усложняют расставленные там и сям отталкивающие столбики. Но, поскольку столкновения с ними сами по себе не опасны, можно разок срезать путь, просочившись между перегородившими подводный зал столбиками. На пути Джима поджидают две развилки с указателями «Easy» и «Hard». Прежде чем делать выбор, изучите схемы на иллюстрациях. Я рекомендую оба раза уходить на «Easy».

**Этап 5.** Полет на реактивном мотоцикле. Надо дотолкать шар с многообещающей надписью «BOOM» (в том же смысле, в каком это слово использовали герои фильма «Пятый элемент») до парящего над пропастью босса. Чем уж это тихое зеленое создание не понравилось разработчикам, сказать сложно, даже подняв архив с описанием второй части 16-битных походов земляного червяка: оно хоть рожи и корчит, но, в отличие от Питера, одумалось и под руку не суется. Но Джиму все-таки зачем-то требуется сделать ему «бум» (расстреляв шар прямо над пропастью). Чтобы шарик не «бумкнул» раньше времени, рекомендую сперва дотолкать его лишь до половины пути. Потом слетать расстрелять издали два неприятельских боевых аппарата, после чего уже можно доставлять взрывоопасный груз по назначению.

**Этап 6.** Аналогичен третьему этапу, но Пси-Кроу вышвыривает уже по четыре предмета за раз. Действовать можете так же, как и на третьем этапе. Но, честно говоря, лучше съесть Питера.

**Этап 7.** Разнести коров по четырем хлевам. Сколько в каждом хлеве окон — столько надо принести в него коров. Причем появляются коровьи цветки строго по порядку каждый в своем месте. До тех пор, пока все коровы не принесены, игра не пропускает дальше очередного хлева. Схема расположения трех коровьих цветков для последнего хлева приведена на иллюстрации. Чтобы добраться до третьего цветка, можно прыгнуть с обрыва направо и выкинуть парашют (в первой части игры Джим добивался аналогичного результата, закручивая пропеллером собственную голову).

#### восьмибитка



#### мегадрайв



# RESIDENT EVIL



РАЗРАБОТЧИКИ:

АЛЕКСЕЙ  
МАЛЬКОВ

CAPCOM

&

г. Усть-Каменогорск, Казахстан

Ракун-сити, один из провинциальных городов штата Нью-Йорк, обычно не имеющих крупных промышленных предприятий.



Слушай, Леон! Я долго слежу за Амбреллой! Она как-то связана с нашим городским моргом!



Ты не смейся. Это серьезно! Наши патрули неоднократно фиксировали перевозки из морга на территорию корпорации. Но оснований для задержания и проведения обыска не было. У них всегда есть разрешение от мэра.

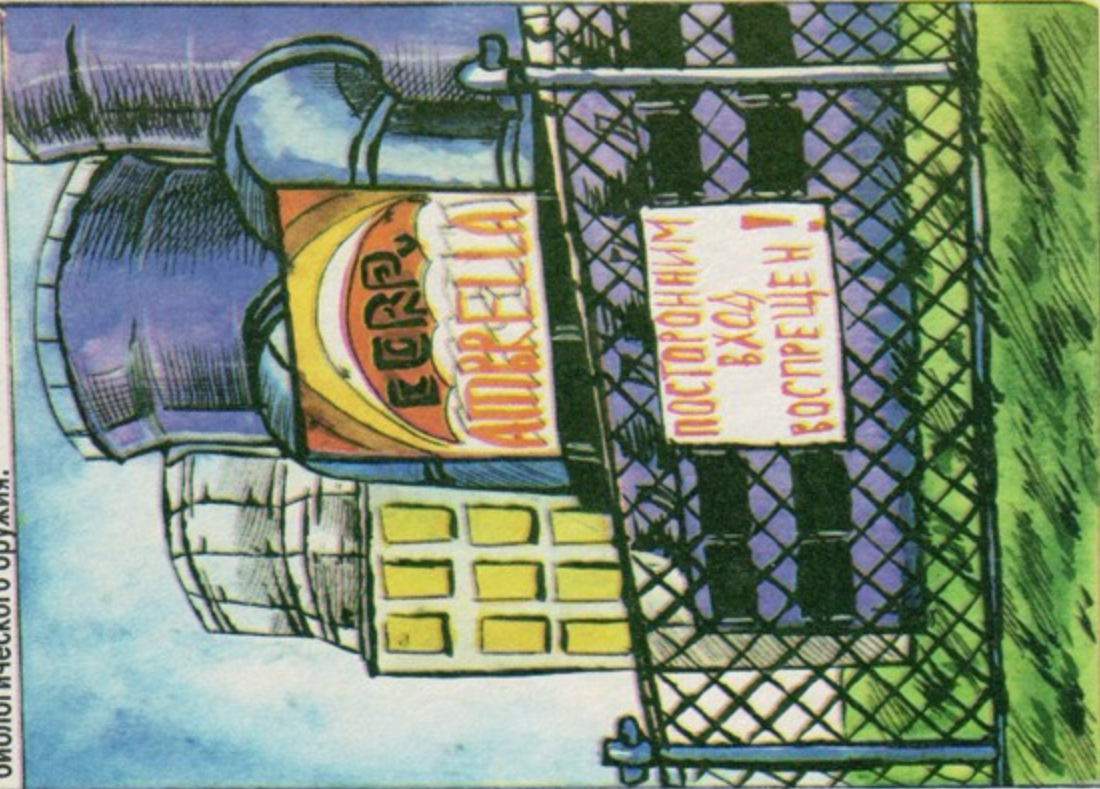


А вот и Амбрелла! Слушай, Леон, высади меня, прогуляюсь, посмотрю...



Ладно, Крис, пока! У меня завтра отпуск на две недели, съезжу к отцу в Уиллинг. Так что долго не увидимся!

Единственное, чем он выделялся — это гигантская корпорация "Амбрелла" ("Зонтик")... Немногим было известно, что она занималась секретными разработками новых видов биологического оружия.



Может, тебе прикинуться трупом, попасть в морг и понаблюдать за всем из мортальной камеры?

Смеешься? А ты знаешь, что уже три дня как в здании Амбреллы прекратилось всякое движение? Не горит свет, исчезли вечные охранники... И вообще, такое ощущение, что здание заброшено.



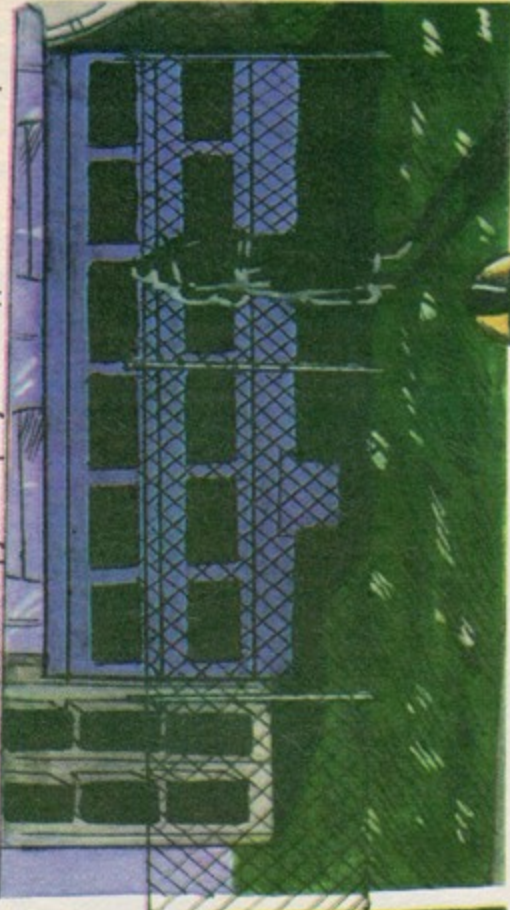
Пока! Приятного отдыха!



Леон оказался более чем прав. Больше они никогда не увиделись...



...Крис Рэдфилд оказался первым жителем города, пораженным таинственным вирусом — результатом деятельности Амбреллы.



Окраина Ракун-сити. Прошло две недели.



Неподалеку послышался шум мотора...



Наконец-то доехала! Странно, улицы пусты...



Мотоцикл остановился.



Уж в баре-то кто-то должен быть!









В участке...  
Полное запустение!  
Слышишь?  
Это стон?!



Рой! Что случилось?!!

Леон! Ты не стал... ЭТИМ?!  
А-а-а, тебя же не было две недели!  
Леон! Это Амбрелла!! Вирус... Взорви ее за всех нас!!!



Ты что-нибудь предпринимаешь, Леон?!

Нет!  
Пока нет...



В участке одни трупы! Это как-то связано с экспериментами Амбреллы! Надо ехать туда!



Мы на месте!



И здесь тишина!



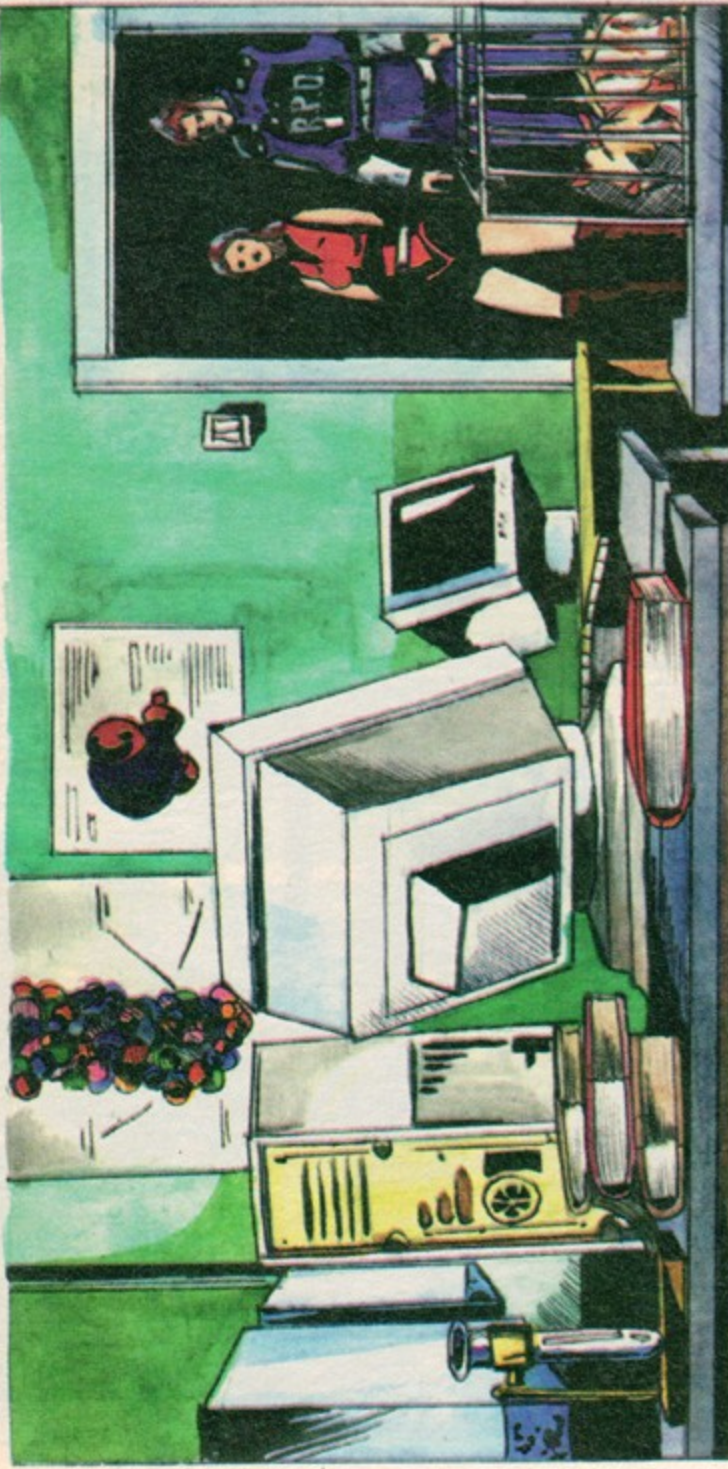
Смотри!  
Еще один!



Похоже, выжившие жители города стали такими!



Смотри!  
Это, наверное, главная лаборатория!



А это сотрудники!  
Но что с ними произошло?!



Весь пол в зале залит чем-то, вытекшим из этого баллона!  
Препарат "Т". Похоже, в нем и дело!



Ходили слухи, что Амбрелла разрабатывает новое био-оружие. Может, препарат "Т" — оно и есть?! Видишь, что стало с крысой!



Дневник дежурного по лаборатории! То, что нужно!



Темнеет, Леон!  
Я не хочу здесь оставаться!

Пойдем в машину!  
Нам надо его изучить!



"15 июня. Отчет сдан. Программа завершена. Результаты опытов над крысами и собаками — положительны".



"16 июня. Образец, готовый к применению, залит в емкость №8. Работы завершаются. Поздравляю своих коллег!"



"19 июня. Кошмар! Животные мутируют! В лаборатории паника! Проводим повторный контроль".



"20 июня. Лаборант Питерс по неосторожности повредил резервуар с препаратом. От испарений многие потеряли сознание!"



"20 июня. Питерс скончался. Уже через час после происшествия он покрылся сыпью и умер. Многие теряют сознание. У меня тоже поганое состояние, головокружение..."



Гляди! Это зомби!



Клэр! Быстро за руль! Гони, как сможешь быстрее! Я попытаюсь отстреляться!



У меня две новости: одна хорошая, другая плохая!



Один готов!



Начни с плохой!



У нас почти кончился бензин.



Вроде попал! Ну а хорошая?!



У нас почти кончился бензин, но еще не совсем!



...Что с моими руками?! Боже! Глаза..."



М-да! Теперь почти все ясно! Но что делать дальше, Клэр? Клэр?! Уснула..."



Что за..."

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## 8 бит

### Metal Gear

#### Супер секреты.

1. В зданиях и подземном туннеле, соединяющем 4-е и 5-е здания, есть ловушки, которые нельзя обойти, и требуется очень большая скорость и ловкость, чтобы успеть их проскочить. Однако есть способ, позволяющий их преодолеть без лишней проблем. Медленно приближайтесь к такой ловушке и, как только заденете ее край, нажмите "Select" (включится таблица оружия) и опять "Select". Ловушка станет маленькой и невидимой. Теперь вы свободно пройдете по ее краю, но помните — невидимая середина ловушки смертельна. Размер этой середины зависит от быстроты первого нажатия на "Select" (чем быстрее нажме-

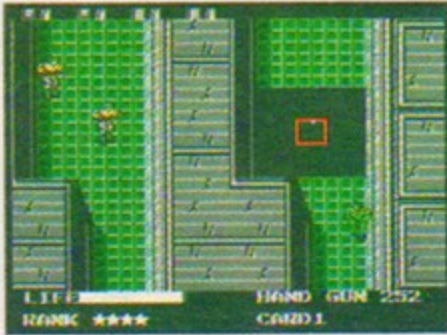
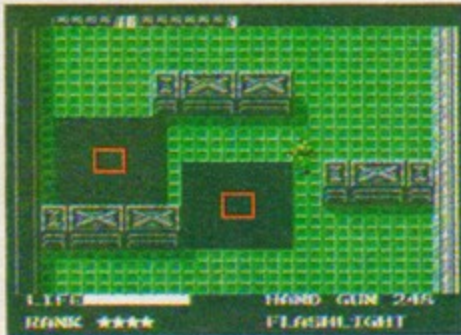
те, тем меньше середина). Если же вы случайно задели ловушку и не успели отскочить, пока ее середина не расширилась так, что ловушка стала непроходимой, выйдите за экран. По возвращении у вас снова появится возможность ее отключить.

2. Наличие у вас ракетной установки и амуниции (боеприпасов) к ней является необходимым условием получения CARD 7. Чтобы обзавестись ракетной установкой в здании №2, нужно, имея ранг \*\*\*\*, обратиться по трансверу точно на радиочастоте 120.48. Иначе комната, где должна быть ракетная установка, ока-

жется пустой. Таким же приемом нужно воспользоваться для получения компаса, необходимого для прохода через пустыню.

3. Во время игры вражеские агенты подsunут вам радиопередатчик "жучок". При этом враги смогут отслеживать ваше местонахождение, и игра станет более жесткой. (Это и является симптомом присутствия "жучка"). Если вам станет слишком туго, загляните в таблицу вещей и, обнаружив там "жучок", выбросьте его, нажав кнопку A.

Дмитрий Щукин,  
г. Москва



## ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

### Northern Ken

Увидев на небе созвездие Большой Медведицы, возьмите его — получите жизнь.

Сергей и Иван Воронины,  
г. Магадан



### Ikari Warriors 3. The Rescue

Когда вы потеряли все жизни, нажмите ↑, → и A — получите продолжение.

Batman and Robin,  
г. Набережные Челны,  
Татарстан

### Super Silver

Коды. Чтобы попасть в экран ввода кодов, нажмите одновременно на двух джойстиках ↑. KJTJK — неуязвимость. KCHDR4 — усложненная игра. SKWJT4 — полный запас оружия. J8SCL9 — 2 дополнительных продолжения. SJM33 — неограниченные продолжения.

Simply Disya, г. Заря,  
Балашихинский р-н,  
Московская обл.

### James Bond

Пароль входа в SOUND TEST: 012345.  
Александр Разуванов,  
г. Хабаровск

### Super Monaco GP II

Выбор этапа. На экране с названием игры зажмите A+B+↓ и нажмите Start. Под словом SCORE на экране появится число 11. Теперь, установив кнопками A и B нужный этап, нажмите два раза Start.

Александр Разуванов,  
г. Хабаровск



### Bartman Meets Radioactive Man

Быстрая ходьба: зажать B + направление.

Demolition Boy,  
г. Краснодар

### Dragon Spirit

Нажмите и держите на втором джойстике A+B, а на первом нажмите Start, и вы сможете играть с 20 драконами.

Сергей И.,  
с. Большие Березники, Мордовия



### Chip & Dale

Если вы играете вдвоем, то чтобы Вжик приносил бессмертие обоим сразу, Чип должен взять Дейла на руки или наоборот.

Василий Аношкин,  
г. Саранск, Мордовия

### Legion World 3

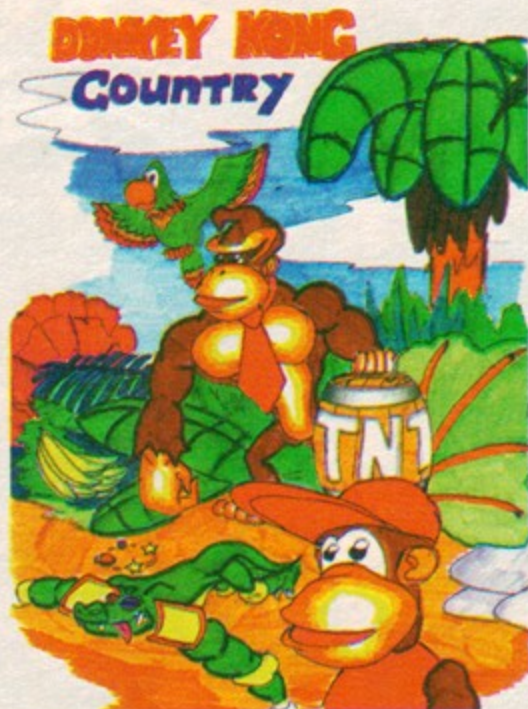
Дополнительные жизни — нажать Start + ↑.

Александр Зайцев,  
г. Санкт-Петербург

### Zombie Nation

Супер оружие. Чтобы оно сработало, нажмите одновременно A+B, но только тогда, когда у вас горит звезда.

Александр Бондарь,  
г. Пятигорск



### Super Donkey Kong

В самом начале 1-го уровня есть пропасть, на другой стороне которой лежит колючка. Обойдите эту пропасть по верхним платформам и по самой низкой платформе вернитесь назад к колючке. Вы попадете в бонус, а затем во 2-й подуровень 2-го уровня.

Александр Разуванов,  
г. Хабаровск



### Super Mario Bros. 3

В конце коротких этапов вы можете встретить крутящиеся карты. Собрав три такие карты, вы получаете 1up. Но если вы соберете три одинаковые карты, то получите сразу 3ups.

Big Mig, г. Москва

### Fruit Fox (Banana Prince)

Прикол. Станьте вплотную к стене и нажмите ↓+A. Ваш герой смачно шмякнется о стенку.

Сергей Воронин,  
г. Магадан

### Low G Man

Код SHOT позволит вам начать игру с 99 жизнями и другими полезными вещами.

Алексей Лактионов,  
г. Химки, Московская обл.

# НЕТ ПРОБЛЕМ



# NO PROBLEMS

## 8 бит

### ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

#### Attack of the Killer Tomatoes

Чтобы получить доступ к секретному уровню и увидеть настоящую концовку, не нажимайте Start на первой заставке.

*RYM, п. Белоозерский, Воскресенский р-н, Московская обл.*

#### Zelda

На заставке с названием игры наберите: →, ↑, B, A, ↓, ↑, ↓, ↑, B — перечень заданий на игру.

*Александр Зайцев, г. Санкт-Петербург*

#### Dynowars

Пароль финального уровня: 6425.  
*3D Homer*

#### NHL'97 (Super)

Пароль на 3 финальных матча: 6562.  
*The Shodow, г. Москва*



## MegaDrive™

#### Daytona

Чтобы попасть в режим "Карaoke", войдите в опцию выбора трассы (в режиме Arcade) и зажмите ↑+C.

*Albert F., г. Ярославль*



#### Page Master

1. Чтобы обнаружить замаскированный вход в бонус-комнату, подпрыгните, и если ваш герой на долю секунды завис в воздухе, бонус здесь.

2. Переключение миров и уровней: как только появитесь на карте, нажмите ←, ↑, ←, ↑, "Start", B, →, A.

*Журавлев, г. Рязань*

#### Hard Drivin'

Как попасть на скоростной трек. Во время круга почета поверните → вместо того, чтобы ехать прямо.

*Сергей Каверин, г. Санкт-Петербург*

#### Insector X

Чтобы получить бесконечные продолжения, после конца игры, когда будут отсчитываться 10 секунд, нажмите и держите ↑ или ↵ и быстро нажимайте C. Каждое нажатие прибавляет по Continue.

*Сергей и Дмитрий Ткаченко, г. Рига, Латвия*

#### Musha (Aleste)

Двадцать опций. На паузе наберите ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, →, →, →, C, C, B, A.

*CD Maniac, г. Люберцы, Московская обл.*

#### True Lies

Пароль 9-го уровня (Big House): JFFFZHB.  
*The Shodow, г. Москва*

#### Virtua Racing

Если во время обгона ехать почти вплотную с машиной соперника, то скорость вашего автомобиля начнет медленно возрастать. Однако после завершения обгона скорость начинает снижаться. Поэтому если идти на обгон сразу десятка машин, можно достичь рекордных скоростей — до 336 км/ч!

*Raptor, г. Москва*

#### X-Band

В главном меню нажмите 4 раза ↑, затем → и B. Вы попадете в призовую игру Fish Pong.

*Алексей Даньшин, г. Химки, Московская обл.*

#### Syd of Valis

Неуязвимость. На заставке нажмите ↑, ↓, ←, →, A, B, ↑, ↓ и "Start". Если все сделано правильно, раздастся сигнал.

*Максим Козюменко, с. Покровское, Неклиновский р-н, Ростовская обл.*

#### Pit-Fighter

На титульном экране нажмите A+B+C, и вы попадете в секретное меню.

*Dominion, г. Брянск*

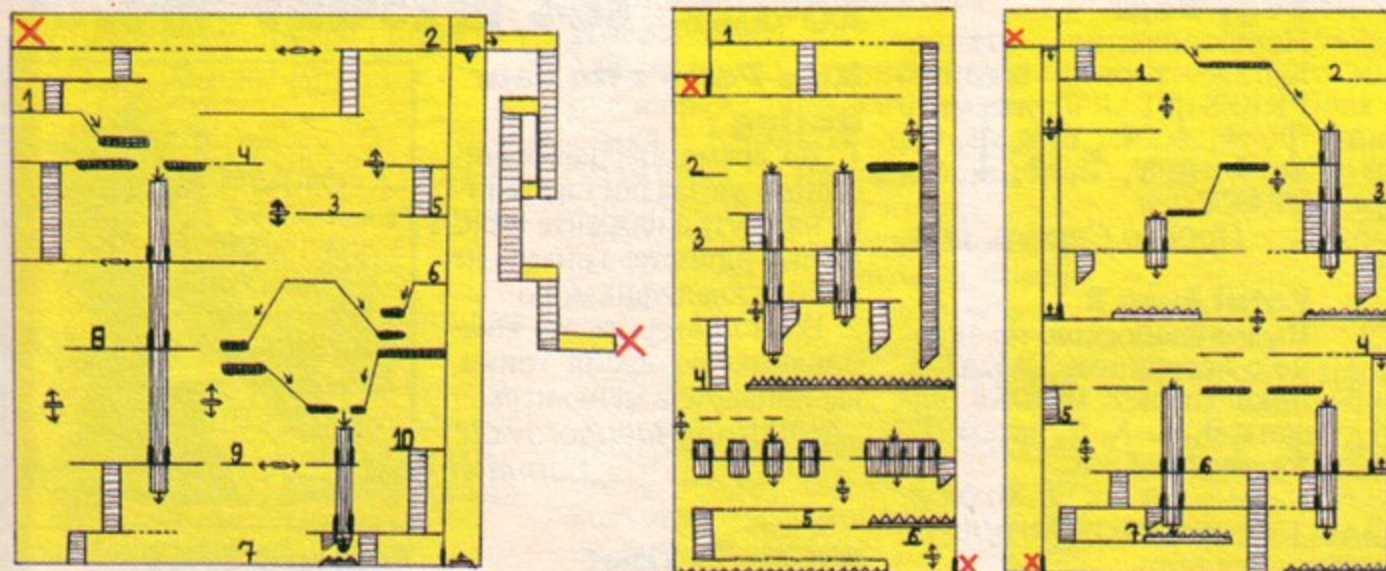


#### T2 the Arcade Game

Выбор уровня. На экране с заглавием наберите дважды ↑, ↓, ←, →. Вы должны услышать "EXCELLENT". Теперь во время игры на паузе, нажав кнопки B+C, вы перейдете на другой уровень.

*Геймеры Kirill и Shved, г. Северск, Томская обл.*

### Alien 3 Схемы последних трех этапов — 13, 14 и 15. Автор — Raptor, г. Москва



**Условные обозначения:**

- обваливающиеся платформы
- ⇄ транспортные платформы
- ⇕ транспортные платформы
- ▤ лестницы
- ▥ сломанные лестницы
- ▧ транспортеры
- 1, 2, 3, ... узники и порядок их спасения
- ⌘ расплавленный металл
- ✗ место начала и завершения миссии

### ТАМАГОЧИ — твой виртуальный друг

#### «8 in 1» (фирма Apollo)

Если животное хочет играть, и строка игры пуста, дайте животному попить, и он играть расхочет.  
*SP, г. Санкт-Петербург*

#### В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Андрей Комбатов (г. Москва), Екатерина Мишина (г. Магнитогорск), автор неизвестный, Владимир Злыднев (г. Москва), Антон Куликов (Новый городок, Московской обл.), Сергей Мусин (г. Волгода), автор неизвестный, Денис Казначеев (г. Курск), Владимир Злыднев (г. Москва), Е.И. Шевцов (г. Волгоград), Оля Руденко (г. Таганог), Александр Артёменко, Михаил Михайлов (п. Тулинский), Костя Тарасов (г. Москва), Александр Романов (г. Нерехта, Костромская обл.), Алексей Ивашов (г. Энгельс, Саратовской обл.), Пётр Петяев (г. Владимир), Костя Воробьев (г. Москва), Андрей Киппес (г. Тюмень), А.С. Ливанов (г. Красноярск), Дима Никонов (г. Москва), Comandо (г. Ставрополь), Виталий Кардашов (г. Рига, Латвия), Денис Казначеев (г. Курск), Вячеслав Шпагин (г. Тосно, Ленинградской обл.), Горбунов (г. Курск).

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## MegaDrive™

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



### Sonic 3

Если поставить режим редактора и во второй части первого акта первого уровня проникнуть за непробиваемую стену, то будет секретный уровень. Подобные уровни есть еще в ледяной стадии, а также в Carnival Night. Попасты в них по-честному мне не удавалось ни разу.

*Alien 3, г.Таллин, Эстония*

### Alien Soldier

Если у оружия, которым вы пользуетесь, кончились заряды, переключитесь на другое. А где-то через минуту переключайтесь обратно — ваше оружие полностью заряжено! Этот прием можно повторять многократно.

*Ваван, с.Кресты, Куркинский р-н, Тульская обл.*

### Pirates of Dark Water

На уровне Maelstrom, на который вас выводит пароль ALARTUS, когда будете кататься на подъемниках, на черной воде будет немного синей. Прыгните туда и попадете в секретную комнату.

*Роман Самойлов, г.Нижний Новгород*

### Pirates! Gold!

Если в режиме карты, по которой вы плаваете на корабле, зажать В, то время и скорость увеличатся.

*С.Ж.С., г.Москва*



### Mickey Mania

В доме с привидениями в конце разваливающегося (или падающего) моста упадете вниз и держите ВЛЕВО. Вы попадете в комнату с 8-ю звездами.

*Prof. Alex, г.Санкт-Петербург*

### Thunder Force 4

На паузе нажмите ↑, →, А, ↓, →, А, С, ←, ↑, В, В. Теперь нажмите ↑, и у вас будет полное вооружение.

*Ваван, г.Кресты, Тульская обл.*

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### Rocket Knight Adventures

В этой игре можно выбирать уровни, не набирая кодов. Для этого дождитесь, когда компьютер начнет прокручивать демороллик, подождите нужного вам уровня и нажмите "Start". Вы окажетесь именно на этом уровне.

Одна загвоздка — компьютер демонстрирует не все уровни.

*Prof. Alex, г.Санкт-Петербург*



### Dune 2

Предостерегаю тех, кто решил воспользоваться советом Alien'a 3, г.Таллин, Эстония, см. №36. Построив кучу Carryall'ов, вы слегка навредите и себе. От нечего делать Carryall'ы начнут таскать даже слегка поврежденную технику в ремонт, а при отсутствии ремонтной базы могут даже утащить вашу технику куда-нибудь в пустыню.

*Илюха, г.Липецк*

### F-117

Чтобы начать миссию заново, нажмите Start, выберите Base и снова нажмите Start.

*Сергей Журавлев, г.Рязань*

### Test Drive II: The Duel

Чтобы попасть в секретный экран опций, нужно в любой момент игры нажать А+В+С.

*Ваван,*

*г.Кресты, Тульская обл.*



### Worms

Если вы взяли SHEEP (овцу), то учтите, что ее можно использовать много раз. Делается это так. Выбрав в меню оружия SHEEP, нажмите на А. Овца выпрыгнет и побежит в ту сторону, куда вы смотрите. Когда она отбежит на безопасное для вас расстояние, снова нажмите А — овца взорвется. После взрыва еще раз быстро нажмите на А, и овца выпрыгнет вновь. Это трюк можно повторять до тех пор, пока овца не утонет, или взрыв не заденет вас.

*Олег Голованов, г.Смоленск*

## Super Nintendo™

### Jim Power: Lost Dimension in 3D

Во время игры на втором джойстике наберите: ХАВ УАВ УХВ УХА УХА В. Теперь со второго джойстика во время игры можно устанавливать:



9 ключей — ←;  
5'59" времени — →;  
9 жизней — ↑;  
9 Smart Bombs — ↓;  
переход на следующий уровень — L.  
*Grey, г.Санкт-Петербург*

### Wing Commander. The Secret Missions

На заставке на втором джойстике нажмите L,R, "Select", "Start". Услышите музыку, и появится экран установок.

*Dr. Crazy*

### Street Combat

Чтобы получить 50 кредитов, выберите в меню CREDIT и нажмите выбор этой опции 10 раз.

*Степан Жариков, г.Краснодар*

### Yogy Bear

Переключение этапов. Когда горит надпись PRESS START, нажмите ↑, →, ↓, ←, Y, B, ↑, →, ↓, ←, B, Y, ↑, →, ↓, ←, START.

*Просто Серега, ред.*

### Fatal Fury 2

Выход на боссов: на экране с логотипом TAKARA, пока играет музыка нажать В, А, Х, Y, затем ↑, ←, ↓, →, L+R.

*Е.Хохлов, г.Санкт-Петербург*

### James Bond Jr.

Коды некоторых уровней: 5. 9025; 6. 1813; 7. 3353.

*Dr. Crazy*

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### Kyle Petty's No Fear Racing

1. Во время квалификационного заезда поставьте игру на паузу и нажмите L+R, и вы начнете гонку, не пройдя квалификацию.  
2. Если повторить эту комбинацию во время гонки, вы попадете в меню игры.

*Armstrong Monsorovich, г.Барнаул*



### Tin Tin in Tibet

Пароли: 2. 315; 3. 907; 4. 623.

*Руслан Амзоров, г.Топки, Кемеровская обл.*

### Tom and Jerry

Пропуск уровня. Поставьте игру на паузу и нажмите L, X, A, Y, Y, B, R.

*Breaker, г.Санкт-Петербург*



## PlayStation

### Skullmonkeys

Cheat-паковки (набираются в состоянии паузы, подтверждаются звуковым сигналом):

— Нимб над головой: R2 ○ ○ ↓  
← ○ → ↓;

— Двадцать файерболлов: ↓ ○ ↑  
R2 ← △ Select Select;

— Семь голов дяди Вилли в одном кармане: R1 ← □ △ L1 △ R2 Select;

— ДЕВЯНОСТО ДЕВЯТЬ халляных Клайменов: L1 △ ↓ ← ○ Select □ →.

Некоторые из боссов (набираются в меню PASSWORD):

“Shrines Guard”: R2 □ R1 ○

Треугольник L1 R2;

“Joe-Head-Joe”: L2 ○ X X □ △ L2 X;

“Glenn Yntis”: L2 R2 □ R1 L1 R1 L2 L1 R1;

“Klogg”: R2 X L1 L2 X □ ○ L1 R1 L2 ○ R1.

### СЕКРЕТНЫЕ УРОВНИ:



“Skullmonkey Gate”:  
△ ○ L1 □ △;



“The Amazing Drivy Finn”:  
R2 R2 R1 R1 △;



“1970's”:  
X ○ △ □ L1  
○ △ L2 L1 ○  
△ L2.

Иван Отчик, ред.

### Kileak the Blood

Неуязвимость. Когда появится экран заглавия, в течение 5 секунд успеете набрать комбинацию △ △ ← → □ □ Select L1 L2 R1 R2. Экран должен изменить цвет с черного на синий.

Master Bonus, г. Сочи

### Vigilante 8

В OPTIONS, в GAME STATUS, нажмите ○ — появится возможность ввода кодов:

REDUCE\_GRAVITY —

уменьшение гравитации;

MONSTER\_WHEELS —

большие колеса;

SEE\_ALL\_MOVIES — просмотреть все видео (нажимая X в том же меню).

С.С.С., г. Москва

### Pandemonium!

Код EVILDEAD делает ваших врагов бессмертными.

Юрий Степанов, с.Амай-Ваям, Олюторский р-н, Камчатская обл.



### Duke Nukem 3D: Total Meltdown

Для восстановления здоровья разрушите любой источник воды (пожарный гидрант, туалет и т.п.), встаньте в источник воды (или около унитаза) и нажмите кнопку, которой вы открываете двери (OPEN). Если счетчик не увеличивается, нужно встать поближе.

А.В.Рюкин,

г.Петропавловск-Камчатский

### Tobal 2

Чтобы одеть героя в секретную одежду, установите рамку на нужном вам игроке, нажмите и держите ↑ 10-12 секунд, а затем нажмите △.

G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.



### Command & Conquer: Retaliation

1) Кнопкой △ откройте таблицу с изображением кнопок джойстика. Кнопкой ○ введите, “нажимая” на изображения кнопок следующие коды:

□ X ○ X △ △ — железный занавес;

○ X ○ ○ X □ — атомная бомба;

X X X ○ △ □ — парабомба;

□ ○ △ X ○ ○ — хроно;

△ △ X ○ △ □ — открыть карту;

X X □ ○ ○ ○ — доллары.

2) Пройдите все обычные миссии, после титров засеивьтесь и порывайте курсором по карте. Вы попадете на секретный этап, где объединенные войска будут сражаться с огромными муравьями.

Firefox и кудрявый Демон, г.Москва

### Auto Destruct

Хочу дополнить Михаила Тарасова (см. №40). В игре, установив паузу, наберите код: ↑, ↓, ←, →, ↓, →, L1, R1, R1. (Михаил определил его как “Меню кодов”, но, к сожалению, не указал, где его набирать). Если вы это сделали правильно, то появится новая опция — CHEAT MODE. Теперь, зайдя в нее, можно вводить коды, указанные Михаилом, а также следующие:

Кровавый режим: L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1.

Следующая миссия: □, ○, R1, L1, ○, ↓, L1, ↑.

Добавление 1 минуты: ↓, L1, L1, ○, ○, R1, ↑, □, L1.

Неуязвимость (вторая возможность обрести бессмертие): L1, L1, L1, L1, ←, ○, ○, □, L1.

Меню настройки машины: L1, R1, L1, ↑, ↓, ○, ↓, →, ←, □, R1. (Теперь, набрав код “Выбор машины”, указанный Михаилом, зайдите в это меню и... пожалуйста!).

А вот как можно получить три дополнительные трассы: в CHEAT MODE наберите нижеприведенные коды и зайдите в TIME TRIAL.

New York: L1, →, ↓, ←, ↑, R1.

Tokyo: L1, ←, →, R1, ←, →, L1.

Subway: L1, ←, L1, R1, →, R1.

All Time Trials: R1, L1, ○, ←, ○, ○, ←, L1, ○.

G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.



### Final Fantasy VII

Когда вы окажетесь в Wonder Square, загляните в зал игровых автоматов. Там есть парочка, позволяющая заработать немного местной валюты (GP). Это G-Bike (имитатор байкерских разборок, самая первая мини-игра на диске 1) и Super Dunk (имитатор баскетбола). Обе игры с секретами. Если, играя в G-Bike, вы заработаете 10000 очков, Клауду достанется 10 GP.

G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.

### V-Rally

Используя трюк, приведенный в №40, заполучив джип, идите в “TIME TRIAL”. Имея джип, выберите трассу “SWEDEN 1”. Если все сделано правильно, то во время LOADING’a на экране появится надпись “LOADING ??? STAGES”, и вам станут доступны секретные трассы.

G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.

### WARCRAFT 2



HUMAN'S ATTACK!

### Warcraft 2: The Dark Saga Tides of Darkness

Human Alliance		Orcish Horde
1. HLLBRD	Act I	1. ZLDR
2. MBSHTM		2. RDTHLL
3. HSTHSH		3. RCSTHS
4. TTCKNZ		4. SSLTNH
5. HTLBRD	Act II	5. RGTLBR
6. DNLGZ		6. BDLNDS
7. GRMBTL		7. FLLFST
8. TYRHND	Act III	8. RNSTNT
9. BTTLTD		9. RZNGFT
10. BRSNRS		10. DSTRCT
11. BTRYLN	Act IV	11. DDRSSQ
12. BTTLTC		12. TMBFSR
13. SSLTNB		13. SGFDLR
14. GRTprt		14. FLLFLR

### Beyond the Dark Portal

Human Alliance		Orcish Horde
1. LLRSJR	Act I	1. SLYRFT
2. BTTLFR		2. SKLLFG
3. NCMRNT		3. THNDRL
4. BYNDTH	Act II	4. RFTWKN
5. SHDWSS		5. DRGNSF
6. FLLFCH		6. NWSTRM
7. DTHWNG	Act III	7. SSFZRT
8. CSTFBN		8. SSLTNK
9. HRTFVL		9. DPTMBF
10. BTTLFH	Act IV	10. LTRC
11. DNCFTH		11. YFDLRN
12. BTTRTS		12. DPDRKP

Александр Мезенцев, г.Харьков, Украина

### Ogre Battle

Чтобы прослушать музыку, вместо своего имени введите MUSIC/ON.

Олег, г.Москва



## PlayStation



### Ghost in the Shell

Чтобы увидеть все мультипликационные вставки, надо в главном меню быстро ввести R2, R1, □, □, ↑, ↓, □, □, R2, R2.

Если пройти игру, ни разу не погибнув, то после титров в финале увидите секретное изображение героини игры.

*C.J.C., г. Москва*

### Destruction Derby 2

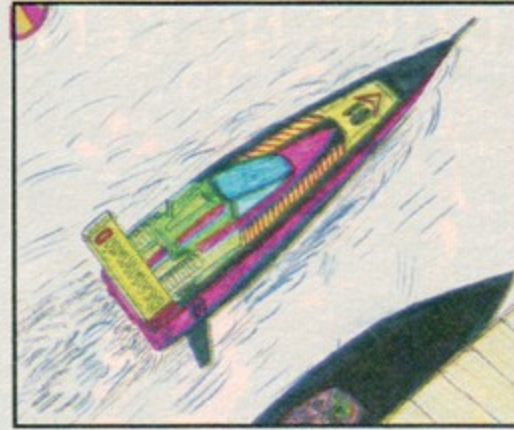
Супер-коды (вводятся вместо вашего имени):  
Animated Credits — CREDITZ;  
Video Credits — ToNyPaRk;  
Непобедимость (только на Wreckin' Racing и Stock Car) — !DAMAGE!

*G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.*

### Porsche Challenge

Коды (вводятся на экране главного меню):  
концовка игры — □ ○ ← + SELECT, → + SELECT;  
супер машина — SELECT + □, SELECT + ○, SELECT + ○ + □;  
черный порше — → + □, ← + ○ + SELECT;  
бесконечные продолжения — L1+L2, R1+R2+□.

*Pit Зеленый, г. Москва*



### Powerboat Racing

Эти пароли нужно вводить на экране PASSWORD:  
CUP — новый режим "Championship Race";  
L.R. — новый режим "Slalom";  
U.G. — секретная трасса Mines;  
PLA — секретные лодки категории Monohull.

Введя следующие пароли, вы получите новую категорию — Catamaran:  
MIN — класс Minnow;  
IKE — класс Pike;  
CUDE — класс BARACUDA.

*G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.*

### Pitfall 3D

Пароли (вводятся в Password):



ZEROGHARRY — Гарри парит в воздухе;  
CRANESBABY — оригинальный Pitfall.

*G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.*

## ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### Formula 1'97 (Championship Edition)

После выбора трассы на экране Practice Qualify или Race нажмите Select и введите:

- 1) ↓, ↑, ○, △, →, ↑, □, △ — мотоциклетный режим;
- 2) □, ○, ↑, →, →, ○, X — режим LAVA.

*Dr.Kombat, г. Бийск*

### Gex. Enter the Gecko

Планета X. На экране Password введите код RYRYXKB.

*Тимур Тулин, г. Москва*



### Goal Storm

Мощные удары головой: на экране с первым меню нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, □, ○.

*Геймер Антон, г. Кострома*

### Colonization

50 000\$ и доступ к картам (назвать город) CHARLOTTE.

*Вечно Green Зомби, г. Красноярск*

### Colony Wars

В Password Mode введите All\*cheats\*off — будут выключены все коды.

*3D Excitement, г. Шуя, Ивановская обл.*

### Critical Depth

Во время паузы наберите L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ←, → — непобедимость.

*Дмитрий Федоренко, г. Санкт-Петербург*

### G Police

Во время брифинга, удерживая L1+R2+□, нажмите ← — неуязвимость.

Во время выбора оружия, удерживая L2+R1+○, нажмите ← — все оружие и все амуниция.

### Пароли:

выход на секретные миссии: PANTALON;

час пик: BENIHILL;

включение sireны: WOOWOO;

дополнительная камера: SUPACAM.

*А.В. Рюмкин, г. Петропавловск-Камчатский*



### Moto Racer

Введите на заставке ○, △, ○, ○, △, ○, ↑, →, ←, X — просмотр титров.

*Guile, г. Туймазы, Башкортостан*

### Off-World Interceptor Extreme

Дополнительные деньги. На экране опций нажмите □ X ○ 6 раз, затем L1.

*Игорь Зиновьев, г. Порхов, Псковская обл.*

### Street Fighter: The Movie

Игра за Акуму. Высветите Guile и нажмите ↑, R1, ↓, L2, →, L1, ←, R2. Лицо Guile должно расплыться в пятно, и вы станете Акумой.

*Геймеры Kirill и Shved, г. Северск, Томская обл.*

## ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### Pit Ball

Секретная игра. В меню проигрывания видеозаставок высветите любую концовку и нажмите □ + ○. Срабатывает не всегда.

*Олег, г. Москва*

### PO'ed

Выбор этапа игры. Находясь в главном меню, нажмите L1+L2+R1+R2+↑, затем отпустите эти кнопки и нажмите ○ — начало новой игры. Теперь при указании сложности нажмите одновременно и отпустите L1+L2+R1+R2+↓. Установите сложность, и появится меню выбора этапов игры.

*Apache*

### The Crow: City of Angels

Пароли уровней.

Pier: △, X, △, △, ○, □, △, □, X, ○.

Boat: X, X, X, X, △, □, X, X, X, ○.

Tomb: △, ○, △, ○, □, △, △, ○, X, ○.

Grave: X, △, X, △, □, X, X, △, □, ○.

Church: △, △, △, △, ○, □, △, □, □, ○.

Day O Dead: X, △, X, △, □, ○, ○, X, □, ○.

Club: △, ○, △, ○, ○, △, X, ○, □, ○.

Tower: X, X, ○, X, □, □, X, △, △, ○.

Boarder Land: △, X, X, X, ○, □, △, □.

Finale: X, X, X, ○, □, □, X, △, ○.

*Human Smoke, г. Реутов, Московская обл.*

### Twisted Metal 2

Вы можете усовершенствовать напалм, сделав его надводным. Для этого нужно иметь три напалма, выстрелить одним и, не отпуская кнопку, набрать ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, →, →. Если вы набрали эту комбинацию правильно, число напалмов увеличится до 12.

*Сергей Симутнин, г. Елгава, Латвия*

### Winning Eleven'97

Для изменения пейзажа на титульном экране наберите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ○.

*Вечно Green Зомби, г. Красноярск*

### Resident Evil

В игре встречается несколько типов трав. Если разные травы поместить в один карман, то освободится место, и вы получите более сильную целебную траву. Пройдя всю игру, вы получаете специальный ключ, который можно использовать, если начать игру заново. С его помощью можно попасть в новую комнату, куда раньше вы не могли добраться. Здесь вы найдете дополнительную оде-

жду для вашего персонажа. Это не принесет вам пользы, но внесет новизну в игру.

*Ильяс Садыков, п. Правдинский, Московская обл.*

### Resident Evil 2

Чтобы получить разряд "А", нужно пройти игру не более чем за 3 часа, сделав не больше 6 сохранений, не используя лекарство и не пользуясь оружием с неограниченным боезапасом.

*А.В. Рюмкин, г. Петропавловск-Камчатский*

### View Point

На паузе введите:

□ □ ○ ○ △ X □ ↑ ↑ ↓ ↓ L1

R1 Select — неуязвимость;

□ ○ △ → ← ↓ R1 L2 R2 L1 — пропуск уровня.

*Ирина Леонова, г. Москва*



# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## «Взломщик кодов» для PlayStation

### Armored Core2: Project Phantasma

«Infinite Cash»  
8003BCD2 0020  
«Infinite Energy»  
80042506 CB20  
«Infinite Armor»  
D0041578 0001  
800734F0 CD5A  
«Infinite Ammo  
Right Arm»  
800427D8 03E7  
«Infinite Ammo  
Back Weapon»  
80042816 0064  
80042854 0064  
«Have All Heads»  
800342F0 0101  
800342F2 0101  
800342F4 0101  
800342F6 0101  
800342F8 0101  
«Have All Cores»  
80034302 0101  
80034304 0502  
«Have All Arms»  
3003430D 0001  
8003430E 0101  
80034310 0101  
80034312 0101  
30034314 0001  
30034319 0001  
8003431A 0101  
8003431C 0101  
8003431E 0101  
80034320 0101  
«Have All Legs»  
30034325 0001  
80034328 0101  
8003432A 0101  
3003432D 0001  
3003432F 0001  
80034330 0101  
80034332 0101  
30034335 0001  
80034336 0101  
30034338 0001  
8003433A 0101  
3003433C 0001  
80034340 0101  
30034343 0001  
«Have All Generators»  
3003434D 0001  
8003434E 0101  
80034350 0101  
80034352 0101  
80034354 0101  
«Have All FCS»  
8003435C 0101  
8003435E 0101  
80034360 0101  
80034362 0101  
80034364 0101  
«Have All  
Optional Parts»  
8003436C 0101  
8003436E 0101  
80034370 0101  
80034372 0101  
80034374 0101  
80034376 0101

«Have All Boosters»  
3003437F 0001  
80034380 0101  
80034382 0101  
80034384 0101  
«Have All Back  
Weapons»  
3003438D 0001  
8003438E 0101  
80034390 0101  
80034392 0101  
80034394 0101  
80034396 0101  
80034398 0101  
8003439A 0101  
8003439E 0101  
800343A0 0101  
800343A8 0101  
800343AA 0101  
800343AC 0101  
800343AE 0101  
300343B0 0001  
800343B4 0101  
800343B6 0101  
800343B8 0101  
800343BA 0101  
800343C0 0101  
300343C2 0001  
«Have All Right Weapons»  
300343C9 0001  
800343CA 0101  
800343CC 0101  
800343CE 0101  
800343D0 0101  
800343D2 0101  
800343D4 0101  
800343D6 0101  
800343D8 0101  
800343DA 0101  
«Have All Left Weapons»  
800343DC 0101  
800343DE 0101  
300343E0 0001

**Colin McRae Rally**  
«All Tracks &  
Cars in Expert Mode»  
80010098 FFFF  
«Always 1 Place  
(Press R1)»  
8007BDF0 0000  
8007BDF2 0000  
D00CE0E4 0800  
800C6C38 02F0

**Dragon Seeds**  
«Infinite Gold»  
80084574 FFFF  
«Infinite HP»  
800EEDF8 03E7  
800846AA 03E7  
«Infinite Special Attack»  
800EE5BC 0009  
«Max Special Strength»  
800846B6 03E7  
«Max Attack Strength»  
800846D0 0063  
«Max Muscle Strength»  
800846B2 03E7  
«Max Speed»  
800846AE 03E7



«Max Damage»  
800846D4 03E7  
80084756 03E7  
«Max Evasion»  
800846D2 0063  
80084754 0063  
«Max Gold»  
80084574 9607  
80084576 0098  
«Max Wisdom»  
300846D0 0099  
«No Losses»  
800846A0 0000  
«Max Kills»  
800846A2 03E7  
«No Ties»  
800846A4 0000  
«Low Weight»  
800846A6 0000  
800846A8 0010

**Doom**  
«Invincible»  
800A85FC 0001  
800A85F4 00C7  
800A85F0 0064  
«Mega Rapid Fire»  
800A86C0 0001  
«Unlimited Bullets»  
800A8664 0064  
«Unlimited Shotgun  
Shells»  
800A8668 0064  
«Unlimited Rockets»  
800A8670 0064  
«Unlimited Plasma»  
800A866C 0064  
«Have Shotgun»  
800A8648 0001  
«Have Double  
Barrel-Shotgun»  
800A864C 0001  
«Have Chaingun»  
800A8650 0001  
«Have Rocket  
Launcher»  
800A8654 0001  
«Have Plasma Rifle»  
800A8658 0001  
«Have B.F.G. 9000»  
800A865C 0001

«Have Chainsaw»  
800A8660 0001  
«Have Red Key»  
800A8614 0001  
«Have Blue Key»  
800A8618 0001  
«Have Yellow Key»  
800A861C 0001

**Maximum Force**  
«Infinite Credits P1»  
8006A130 0009  
«Infinite Credits P2»  
8006A134 0009  
«Infinite Health P1»  
8006E7F0 0004  
«Infinite Health P2»  
8006E880 0004

**Metal Gear Solid**  
«Infinite HP»  
800B5796 0600  
«Max HP»  
800B5798 0600  
«All Weapon»  
800B57A2 03E7  
800B57A4 03E7  
800B57A6 03E7  
800B57A8 03E7  
800B57AA 03E7  
800B57AC 03E7  
800B57AE 03E7  
800B57B0 03E7  
800B57B2 03E7  
800B57B4 03E7  
B00A0002 0000  
800B57A2 03E7

**Men in Black**  
«Infinite Ammo»  
80085514 0000  
«Infinite Health Pack»  
80059CA0 0000  
«Infinite Small Med  
Kits»  
80059CD4 0000

**Moto Racer 2**  
«Enable All Courses  
and Modes»  
80010040 FFFF  
«Start on 2nd Lap»  
D00CF826 0700  
800CF826 0701

**Nascar 99**  
«One Lap  
to Race/Finish 1st»  
800EED48 0009  
D0110EFC 0000  
80110EFC 0008

**Parasite Eve**  
«Maximum AT Points»  
800B8A30 FFFF  
«Infinite Health»  
800B8A2C 03E7  
800B8A3C 03E7  
«Quick Level Gain»  
8009CFE8 FFFF

«Start with SMG»  
D00A76BC 03E8  
800C0E50 0067  
«Maximum Item Slots»  
800C0E0C 0032

**Spyro the Dragon**  
«Infinite Lives»  
8007582C 0009  
«Infinite Health»  
80078BBC 0003  
«Infinite Lives  
(Crash Demo)»  
800AAEB0 6300

**Tales of Destiny**  
«Infinite Gold»  
801CE76C FFFF  
«Quick Level Gain»  
801F21D4 FFFF  
«Clemente Sword»  
301CE785 0001

**Test Drive 5**  
«All Tracks Open»  
8009DB72 0202  
8009DB74 0202  
8009DB76 0202  
8009DB78 0202  
8009DB7A 0202  
8009DB7C 0202  
8009DB7E 0202  
8009DB80 0202  
8009DB82 0202  
8009DB84 0202  
8009DB86 0202  
8009DB88 0202  
8009DB8A 0202  
8009DB96 0202  
8009DB98 0202  
«All Cars Open»  
8009DB56 0202  
8009DB58 0202  
8009DB5A 0202  
8009DB5C 0202  
8009DB5E 0202  
8009DB60 0202  
8009DB62 0202  
8009DB64 0202  
8009DB66 0202  
8009DB68 0202

**Tekken 3  
(Arcade Mode)**  
«Infinite HP for P1»  
300AAAB6 008C  
«Infinite HP for P2»  
300AC342 008C  
«No Energy P1»  
800AAAB6 0000  
«No Energy P2»  
800AC342 0000  
«Most Characters»  
800992C8 FFFF  
800992CA 001F  
«Enable Secret  
Character — Tiger»  
800992CC 0102  
«Total Time»  
800B0F4C 0000  
«Enable Theater Mode»  
300992FE 0003

«Enable All Movies  
in Theater Mode»  
800992D0 FFFF  
800992D2 FFFF  
800992D4 FFFF  
«Enable Tekken  
Ball Mode»  
300992FF 0003  
«Infinite Time  
to Choose Character»  
80119D0C 0713

**Tekken 3  
(Force Mode)**  
«Infinite HP»  
300AAAB6 008C  
«No Health Enemies»  
800AC342 0000  
800ADBCE 0000  
«Infinite Time»  
800AF064 FFFF  
«Have All Keys»  
800992F0 0103

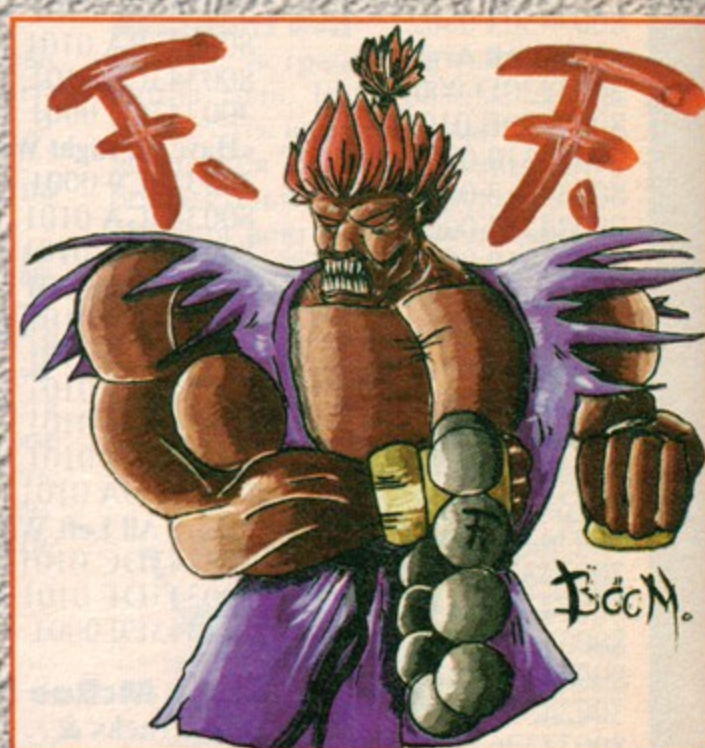
**Vigilante 8**  
«Unlock Everything»  
80065950 1F1F  
80065952 1F1F  
80065954 1F1F  
80065956 1F1F  
80065958 1F1F  
8006595A 1F1F  
«Infinite Landmine  
Ammo»  
300356DC 0000  
«Infinite Heat Seeker  
Ammo»  
30032FF4 0000  
«Infinite Tube Cannon  
Ammo»  
300349B0 0000  
«Infinite Cannon Ammo»  
300336BC 0000  
«Infinite Missile Ammo»  
30032010 0000  
«Infinite Lightning  
Ammo»  
3003893C 0000  
«Infinite Grid Lock  
Ammo»  
3003B7D4 0000  
«Infinite Dual Cannon  
Ammo»  
3003AFC0 0000  
«No Damage, Monster  
Wheels and Deadly  
Missile Mode»  
80065908 0F0F

**Viper**  
«Infinite Energy»  
801C2D7C 2710  
8018DF48 2710  
«Infinite Shields»  
801E8F0C 000F  
«Infinite Smart-  
Bombs»  
801E8F00 000F  
«Infinite Lives»  
801E8F04 000F

Коды предоставлены редакции компанией Simba's



Кабунник Алексей, с/х "Венцы-Заря" Краснодарский край



Абрамов  
г. Москва

Шорникова Наташа, г. Москва

Рожин П., г. Артём  
Приморский край



← Автор из г. Санкт-Петербург →



NAGASH, г. Москва



Злыднев Володя, г.Москва



СИНДЕЛ,  
г.Белая Церковь, Украина



Караванов Саша, г.Москва



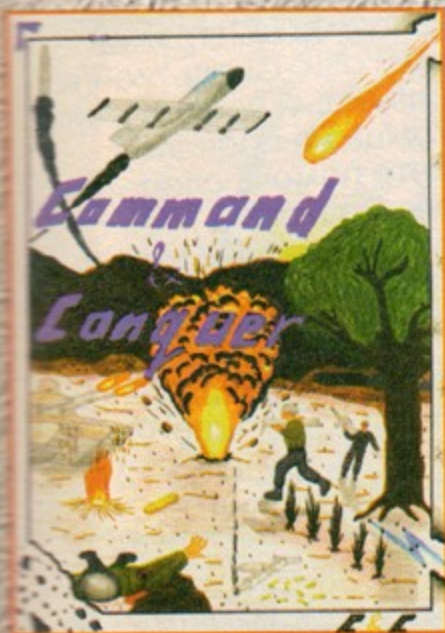
Дара К., г.Москва



Никонов Дима, г.Москва



РАПТОР, г.Москва



Баранов Александр,  
г.Ашхабад, Туркменистан



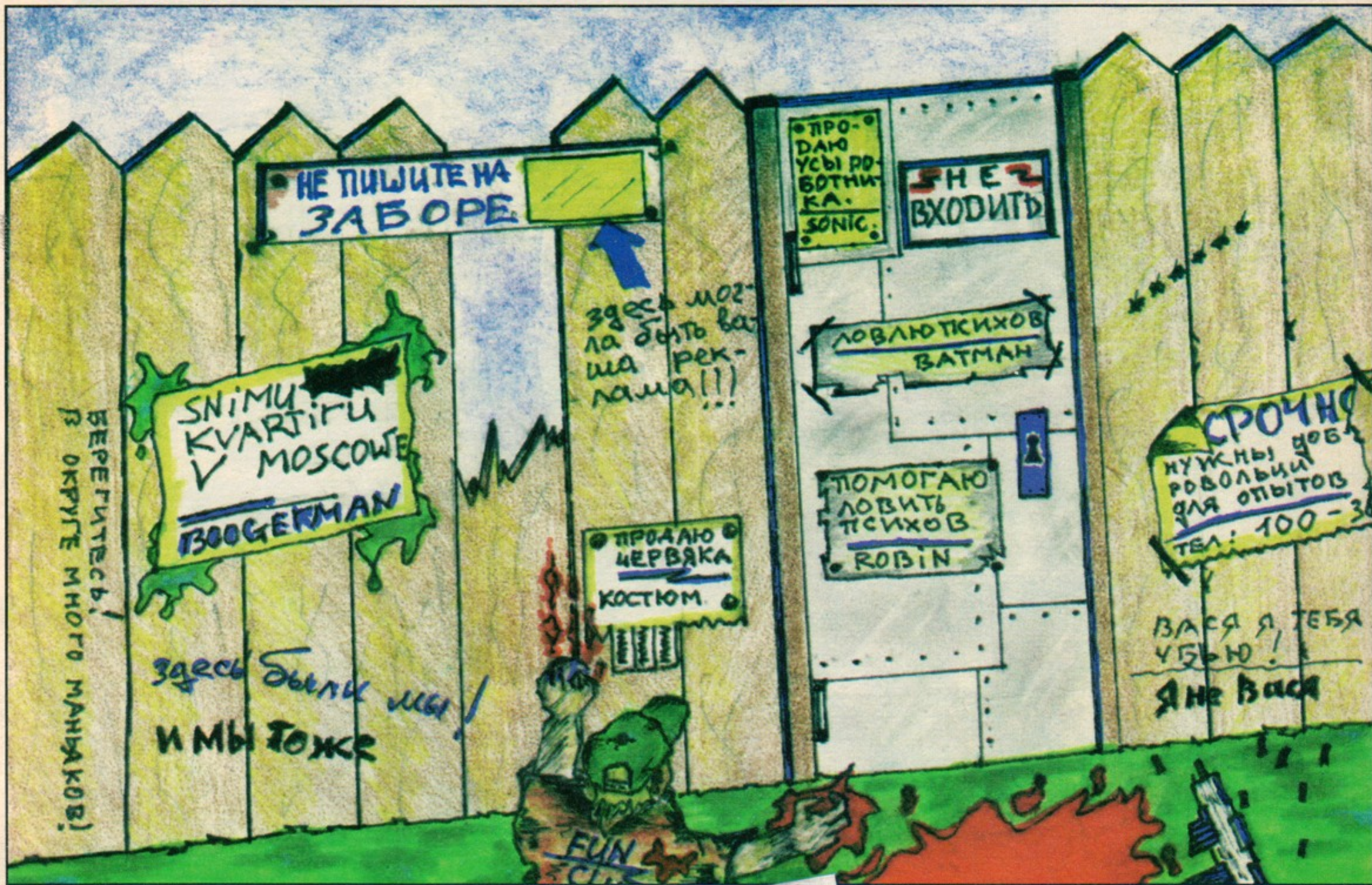
Киппес Андрей,  
г.Тюмень



Киппес Андрей, г.Тюмень

# КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ

**Уважаемые читатели! В связи с кризисом мы решили воздержаться от публикаций тех объявлений, в которых указаны цены товаров. От даты отправки письма и до его публикации проходит до двух месяцев, а за это время цены могут непредсказуемо измениться. Приносим всем желающим разместить объявления в журнале свои извинения и надеемся, что эта вынужденная мера лишь временна.**



**Автор ЗАБОРА Володя Злыднев, г. Москва**

Продаю в очень хорошем состоянии PlayStation, MegaDrive, диски для PlayStation, картриджи для MegaDrive. Тел. (095) 316-05-02.

Ау, играющие на Мегадрайве! Откликнитесь! Хочу переписываться с вами. Мой адрес: 121108 Москва, ул. Герасима Кудрина, д. 12, корп. 2, кв. 57. Нуриманов Ринат.

Анекдот от Д. и С. Ткаченко, г. Рига, Латвия. Сидит Джакс на горе и гранатами жонглирует. Видит, внизу идет какой-то мужик и громко возмущается. Джакс, недолго думая, выдернул кольцо и бросил гранату вниз. Раздался взрыв. Через минуту из дыма вылезает Шао Кан и орет: «За то, что ты испортил мне настроение, я тебя прощаю, а вот за то, что ты убил моего тамагочика...»

Всем любителям видеоигр в возрасте 14-15 лет, играющим на Мегадрайве и тащущимся от Дюны и Мортал Комбата! Пишите мне! Отвечу всем и каждому! 169906 Республика Коми, г. Воркута, ул. Северная, д. 1, кв. 7. Sub-Zero.

Все, кто играет на PC (квесты) и на SNES (файтинги), пишите мне! 123557 Москва, ул. Малая Грузинская, д. 46, кв. 80.

Ищу друзей по переписке, поклонников Mortal Kombat и Donkey Kong Country (SNES). Мне 11 лет. 140060 Московская обл., Люберецкий р-н, п. Томилино, ул. Гоголя, д. 48, кв. 77. Саша.

Недавно в г. Балашове в канаве был обнаружен выброшенный годовалый тамагочи. Следственные органы подозревают, что нерадивый папаша (или мамаша) просто бросил питомца на произвол судьбы. Если вы чем-то можете помочь следствию, пишите в редакцию «Великого Дракона». От лица потрясенной общественности Mr. Heavy Metal, г. Балашова, Саратовская обл.

Продаю Sony PlayStation с двумя джойстиком, двумя картами памяти (15 блоков), с 9 дисками. В хорошем состоянии (куплена в 1998 году, апрель). Тел. (095) 958-71-59. Андрей.

Хочу переписываться с «фэнами» Sega Mega Drive 2. Люблю MK, Jim 2, Road Rash 3. Уверен, что настоящие «фэны» MD2 обязательно черканут мне письмецо. Респ. Татарстан, г. Нижнекамск, пр. Вахитова 16, кв. 285. Артем.

Срочно продается Sega со световым пистолетом, мегакеем и 9 картриджами. Тел. (095) 529-39-68. Саша. Звонить с 16 до 18 часов.

Продаю картриджи для Денди и джойстик для Dendy Junior. Звонить с 15 до 21 часа. Тел. (095) 144-07-49. Ринат.

Хочу переписываться со всеми поклонниками игр на PlayStation и Game Boy. А также с фэнами «Манги». Напишите. Отвечу всем! Мой адрес: LV-1064, Латвия, Рига, а/я 178. Сергей

Продаю Мегадрайв-2 с двумя джойстиком и 8-ю супер картриджами. Все в хорошем состоянии. Тел. (095) 403-20-83. Григорий.

Меняю Мегадрайв-2 с кучей картриджей, джойстиком и две книжки на PlayStation. Тел. (095) 415-10-64. Леша (звонить всегда и подолгу).

Дорогой Дракон! Пишут тебе члены Game-клуба Sony. Посоветуй нам, пожалуйста, что лучше купить, Saturn или Nintendo-64?

Хочу найти друзей по переписке, которые играют на Sony PlayStation. Мне 14 лет. Мой адрес: 692519 Приморский край, г.Уссурийск, ул.Горького, д.26, кв.51. Шишов Артем

Хочу переписываться с любителями видеоигр в формате MegaDrive, в спортивном или стратегическом жанре. Мне 10 лет. 107589 г.Москва, ул.Красноярская, д.17, кв.312. Сиражеев Кирилл

Продаю приставку «SEGA» с картриджами Ultimate MK3, General Chaos, Boogerman, Alien Soldiers, Shinig Force, The Lost World, Zero Tolerance, True Lies. Цена договорная. Адрес: 152935 Ярославская обл., г.Рыбинск, ул.Фурманова, д.15, кв.136. Андрей.

Продаю приставку Bitman Turbo плюс 21 крутой картридж плюс три сборника. Все в отличном состоянии. Цена договорная. Тел. (095) 195-81-27. Звонить с 17 до 20 часов. Женя.

Продаю картриджи для Денди и Мегадрайва МК 3, Cool Spot 2. Тел. (095) 191-82-48. Игорьь.

Поменяю Sega MegaDrive 2 в хорошем состоянии с 15 картриджами на Sony PlayStation, доплату 200 руб. Тел. (095) 934-03-25 после 15 часов. Валентин.

Хочу переписываться со всеми читателями журнала «Великий Дракон», фанатами и просто любителями Japanimation. Меня зовут Мурашко Илья. Мне 15 лет. (Пишите вне зависимости от возраста). Мой адрес: 398024 г.Липецк, ул.Папина д.9, кв.202.

Хочу переписываться со всеми, кто играет на Sony PlayStation. Мой адрес: 111531 г.Москва, ул.Саянская, д.11, корп.1, кв.38. Чибисов Леонид. Мне 10 лет.

Меняю Мегадрайв-2 с ключом, тремя 6-кнопочными джойстиками и 15 обалденными картриджами на PlayStation. Тел. (095) 475-38-85.

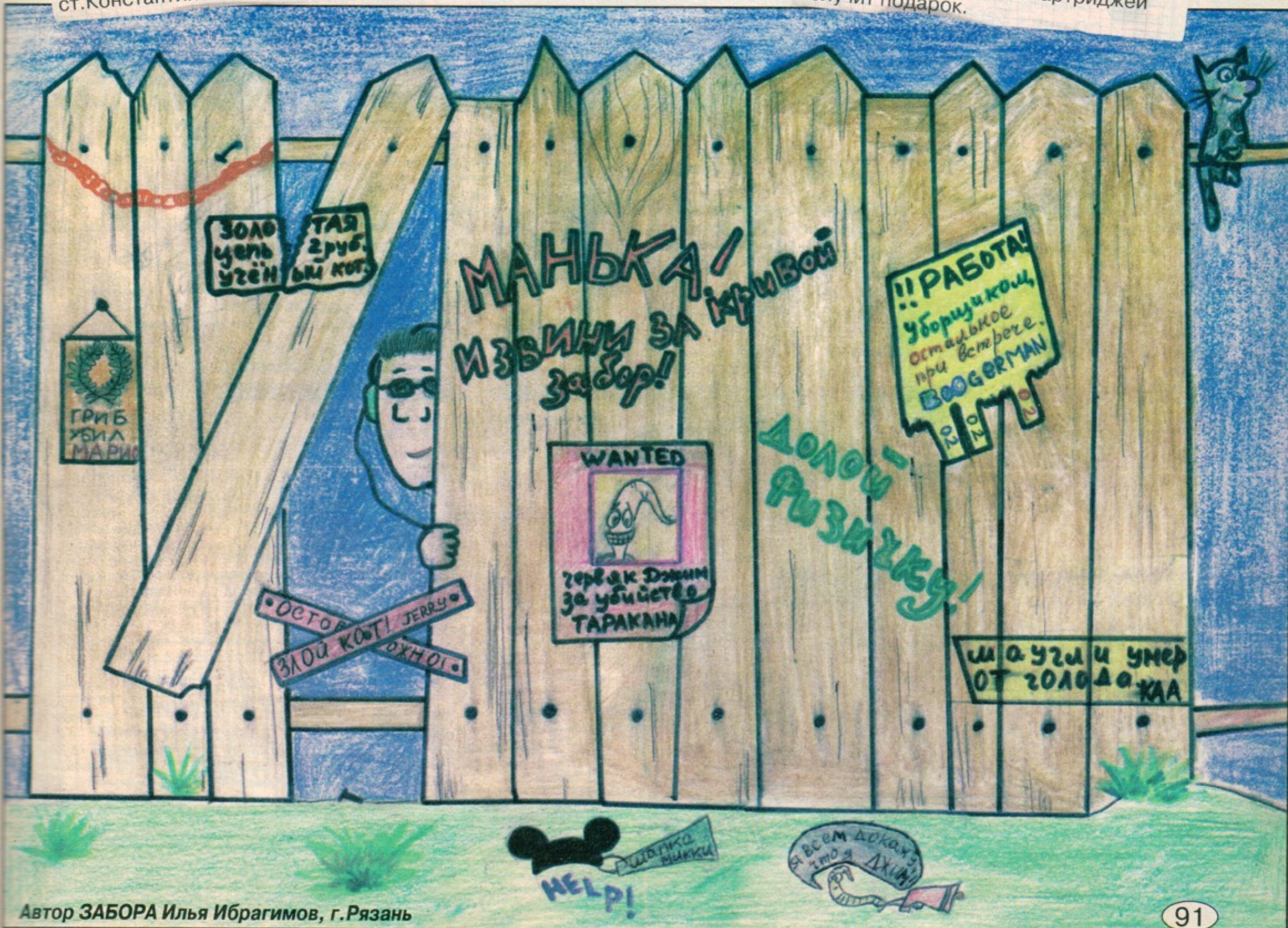
Геймеры и геймерши всех возрастов! Присылайте мне свои вопросы по играм для PlayStation и Game Boy. Гарантирую 100% ответа всем. Буду рад. 626481 Тюменская обл., г.Когалым, ул.Бакинская, д.67, кв.10. Антон Расенко.

Hi, Guy's! Хотелось бы переписываться с фэнами Resident Evil. Также продаю сейвы с memory card для любых PSX-овских игр. 129085 Москва пр-т Мира, д.103, кв.174. Shura

Продается дом с мышами. Кот Том.

Продаю Super Nintendo + Super Key + Turbo Joystick + 6 картриджей. Тел. (87911) 6-21-57. Адрес: 357365 Ставропольский край, г.Пятигорск, ст.Константиновская, ул.Чехова, д.23. Чуб Виктор.

Продаю Мегадрайв-2 со встроенным Mega Key, двумя джойстиками и AV кабелем. А также 16 картриджей к ней. Все в отличном состоянии. Цена договорная. Тел. (095) 123-04-52. Звонить с 17 до 19 часов. Тима. P.S. Купивший более 5 картриджей получит подарок.



# Лавка Дракона

Мы приносим извинения всем клиентам, чьи заказы поступили после 17 августа 1998 года, потому что выполнить эти заказы оказалось невозможным. В ближайшее время мы вынуждены высылать только товары, которые вы оплатите заранее.

## СПИСОК ТОВАРОВ, ИМЕЮЩИХСЯ В ЛАВКЕ:

**ПРИСТАВКИ SEGA**  
(+ Каталог картриджей имеющихся в Лавке Дракона):  
Sega Mega Drive Genesis II  
Sega Mega Drive II  
карманная Sega Nomad

**ДОПОЛНЕНИЯ:**  
джойстик (под SONY PSX)  
Sega джойстик дистанционный  
Ключ Mega Key  
Разветвитель для подключения к телевизору  
Разветвитель для одновременного подключения трех любых приставок к телевизору  
CD rom к Sega VR-CD + диск

**ПРИСТАВКА SUPER NINTENDO**  
+ каталог картриджей, имеющихся в Лавке Дракона

**ДОПОЛНЕНИЯ:**  
Ключ к приставке SN

**ПРИСТАВКА SONY PLAYSTATION PAL 5502**  
(+4 CD с играми-хитами - ПОДАРОК Лавки Дракона)

**ПРИСТАВКА SONY PLAYSTATION PAL 7002**  
(+ 4 CD с играми-хитами - ПОДАРОК Лавки Дракона)

**ПРИСТАВКА PANASONIC 3DO**  
(+ 4 CD с играми-хитами - ПОДАРОК Лавки Дракона)

**ДОПОЛНЕНИЯ:**  
Video CD NTSC FZ-1

**КАРМАННАЯ ИГРА GAME BOY**  
(+ каталог картриджей, имеющихся в Лавке Дракона):  
Game Boy (серый), Game Boy Pocket (плоский)  
Game Boy в цветной пластмассе

**ДОПОЛНЕНИЯ:**  
Адаптер G.B. (Стандарт), Адаптер G.B. Pocket

### ДОПОЛНЕНИЯ:

- Mouse PS Mad Catz
- Mouse PS Оригинальная
- Взломщик PS Golden Finger
- Видео CD PS Movie Card
- Джойстик-Руль PS Zerotech
- Джойстик PS Bio Grip
- Джойстик PS Horypad
- Джойстик PS Hiper Drive
- Джойстик PS Infra Red Contr.
- Джойстик PS N 20 Super Pad
- Джойстик PS N 24 Game Pad
- Джойстик PS N 40 Pro Pad

- Джойстик PS Pro-Contr.
- Джойстик PS Psychopad Jr. (10 функций в 1)
- Джойстик PS Wireless Remote Wiz
- Джойстик PS аналоговый Barracuda
- Джойстик PS Стандарт
- Карта памяти 2 Mb
- Карта памяти 120 БЛОКОВ
- Карта памяти 120 БЛОКОВ - 8 Mb
- Карта памяти 30 БЛОКОВ
- Конвертор ВЧ PS PAL Convertor
- Конвертор PS NTSC-PAL Convertor
- Конвертор PS PAL-D

- Пистолет PS Gun Laser A-1
- Пистолет PS Universal Lunar-Rocker Gun
- Пистолет с Лазерным Прицелом - Lunar Gun + Red Sight
- Разветвитель на 4 джойстика
- Руль без педалей PS VRF-1
- Руль с педалями PS Mega Racing
- Руль с вибратором
- Руль с педалями Mad Catz
- Руль с педалями PS Power Wheel
- Удлинитель джойстика PS
- Виртуальный Шлем (Стерео)

### КАК СДЕЛАТЬ ЗАКАЗ:

**О ценах можно узнать по телефону (095) 173-55-97 (доб.240) по понедельникам, средам и пятницам с 14-00 до 18-00.**

Названные вам цены действительны в течение 3-х дней. Чтобы получить желаемый товар, необходимо за это время оплатить его стоимость в любом отделении Сбербанка. (Внимание! Сбербанк может взять с вас дополнительно 3% от суммы перевода.) Будьте **ОЧЕНЬ** внимательны, переписывая **ВСЕ** цифры. Квитанцию об оплате или ее копию вложите в конверт вместе с листком, где указано название товара, точный адрес и фамилия, имя и отчество получателя, после чего вышлите его нам по адресу: 123592 Москва, а/я 19. Как только мы получим платеж, товар будет выслан вам ценной бандеролью, при получении которой вам уже ничего не придется платить.

ИЗВЕЩЕНИЕ	Форма № ПД-4 <b>ТОО "Апрель-М" ИИН 771408454</b> Расчетный счет № <b>40702810938200100824</b> в <b>Хорошевском ОСБ 7972/1624 МБ АК СБ РФ г.Москвы</b> к/с <b>3010181060000000342</b> в РЦ ЦУ ЦБ РФ г.Москвы Лицевой счет № <b>БИК 044525342</b>		
	фамилия, и. о., адрес плательщика		
Кассир	Вид платежа	Дата	Сумма
	За товар		
Кассир	Плательщик		
	фамилия, и. о., адрес плательщика		
КВИТАНЦИЯ	Форма № ПД-4 <b>ТОО "Апрель-М" ИИН 771408454</b> Расчетный счет № <b>40702810938200100824</b> в <b>Хорошевском ОСБ 7972/1624 МБ АК СБ РФ г.Москвы</b> к/с <b>3010181060000000342</b> в РЦ ЦУ ЦБ РФ г.Москвы Лицевой счет № <b>БИК 044525342</b>		
	фамилия, и. о., адрес плательщика		
Кассир	Вид платежа	Дата	Сумма
	За товар		
Кассир	Плательщик		
	фамилия, и. о., адрес плательщика		

# NON STOP! Игруем без перерыва!

Перечень игр, опубликованных в номерах 38-40

(O) — описание, решение; (A) — анонс, новость; (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем»; ред. — сотрудник редакции

Напоминаем, что перечень игр, описанных в 21-36 номерах, напечатан в 37 номере.

## Раздел 1. Игры для 8-битных приставок типа Classic, Junior, Kenga, Bitman, Subor, Lifa

- Aladdin 2**  
№40 с.82 (НП) Dragon jr., г.Москва
- American Gladiator**  
№40 с.70 (O) G.Dragon, ред.
- Back to the Future 3**  
№38 с.82 (НП) Евгений Зайцев, г.Смоленск
- Battle of Olympus**  
№39 с.86 (НП) Просто Великий Агент Андрей, г.Москва
- Battletoads Double Dragon**  
№38 с.82 (НП) Vanch, пос. Опалиха, Московская обл.
- Bionic Commando**  
№38 с.82 (НП) Рембо, г.Новокузнецк
- Boogerman**  
№38 с.66 (O) G.Dragon, ред.
- Boogerman 2. The Final Adventure**  
№38 с.66 (O) G.Dragon, ред.
- Boxxle**  
№38 с.82 (НП) Роман Белявский, г.Владивосток
- Casino Kid II**  
№40 с.83 (НП) Simply Disya, Московская обл.
- Chip & Dale**  
№40 с.82 (НП) Василий Аношкин, г.Саранск, Мордовия
- Contra**  
№39 с.86 (НП) Журавлев, г.Рязань
- Dash Galaxy**  
№40 с.83 (НП) 3D Homer
- Dick Tracy**  
№39 с.70 (O) Eler Cant, ред.
- Dinowars**  
№40 с.82 (НП) Григорий Шариков, г.Щербинка, Московская обл.
- Dirty Harry**  
№38 с.82 (НП) Олег Дм., г.Санкт-Петербург
- Dragon Unit (Castle of Dragon)**  
№39 с.86 (НП) Александр Разуванов, г.Хабаровск
- Dynablaster**  
№38 с.82 (НП) Кондор, г.Москва
- F-117**  
№39 с.86 (НП) Павел Макаров, г.Саранск, Мордовия
- The Flintstones. The Rescue of Dino & Hoppy**  
№39 с.86 (НП) Александр Бондарь, г.Пятигорск
- Frankenstein**  
№38 с.82 (НП) Razor Voron, п.Измайлово, Ленинский р-н, Московская обл.
- G.I. Joe 2: The Atlantis Factor**  
№40 с.82 (НП) Андрей Сазонов, Макс Рыбин, Денис Казначеев, г.Курск
- Godzilla**  
№40 с.82 (НП) Григорий Шариков, г.Щербинка, Московская обл.
- Gradign (Gradius)**  
№39 с.86 (НП) Марина Скворцова, г.Москва
- Gremlins 2**  
№39 с.86 (НП) Earth Destroyer, г.Туапсе
- Gun Smoke**  
№38 с.82 (НП) Том, г.Краснодар
- Heroes Hoy (Challenge Tehnoc, Hockey Fighter)**  
№38 с.82 (НП) Дрон и Ванес, г.Москва
- Gyruss**  
№39 с.86 (НП) Андрей Тереньтев, г.Москва
- Heavy Shreddin'**  
№39 с.86 (НП) Росо, г.Санкт-Петербург
- The Hook**  
№38 с.82 (НП) Сергей Богатырев, г.Тула
- Hoops**  
№38 с.82 (НП) Алексей Вишневицкий, г.Ставрополь
- Ikari Warriors**  
№40 с.82 (НП) Merun, г.Вязьма, Смоленская обл.
- Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)**  
№40 с.82 (НП) Сергей и Иван Воронины, г.Магадан
- Ironsword**  
№38 с.82 (НП) Smoke, г.Минск, Беларусь
- Journey to Silius**  
№40 с.82 (НП) 3D Homer
- Jungle Book**  
№40 с.82 (НП) Григорий Шариков, г.Щербинка, Московская обл.
- Jurassic Park**  
№40 с.82 (НП) Armstrong Monsorovich, г.Барнаул
- Kabuki Quantum Fighter**  
№39 с.86 (НП) Стас, г.Тамбов
- Karnov**  
№39 с.86 (НП) Simply Disya, Московская обл.
- King of the Beach**  
№38 с.82 (НП) Михаил и Олег, г.Владивосток
- The Lion King (Super)**  
№40 с.82 (НП) Dragon jr., г.Москва
- Low G Man**  
№38 с.82 (НП) Борис Чибисов, г.Волгоград
- Mario Is Missing!**  
№40 с.83 (НП) Владимир Кашин, г.Весьегонск, Тверская обл.
- Metal Gear**  
№40 с.82 (НП) Сергей и Иван Воронины, г.Магадан
- Mickey Mouse**  
№39 с.87 (НП) KUVS Baracuda, г.Ульяновск
- Micromachines**  
№38 с.82 (НП) Светлана Чуднова, г.Архангельск
- №40 с.67 (O) G.Dragon, ред.**
- Monster Party**  
№38 с.82 (НП) Кантор, г.Хабаровск
- №39 с.86 (НП) Николай Бирюков, г.Волгоград**
- Mortal Kombat V Pro**  
№39 с.86 (НП) Павел Любимов, п.Решоткино, Клинский р-н, Московская обл.
- Ninja Turtles**  
№38 с.82 (НП) Шурик, п/о Зябровка, Гомельская обл., Беларусь
- Rad Racer**  
№39 с.86 (НП) Simply Disya, Московская обл.
- Rainbow Island**  
№40 с.82 (НП) Павел Любимов, п.Решоткино, Клинский р-н, Московская обл.
- Rambo**  
№40 с.82 (НП) Василий Аношкин, г.Саранск, Мордовия
- Saint Fighter**  
№39 с.86 (НП) Александр Разуванов, г.Хабаровск
- Samurai Spirits**  
№40 с.82 (НП) Александр Разуванов, г.Хабаровск
- Side Pocket**  
№40 с.83 (НП) Dragon jr., г.Москва
- Smash TV**  
№38 с.82 (НП) Митяй, г.Хабаровск
- Soccer Fight 3**  
№40 с.83 (НП) Григорий Шариков, г.Щербинка, Московская обл.
- Sonic & Knuckles (Sonic 5)**  
№39 с.87 (НП) Sailor-Venus, г.Щелково, Московская обл.
- Strider**  
№39 с.87 (НП) Павел Бойцов, г.Владивосток
- Super Mario Bros. 2**  
№39 с.86 (НП) 3D Homer
- Super Pochantas**  
№38 с.69 (O) Eler Cant, ред.
- Super Spy Hunter**  
№38 с.82 (НП) Kurt Cobain и Кабал, г.Санкт-Петербург
- Tom & Jerry**  
№38 с.82 (НП) Максим Пешков, г.Новокузнецк
- Who Framed Rodger Rabbit**  
№39 с.86 (НП) Дмитрий Шевелев, г.Зеленоград, Московская обл.
- Zen Intergalactic Ninja**  
№38 с.82 (НП) Роман "Sonic" Гордиенко, г.Раменское, Московская обл.

## Раздел 2. Игры для Megadrive 2, Pro 16-bit, Bitman-Super, Mega-Ken

- Abrams Battle Tank**  
№38 с.85 (НП) Alien 3, г.Таллин, Эстония
- After Burner 2**  
№40 с.83 (НП) Raptor, г.Москва
- Aisle Lord**  
№39 с.87 (НП) Terminator, г.Владивосток
- Animaniacs**  
№40 с.58 (O) Александр Артеменко, ред.
- Another World**  
№40 с.84 (НП) Я (Ja), г.Москва
- Barkley: Shut up and Jam! 2**  
№39 с.87 (НП) Virus, г.Печора, респ.Коми
- Battletech**  
№40 с.84 (НП) Павел Захаров, г.Владивосток
- Beast Wrestler**  
№38 с.84 (НП) Андрей Перкин, г.Кемерово
- Blockout**  
№40 с.84 (НП) Леха-Эйнштейн, г.Чита
- Bonanza Bros.**  
№38 с.54 (O) Александр Артеменко, ред.
- Boy Soccer Team III**  
№38 с.84 (НП) Алексей Буланов, г.Дзержинский, Московская обл.
- Bubba'n'Stix**  
№40 с.84 (НП) Prof. Alex, г.Санкт-Петербург
- Cesar's Palace**  
№39 с.88 (НП) Bid Max и Lord Stryker, г.Красноярск
- Cannon Fodder**  
№40 с.83 (НП) Ильяс Садыков, п.Правдинский, Московская обл.
- Comix Zone**  
№40 с.84 (НП) Алексей Ронжин, п.Волчанец, Партизанский р-н, Приморский край
- Decap Attack**  
№38 с.51 (O) D&K, г.Санкт-Петербург
- Demolition Man**  
№38 с.85 (НП) Геймер из г.Шуя, Ивановская обл.
- №39 с.88 (НП) Сергей Ливень, г.Москва**
- Dinosaur's for Hire**  
№39 с.88 (НП) Ильяс Садыков, пос.Правдинский, Московская обл.
- Disney's Hercules**  
№39 с.51 (O) Александр Артеменко, ред.
- Dragon: the Bruce Lee Story**  
№38 с.85 (НП) Владимир Тубольцев, г.Лобня, Московская обл.
- Dragon's Fury**  
№40 с.84 (НП) С. Журавлев, г.Рязань
- Dune 2. The Battle for Arrakis**  
№38 с.84 (НП) Курилка Смоук, г.Лыткарино, Московская обл.
- Dungeons & Dragons. Warriors of the Eternal Sun**  
№40 с.84 (НП) Андрис Циритис & Стас, г.Рига, Латвия
- EXO Squad**  
№39 с.54 (O) Александр Артеменко, ред.
- Fatal Fury**  
№38 с.85 (НП) Автор не известен
- №40 с.83 (НП) Breaker, г.Санкт-Петербург**
- FIFA Soccer 95**  
№39 с.88 (НП) Johnny Cage & Shao Kahn, г.Подольск, Московская обл.
- Flashback**  
№39 с.87 (НП) Дмитрий Смирнов, г.Красногорск, Московская обл.
- The Flintstones**  
№38 с.84 (НП) Fred г.Москва
- Galares**  
№39 с.87 (НП) Артем Горяев, г.Архангельск
- Galaxy Force 2**  
№38 с.85 (НП) Андрей Перкин, г.Кемерово
- Gargoyles**  
№38 с.60 (O) Eler Cant, ред.
- №38 с.85 (НП) Геймер из г.Шуя, Ивановская обл.**
- Hard Ball**  
№38 с.84 (НП) Ильяс Садыков, пос.Правдинский, Московская обл.
- Haunting**  
№40 с.83 (НП) Степан, г.Санкт-Петербург
- Heavy Nova 2**  
№39 с.87 (НП) Сергей Морозов, с.Покровское, Неклиновский р-н, Ростовская обл.
- Herzog Zwei**  
№40 с.84 (НП) Natural Disaster, г.Новополоцк, Беларусь
- Izzy's Quest For The Olympic Rings**  
№40 с.56 (O) Warren J., г.Пярну, Эстония
- Jaguar XJ220**  
№38 с.85 (НП) Автор не известен
- Jordan vs Bird: Super One-on-One**  
№40 с.83 (НП) Breaker, г.Санкт-Петербург
- Jungle Strike**  
№40 с.84 (НП) Кайл Катарн, г.Киров
- Land Stalker**  
№39 с.60 (O) Polymorph Sauronovich, ред.
- The Lawnmower Man**  
№38 с.85 (НП) Роман "Sonic" Гордиенко, г.Раменское, Московская обл.
- LHX Attack Chopper**  
№40 с.84 (НП) Armstrong Monsorovich, г.Барнаул
- Light Crusader**  
№40 с.83 (НП) Otaku, г.Троицк, Московская обл.
- Lotus II: the Ultimate Challenge**  
№39 с.87 (НП) Сергей и Дмитрий Ткаченко, г.Рига, Латвия
- Marvel Land**  
№39 с.87 (НП) Алексей Власов, г.Курск
- The Mask**  
№38 с.85 (НП) Black Scorpion, г.Владивосток
- Mazin Saga: Mutant Fighter**  
№40 с.83 (НП) Автор не известен
- Metal Marines**  
№39 с.87 (НП) ArmAgedon, г.Москва
- Michael Jackson Moonwalker**  
№40 с.84 (НП) Prof Alex, г.Санкт-Петербург
- MiG-29**  
№39 с.88 (НП) Cyber Nick, пос.Николаевка, Елизовский р-н, Камчатская обл.
- Minnesota Fats. Pool Legend**  
№38 с.83 (НП) Resident Денис, Михаил Fats, с/з Новоселки, Каширский р-н, Московская обл.
- Muhammad Ali Heavy Weight Boxing**  
№40 с.83 (НП) С.Журавлев, г.Рязань
- Mutant League Hockey**  
№40 с.84 (НП) Антон С., г.Болшево, Московская обл.
- Pirates! Gold!**  
№40 с.44 (O) D&K, г.Санкт-Петербург
- Pitfall**  
№38 с.84 (НП) D.S.V., г.Москва (Raptor)
- Power Drive**  
№40 с.84 (НП) Кайл Катарн, г.Киров
- Predator 2**  
№38 с.84 (НП) Геймер из г.Шуя, Ивановская обл.
- Puggsy**  
№39 с.56 (O) Александр Артеменко, ред.
- Rambo 3**  
№40 с.84 (НП) Автор не известен, г.Москва
- Rampart**  
№39 с.46 (O) Eler Cant, ред.
- Real Monsters**  
№38 с.56 (O) Александр Артеменко, ред.
- The Ren and Stimpy Show. Stimpy's Invention**  
№39 с.64 (O) Mega Vovan, г.Челябинск и Александр Артеменко, ред.
- Ristar**  
№38 с.42 (O) (окончание) Eler Cant, ред.
- Road Avenger**  
№38 с.84 (НП) Юрий Токарев, г.Санкт-Петербург
- Rock'n'Roll Racing**  
№38 с.84 (НП) Diablo, г.Москва
- Rocket Knight Adventures**  
№40 с.61 (O) Александр Артеменко, ред.
- Rolling Thunder 3**  
№38 с.85 (НП) Димон Ман, г.Москва
- Rolo to the Rescue**  
№40 с.84 (НП) Андрей Дмитриев, г.Люберцы, Московская обл.
- Run Ark**  
№39 с.63 (O) Эдгар Барбашов, г.Москва
- Sagaia**  
№39 с.87 (НП) Алексей Тыняков, г.Дубна
- Sea Quest DSV**  
№38 с.84 (НП) Raptor, г.Москва
- №40 с.51 (O) Raptor, г.Москва**
- Sherlock Holmes: Consulting Detective**  
№38 с.85 (НП) Юрий Пономарев, г.Санкт-Петербург
- Shining Force 2**  
№38 с.85 (НП) Артем Горяев, г.Архангельск
- Skitchin'**  
№40 с.83 (НП) Mike "Holland" Myers, г.Омск
- Sonic 3**  
№38 с.84 (НП) Raptor, г.Москва
- Space Harrier 2**  
№39 с.87 (НП) Сергей Морозов, с.Покровское, Неклиновский р-н, Ростовская обл.
- Space Invaders'91**  
№40 с.84 (НП) Андрей Перкин, г.Кемерово
- Spot Goes to Hollywood**  
№40 с.84 (НП) Сергей Наумов, г.Омск
- Streets of Rage (Bare Knuckle)**  
№38 с.85 (НП) Владимир Терехов, г.Москва
- Super BattleTank: War in the Gulf**  
№38 с.84 (НП) Raptor, г.Москва
- Superman**  
№39 с.87 (НП) Master Lao, г.Москва
- Sword of Vermillion**  
№38 с.85 (НП) Андрей Перкин, г.Кемерово
- Theme Park**  
№38 с.84 (НП) D&K, г.Санкт-Петербург
- Thunder Force 3**  
№40 с.42 (O) D&K, г.Санкт-Петербург
- Toejam & Earl in Panic on Funkotron**  
№38 с.84 (НП) Роман "Sonic" Гордиенко, г.Раменское, Московская обл.
- Trampoline Terror**  
№39 с.87 (НП) Зема, г.Киров
- Truxion**  
№38 с.84 (НП) Шурик, п/о Зябровка, Гомельская обл., Беларусь
- Warriors of Rome**  
№38 с.85 (НП) 3D, г.Владивосток
- Vectorman 2**  
№39 с.87 (НП) Сергей Чигринец, п.Пурпе, Пуровский р-н, Ямало-Ненецкий авт. окр.
- Where in the World Is Carmen Sandiego?**  
№38 с.85 (НП) Тигр, г.Москва
- Wings of Wor**  
№39 с.87 (НП) Андрей Перкин, г.Кемерово
- Wonder Dog**  
№38 с.85 (НП) Олег Косматов, г.Москва
- Zombies Ate My Neighbours**  
№38 с.84 (НП) Алексей Симбирев, г.Волгоград
- Монополия**  
№39 с.44 (O) Агент Купер, ред.

### Великий Дракон — почтой!

Заказы направляйте по адресу:  
117454, Москва, а/я 21 (лучше – на открытке)

Оплата по получении журнала на почте.

Высылаем по почте номера с 21 по 40 (кроме 22, 25, 26 и 30), а также приложение "Крутой Геймер" №№6 и 7.

На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой".

Можно сделать заказ по тел.  
**(095) 209-93-47**

Не забудьте указать индекс, город, улицу, дом, корпус (если есть), квартиру, фамилию получателя и нужные вам номера журнала или приложения!

### Внимание иностранных читателей журнала «Великий Дракон»!

Если Вы хотите получить какие-либо номера журнала по почте, Вам нужно сделать почтовый перевод суммы, эквивалентной 6 (шести) долларам США за каждый номер, на наш адрес: 117454 Россия, Москва, а/я 21. На бланке перевода обязательно укажите номера журналов, которые Вы хотите получить, свой полный и точный адрес и фамилию, имя и отчество. Желательно также, чтобы после отправки перевода, Вы позвонили в редакцию по тел. 7-095-209-93-47 и сообщили номер квитанции и дату отправки перевода.

После прихода денег мы сразу вышлем Вам заказанные журналы.

## Раздел 3. Игры для Super Nintendo

### Aero the Acro-Bat

№38 с.86 (НП) Breaker, г. Санкт-Петербург

### Blazing Skies

№40 с.85 (НП) Андрей Кутелов, г. Иркутск

### Bubsy 2

№39 с.89 (НП) Chif Kosha, г. Москва

### Cal Ripken Jr Baseball

№39 с.89 (НП) М.Д., г. Астрахань

### Sacoma Knight in Biziylad

№40 с.85 (НП) Pandemonium, г. Лицино-Дулево, Московская обл.

### Cameltry

№40 с.85 (НП) Михаил Д., г. Благовещенск

### Cyber Spin

№40 с.85 (НП) Николай Щеглов, г. Санкт-Петербург

### Death Valley Rally

№38 с.86 (НП) Андрей Щетинин, г. Волгоград

### Donkey Kong 2. Diddy's Kong Quest

№39 с.89 (НП) G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.

### F-1 Exhaust Heat

№40 с.85 (НП) Speeddy, г. Нижний Новгород

### Fatal Fury

№39 с.89 (НП) Биг Нахал, г. Москва

### Final Fight 3

№38 с.86 (НП) Сергей Богатырев, г. Тула

### Flying Hero

№39 с.89 (НП) Михаил Белкин, г. Краснодар

### Jerry Boy

№38 с.86 (НП) Game Prof., г. Казань

### Jurassic Park. Part 2: The Chaos Continues

№38 с.86 (НП) D.S.V., г. Москва

### Macross

№38 с.86 (НП) Петр Клепиков, г. Красноармейск, Московская обл.

### Mighty Morphin Power Ranger: Fighting Edition

№39 с.89 (НП) Дино, г. Москва

### Musya

№40 с.85 (НП) Наталья И., г. Москва

### Paperboy 2

№38 с.86 (НП) Наталья Скуратова, г. Москва

### Plok

№39 с.89 (НП) Сергей Владицец, г. Москва

### Porky Pig's Haunted Holiday

№40 с.64 (О) Ultimate Gamer, г. Пермь

### Prince of Persia 2: The Shadow & The Flame

№38 с.86 (НП) KUVSBaracuda, г. Ульяновск

### Push-Over

№39 с.89 (НП) Серага, г. Краснодар

### Q\*Bert 3

№38 с.86 (НП) Dixy, г. Волгоград

### The Rocketeer

№39 с.89 (НП) Валерий Самсонов, г. Москва

### Sim Earth

№38 с.86 (НП) Игорь Мещеряков, г. Санкт-Петербург

### Smash TV

№38 с.86 (НП) Борис Точилин, г. Москва

### Soccer Kid

№39 с.89 (НП) Кирилл Травкин, г. Москва

### Space Football

№40 с.85 (НП) Супер Геймер, г. Находка

### Spindizzy Worlds

№40 с.85 (НП) Van Van Damm, г. Владивосток

### Street Racer

№40 с.85 (НП) Андриис Цириитис & Стас, г. Рига, Латвия

### Super Bomberman 2

№40 с.85 (НП) Алексей Колесников, п. Майский, Белгородская обл.

### Super Empire Strikes Back

№38 с.86 (НП) Jedi, г. Волгоград

### Super Metroid

№38 с.70 (О) Агент Купер, ред.

### Super Nova

№40 с.85 (НП) Breaker, г. Санкт-Петербург

### Super Punch-Out

№39 с.66 (О) Юрий Полуэктов, г. Железнодорожный, Московская обл.

### Super Pang

№38 с.86 (НП) Д.Д.Т., г. Владивосток

### Super Putty

№40 с.85 (НП) Breaker, г. Санкт-Петербург

### Test Drive 2

№38 с.86 (НП) Jimmy, г. Люберцы, Московская обл.

### Tom and Jerry

№39 с.89 (НП) Супер-Билл, г. Москва

### Top Gear 2

№38 с.86 (НП) M.J.Funk, г. Солнечногорск, Московская обл.

### Tuff E Nuff

№39 с.89 (НП) Вадим С., г. Краснодар

### Warlock

№40 с.85 (НП) King Richard 1, г. Москва

### Warp Speed

№38 с.86 (НП) Андрей Белых, г. Москва

### WWW Wrestle Mania: The Arcade Game

№39 с.89 (НП) А.Цымбал, г. Новороссийск

### Yoshi's Safari

№40 с.85 (НП) Breaker, г. Санкт-Петербург

## Раздел 4. Игры для Sony PlayStation

### 2 Xtreme

№38 с.87 (НП) Шурик, п/о Зябровка, Гомельская обл., Беларусь

### Assault Rigs

№38 с.88 (НП) G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.

### Auto Destruct

№40 с.86 (НП) Михаил Тарасов, г. Москва

### Batman & Robin

№40 с.30 (О) Агент Купер, ред.

### Black Dawn

№38 с.88 (НП) Шурик, п/о Зябровка, Гомельская обл., Беларусь

### Bloody Roar

№40 с.87 (НП) 3D Excrement, г. Шуя, Ивановская обл.

### Bust a Move: Dance & Rythm Action

№40 с.11 (А) Валерий Корнеев, ред.

### Cart World Series

№39 с.91 (НП) Vitalidze Wins, г. Чебоксары, Чувашия

### Cheesy

№38 с.87 (НП) G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.

### Codename: Tenka (Lifeforce Tenka)

№39 с.90 (НП) Бармалей и Кабан, г. Тосно, Ленинградская обл.

### Colony Wars

№38 с.88 (НП) Агент Купер, ред.

### Command & Conquer

№38 с.88 (НП) G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.

### Command & Conquer: Red Alert

№38 с.88 (НП) Шурик, п/о Зябровка, Гомельская обл., Беларусь

### Command & Conquer: Red Alert

№40 с.86 (НП) Vitalidze Wins, г. Чебоксары, Чувашия

### Command & Conquer: Red Alert

№38 с.88 (НП) Агент Купер, ред.

### Command & Conquer: Red Alert

№38 с.88 (НП) Агент Купер, ред.

### Command & Conquer: Red Alert

№38 с.88 (НП) Агент Купер, ред.

### Command & Conquer: Red Alert

№38 с.88 (НП) Агент Купер, ред.

### Command & Conquer: Red Alert

№38 с.88 (НП) Агент Купер, ред.

### Command & Conquer: Red Alert

№38 с.88 (НП) Агент Купер, ред.

### Command & Conquer: Red Alert

№38 с.88 (НП) Агент Купер, ред.

### Command & Conquer: Red Alert

№38 с.88 (НП) Агент Купер, ред.

### Command & Conquer: Red Alert

№38 с.88 (НП) Агент Купер, ред.

### Command & Conquer: Red Alert

№38 с.88 (НП) Агент Купер, ред.

### Command & Conquer: Red Alert

№38 с.88 (НП) Агент Купер, ред.

### Command & Conquer: Red Alert

№38 с.88 (НП) Агент Купер, ред.

### Cool Boarders 2

№40 с.87 (НП) 3D Excrement, г. Шуя, Ивановская обл.

### Courier Crisis

№39 с.91 (НП) Big Driver and Krazy Bobis, г. Красноярск

### Crash Bandicoot

№38 с.88 (НП) Геймер из г. Шуя, Ивановская обл.

### Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back

№39 с.91 (НП) Федор Тимофеев, г. Москва

### Critical Depth

№40 с.86 (НП) G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.

### Criticizm

№40 с.87 (НП) Guile, г. Туймазы, Башкортостан

### Cyberia

№38 с.87 (НП) Геймер из г. Шуя, Ивановская обл.

### Croc. Legend of the Gobbos

№38 с.88 (НП) G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.

### Croc. Legend of the Gobbos

№39 с.90 (НП) Вадя, г. Калининград

### Cyberia

№39 с.90 (НП) Ринат Абназыров, г. Губкинский, Ямало-Ненецкий авт. окр.

### Destruction Derby 2

№38 с.88 (НП) G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.

### Diablo

№38 с.30 (О) Lord Hanta, ред.

### Dracula X Nocturne in the Moonlight

№40 с.87 (НП) Вечно Green Зомби, г. Красноярск

### Dragon Balls: Final Bout

№39 с.36 (О) Polymorph Sauronovich, ред.

### Dynasty Warriors

№40 с.86 (НП) Андрей Дмитриев, г. Судогда, Владимирская обл.

### Earth Worm Jim 3D

№40 с.27 (А) Mac Fank, г. Москва

### Einhander

№38 с.24 (О) Lord Hanta, ред.

### Elemental Gearbolt

№40 с.37 (А) Агент Купер, ред.

### Excalibur 2555 AG

№40 с.86 (НП) Human Smoke, г. Реутов, Московская обл.

### Fade to Black

№38 с.88 (НП) Oriol, г. Москва

### Fighting Force

№38 с.22 (О) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред.

### Final Fantasy VII

№38 с.34 (О) (окончание) Lord Hanta, ред.

### Final Fantasy VII

№39 с.26 (О) (секреты и дополнения) Lord Hanta, ред.

### Final Fantasy VIII

№40 с.10 (А) Валерий Корнеев, ред.

### Final Fantasy Tactics

№38 с.31 (О) Lord Hanta, ред.

### Formula 1 Championship Edition

№38 с.87 (НП) Lord Hanta, ред.

### Formula 1 Championship Edition

№39 с.90 (НП) Ринат Абназыров, г. Губкинский, Ямало-Ненецкий авт. окр.

### Gex

№39 с.90 (НП) Тимур Тулин, г. Москва

### NBA Hangtime

№40 с.87 (НП) Антон Симакин, г. Москва

### NBA Shoot Out '97

№39 с.91 (НП) Бармалей и Кабан, г. Тосно, Ленинградская обл.

### NHL Breakaway 98

№39 с.90 (НП) Human Smoke, г. Реутов, Московская обл.

### NHL Powerplay 98

№39 с.90 (НП) Ринат Абназыров, г. Губкинский, Ямало-Ненецкий авт. окр.

### Nightmare Creatures

№38 с.88 (НП) G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.

### Nightmare Creatures

№39 с.90 (НП) Pit Зеленый, г. Москва

### Nightmare Creatures

№39 с.90 (НП) Pit Зеленый, г. Москва

### Nightmare Creatures

№39 с.90 (НП) Pit Зеленый, г. Москва

### Nightmare Creatures

№39 с.90 (НП) Pit Зеленый, г. Москва

### Nightmare Creatures

№39 с.90 (НП) Pit Зеленый, г. Москва

### Nightmare Creatures

№39 с.90 (НП) Pit Зеленый, г. Москва

### Nightmare Creatures

№39 с.90 (НП) Pit Зеленый, г. Москва

### Nightmare Creatures

№39 с.90 (НП) Pit Зеленый, г. Москва

### Nightmare Creatures

№39 с.90 (НП) Pit Зеленый, г. Москва

### Nightmare Creatures

№39 с.90 (НП) Pit Зеленый, г. Москва

### Nightmare Creatures

№39 с.90 (НП) Pit Зеленый, г. Москва

### Iron and Blood: Warriors of Ravenloft

№38 с.88 (НП) Чуренев, г. Астрахань

### Jet Rider

№39 с.91 (НП) Павел Заварзин, г. Воронеж

### Klonoa. Door to Phantomile

№39 с. (О) Иван Отчик, ред.

### Marvel Super Heroes

№40



**Золотой  
Угол**

Стандартный блок рекламы  
3x5 см стоит 300 руб.

**м. Выхино**  
вещевой рынок  
**«Альтаир»**  
2-й ряд  
от главного входа

Картриджи для **Dendy,**  
**MegaDrive, SNES**  
и диски для **PSX** и **PC!**

У продавца всегда можно  
получить советы и рекоменда-  
ции по прохождению игр.

**Новинка для PSX —**  
**«Взломщик кодов»**

**КАРТРИДЖИ И**  
**ВИДЕОКАССЕТЫ**

**НА МИТИНСКОМ РАДИОРЫНКЕ!**  
(проезд: м. «Тушинская», далее  
авт.2 до «Радиорынка»)

**место А97**

новинки видеорынка,  
широкий выбор, **ОБМЕН!!!**

**место i29**

игры для Sony PlayStation,  
Мегадрайва, Gameboy  
— торговля оптом и в розницу —  
— продажа приставок и аксессуаров —

**место Е4**

игры для SNES, Мегадрайва, PlayStation  
— продажа, обмен —

**НИЗКИЕ ЦЕНЫ, ШИРОКИЙ ВЫБОР**

**Адреса фирменных  
магазинов  
издательства АСТ  
в Москве**

- ул. Каретный ряд,  
д 5/10 (т.299-65-84)  
метро «Маяковская»
- ул. Арбат, д 12  
(т.291-61-01)  
метро «Арбатская»
- ул. Татарская,  
д 14 (т.959-20-95)  
метро «Павелецкая»
- Б.Факельный пер.,  
д 3 (т.911-21-07)  
метро «Таганская»
- ул. 2<sup>ая</sup> Владимирская,  
д 52 (т.306-18-97)  
метро «Перово»
- ул. Луганская,  
д 7 (т.322-28-22)  
метро «Царицыно»
- Волгоградский пр.,  
д 132 (т.172-18-97)  
метро «Кузьминки»
- ул. Шоссейная,  
д 35 (т.354-05-83)  
метро «Печатники»

В этих магазинах всегда можно  
приобрести журнал «Великий  
Дракон» по ценам редакции

**ВСЁ, ЧТО НУЖНО НАСТОЯЩЕМУ ГЕЙМЕРУ,**

вы сможете купить на Царицынском радиорынке в палатке 79,  
контейнере 34 и в магазине номер 2.

В том числе картриджи, диски и приставки **SEGA, SNES, 3DO, PSX.** И аксессуары к ним.  
**ПРОИЗВОДИМ РЕМОНТ ПРИСТАВОК.**

Ответы на чайнворд

Льва Дёшина,  
(г.Воронеж) №40

- DOOM
- MOUSE
- EARTH WORM JIM
- MARIO
- OVER
- RAMBO
- OOZE
- EXO SQUAD
- DRACULA
- ALADDIN
- NBA
- ADDAMS
- SAMURAI
- INDIANA
- ADVENTURES
- SEGA
- ALIEN
- NINJA

Автор

**Naplotic Theodor,**

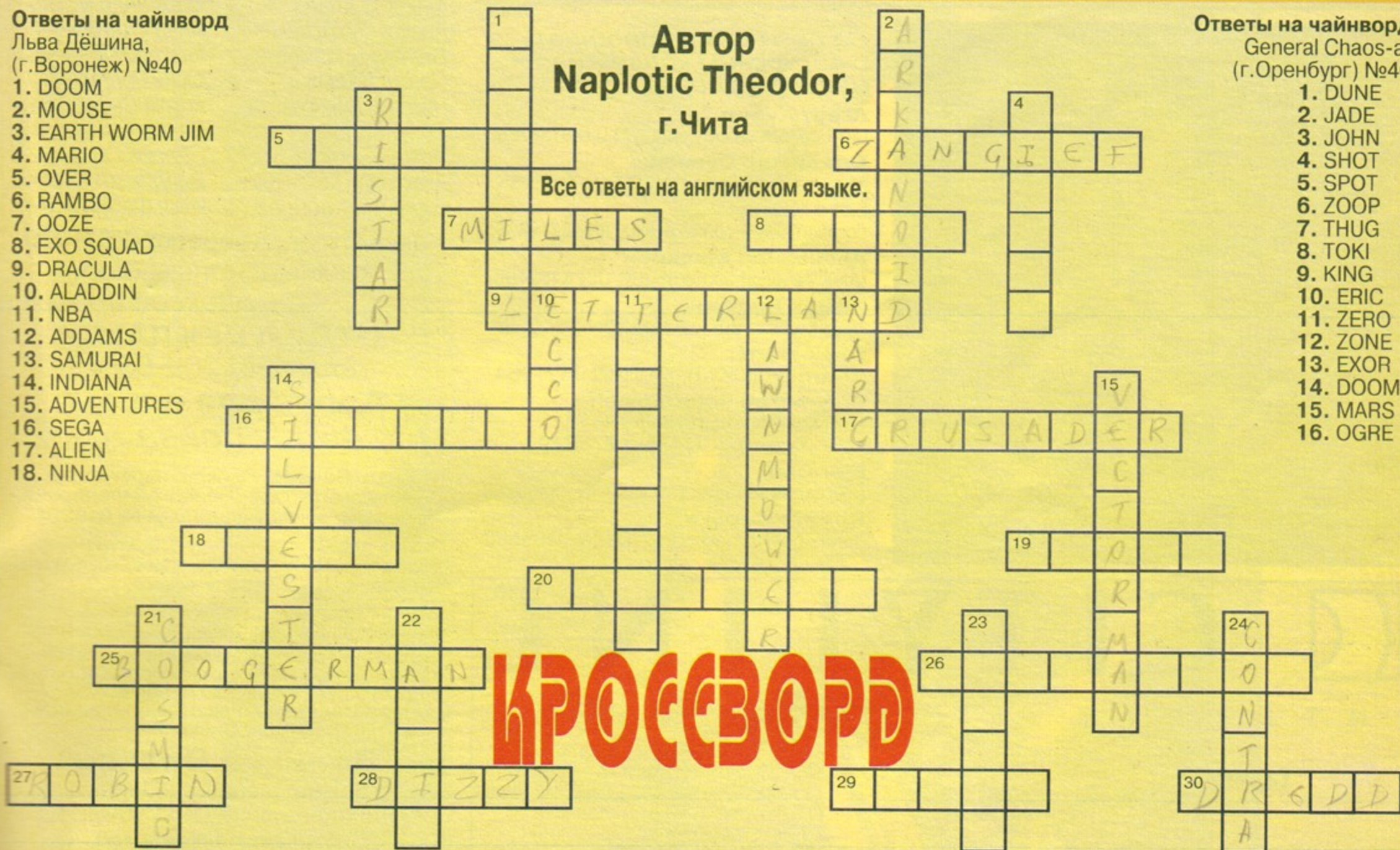
г.Чита

Все ответы на английском языке.

Ответы на чайнворд

General Chaos-a,  
(г.Оренбург) №40

- DUNE
- JADE
- JOHN
- SHOT
- SPOT
- ZOOP
- THUG
- TOKI
- KING
- ERIC
- ZERO
- ZONE
- EXOR
- DOOM
- MARS
- OGRE



**По горизонтали:** 5. Житель Атлантиды из игры «Eternal Champions» (см. №28). 6. Русский боец из «Street Fighter 2». 7. Двухвостый лис — близкий друг Соника. 8. Самый быстрый и юркий персонаж игры «Primal Rage» (см. №28, 29). 9. Страна, в которой Микки Маус охотился за буквами. 16. Один из героев игры «Samurai Spirits» (см. постер в №24). 17. «Light ...» — замечательная игра, описанная в №№ 27-28. 18. Фирма — известный производитель многих игр, в частности «Jurassic Park 2» для SNES (см. этот номер). 19. Прозвище этого персонажа игры «Fatal Fury Special» лишний раз напоминает о его кровожадности (см. №34). 20. «Krion ...» — 8-битная игра про маленькую бабу-Ягу. 25. Герой этой игры демонстрирует удивительные возможности своего пищеварительного тракта (см. №23). 26. Первое слово из названия известной 8-битной стрелялки. 27. Близкий друг Человека-Летучей мыши. 28. Созданный фирмой Codemasters этот яйцеголовый персонаж действует и на 8-, и на 16-битной платформах (см. №26). 29. Босс игры «Virtua Fighter 2» на Мегадрайве (см. №34). 30. Имя судьи, который не только выносил приговоры, но и приводил их в исполнение, не откладывая в долгий ящик (см. №24).

**По вертикали:** 1. Подзаголовок одной из частей «Sonic-a» (см. №29). 2. Одна из самых «древних» компьютерных игр. 3. Имя звезды, главной героини одноименной мегадрайвной игры (см. №№37, 38). 4. Маленький дельфин, персонаж игры «Ессо jr.». 10. Редкий кроссворд обходится без упоминания этого знаменитого дельфина. 11. Этот цитрусовый фрукт упоминается в названии первого уровня игры «Earthworm Jim 2» (см. «Крутой Геймер» №7). 12. «... Man» — игра, сделанная по мотивам фильма «Газонокосильщик» (см. №29). 13. 8-битная игра про отважных полицейских, борющихся с наркомафией (см. №31). 14. Кот, который никак не может поймать канарейку (см. «Крутой Геймер» №7). 15. Робот, целиком состоящий из шариков (см. «Крутой Геймер» №7). 21. Инопланетное существо с «пустой» головой (см. №27). 22. Марсианин, попортивший немало крови героям игр по мотивам мультфильмов студии Warner Bros. 23. Персонаж игры «Killer Instinct» (см. №33). 24. Этот 8-битный боевик до сих пор пользуется такой популярностью, что его перевели и на 16-, и на 32-битные платформы (см. «Книгу рекордов» в №40).

# Вниманию иностранных читателей журнала «Великий Дракон»!

Если Вы хотите получить какие-либо номера журнала по почте, Вам нужно сделать почтовый перевод суммы, эквивалентной 6 (шести) долларам США за каждый номер, на наш адрес: 117454 Россия, Москва, а/я 21.

На бланке перевода обязательно укажите номера журналов, которые Вы хотите получить, свой полный и точный адрес и фамилию, имя и отчество. Желательно также, чтобы после отправки перевода, Вы позвонили в редакцию по тел. 7-095-209-93-47 и сообщили номер квитанции и дату отправки перевода. После прихода денег мы сразу вышлем Вам заказанные журналы.

## СПАСИБО

Редакция благодарит всех читателей, присылающих в редакцию видеокассеты и файлы с записью прохождения игр и игровых фрагментов. При работе над 41 номером использованы видеокассеты и файлы, которые прислали следующие читатели: Sector (г.Тольятти Самарской обл.), Mac Fank (г.Москва), Crazy COD (г.Новосибирск), Slavok (г.Тюмень), Щукин Дмитрий (г.Москва), Барбашов Эдгар (г.Москва). Редакция приносит свои извинения автору рисунка, имя которого было утеряно, и убедительно просит авторов надписывать свои рисунки и указывать свой город.



На сети можно пообщаться с авторским коллективом нашего журнала:

**Агент Купер**  
(ag\_cooper@yahoo.com), ICQ UIN 8158768

**Владимир Суслов**  
(rusbear@cityline.ru), ICQ UIN 7438885

**Lord Hanta**  
(lordhanta@yahoo.com), ICQ UIN 12719898

**Александр Макаров**  
(AleX\_Mc@yahoo.com), ICQ UIN 8462106

**Роман Ерёмин**  
(romka@neolit.ru), ICQ UIN 2549534

**Duck Wader**  
(ilia@morozov.ru), ICQ UIN 9621964

**Polymorph Sauronovich**  
(polymorphsauronovich@yahoo.com), ICQ UIN 12767799

**Eler Cant**  
(elercant@hotmail.com) ICQ UIN 18430629

**Просто Серёга**  
(djserega@yahoo.com) ICQ UIN 7283686

## Великий Дракон представляет:

боевики — фантастика —  
приключения в играх,  
обучающие игры, комиксы,  
детские рисунки  
и иные материалы  
детского и юношеского  
творчества

Учредители:  
ООО «Издательство АСТ»  
и ООО «КАМОТО»

Генеральный директор  
Леонид Потапов  
Управляющий делами  
Наталья Бантле

Главный редактор  
Валерий Поляков  
Зам. главного редактора  
Вадим Захарьин

Авторский коллектив редакции:

Максим Алаев	Александр Макаров
Александр Артёменко	Иван Отчик
Виктор Базанов	Алексей Пожарский
Павел Барыкин	Юрий Полуэктов
Николай Виноградов	Артем Сафарбеков
Роман Еремин	Павел Соболев
Роман Ерохин	Сергей Спирин
Александр Казанцев	Владимир Суслов
Валерий Корнеев	Илья Фабричников

Компьютерная верстка «КАМОТО»  
Зав. компьютерным бюро  
Алексей Филатов

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ  
тел. (095) 209-93-47

Адрес для писем:  
117454 Москва а/я 21

Журнал «Великий Дракон» зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати, регистрационный № 018224

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов.

В подготовке номера использовались лицензионные шрифты фирмы «Параграф». Редакция приносит извинения читателям за то, что не имеет возможности вступать с ними в персональную переписку и рецензировать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки.

### Великий Дракон®

зарегистрированный товарный знак,  
принадлежащий ООО «КАМОТО»

Адрес редакции:  
129085 Москва, Звёздный бульвар, 21

журнал «Великий Дракон» 41

Формат 60x90/8, печать офсетная,  
тираж 25000 экз., цена свободная  
подписано к печати 30.11.98 г.

Макет номера, цветоделение  
«КАМОТО» Москва  
Печать — Чеховский полиграфический  
комбинат. Заказ 4990.  
Изготовление фотоформ  
«Техника Молодёжи» Москва (095) 285-5625

© «Издательство АСТ»  
© «КАМОТО»

## CITYLINE

INTERNET TECHNOLOGIES

новый тариф

«интернет на диване»

Москва, Коробейников пер. 1/2, стр.6  
Тел: 232-0289, 956-6000 Факс: 248-7848  
http://www.cityline.ru  
E-mail: help@cityline.ru

ночью с 22.00 до 7.00  
и выходные - non-stop

\$42 в месяц

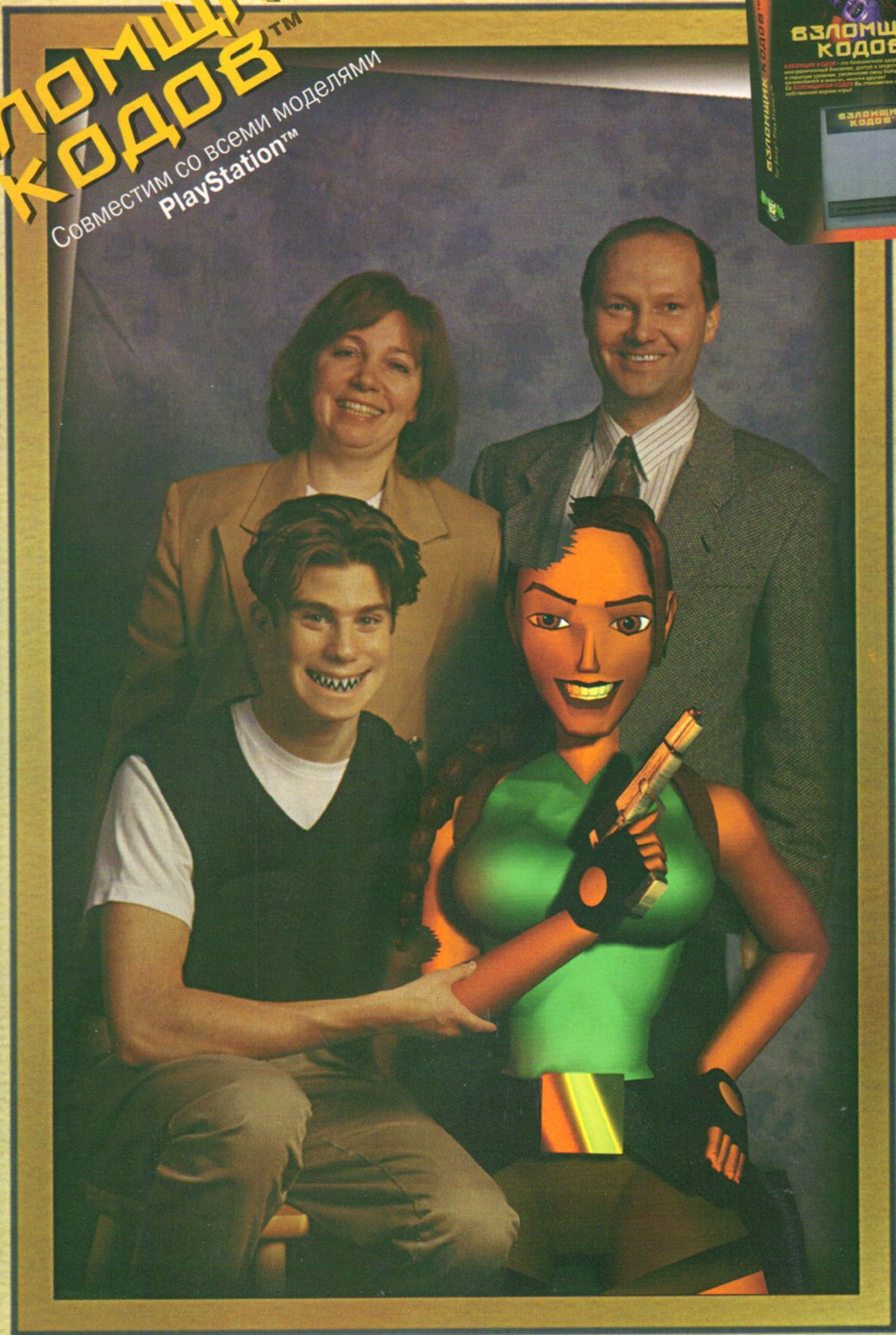
при

соединяйтесь



# ВЗЛОМЩИК КОДОВ™

СОВМЕСТИМ СО ВСЕМИ МОДЕЛЯМИ  
PlayStation™



ВЗЛОМЩИК КОДОВ™ и Симба'с™ являются зарегистрированными товарными знаками ООО Симба'с

# Великий Дракон – почтой!

Заказы направляйте (лучше на открытках) по адресу:  
**117454, Москва, а/я 21**

**БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!**  
Цена, включая стоимость пересылки,  
**22 руб. за номер**

Оплата по получении журнала на почте.  
Высылаем по почте номера с **21 по 40**  
(кроме 22, 25, 26 и 30),  
и приложение к журналу "Крутой Геймер" №№ 6, 7.  
На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой".

Можно сделать заказ по тел. **(095) 209-93-47**

## ПОДАРОК от Великого Дракона!

В каждый 50-й  
экземпляр журнала,  
отправленный по почте,  
Великий Дракон самолично  
вкладывает диск с игрой  
для Sony PlayStation

Цена за номер при этом не увеличивается!

